



MUSIC MANIACS

Proyecto Final MusicManiacs - Comunidad en línea para el descubrimiento, discusión y reseña de eventos musicales



Autores:

Nombre y apellido	Legajo	DNI	Teléfono	Correo
Abarzúa, Jokin.	46398	43486173	2616057201	jokinabarzua22@gmail.com
Alcalde, Octavio.	46881	42749945	2613065742	octavioalcalde2@gmail.com
Espinosa, Mariano Tomás.	46904	43416880	2604533921	tomasespin12@gmail.com
Miranda, Lucas David.	46473	43152707	2612549557	lucasdavidmiranda8@gmail.com
Salas, Ezequiel.	44689	41643198	2613475712	salaseze@gmail.com

Directores del Trabajo:

- Vázquez, Alejandro.
- Moralejo, Raúl.
- Manino, Gustavo.
- Casas, Malena

Año Académico 2023

Índice de contenidos

Resumen	7
Palabras claves	7
1. Desarrollo de un sistema de información real	8
Marco teórico	8
¿Qué es una comunidad en línea?.....	8
Características principales	8
Diferencias con redes sociales	9
Red vs Espacio.....	9
Conclusiones	10
1.1. Definición de requerimientos	11
1.1.1. Bands in Town.....	11
1.1.1.1. Relevamiento general	11
1.1.1.1.1. De la organización/sistema.....	11
1.1.1.1.2. Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.....	11
1.1.1.1.3. Tecnología de Información	12
1.1.1.2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema.....	12
1.1.1.2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas....	12
1.1.1.2.2. Modelo lógico del Sistema actual.....	21
1.1.1.2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.....	22
1.1.2. LiveNation	22
1.1.2.1. Relevamiento general.....	22
1.1.2.1.1. De la organización/sistema.....	22
1.1.2.1.2. Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.....	22
1.1.2.1.3. Tecnología de Información	23
1.1.2.2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema.....	24
1.1.2.2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas....	24
1.1.2.2.2. Modelo lógico del Sistema actual.....	32
1.1.2.2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.....	32
1.1.3. EventBrite	32
1.1.3.1. Relevamiento general.....	32
1.1.3.1.1. De la organización/sistema.....	32
1.1.3.1.2. Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.....	32
1.1.3.1.3. Tecnología de Información	33
1.1.3.2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema.....	35

1.1.3.2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas ...	35
1.1.3.2.2. Modelo lógico del Sistema actual.....	46
1.1.3.2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.....	47
1.1.4. SetList.fm	47
1.1.4.1. Relevamiento general.....	47
1.1.4.1.1. De la organización/sistema.....	47
1.1.4.1.2. Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.....	47
1.1.4.1.3. Tecnología de Información.	48
1.1.4.2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema.....	49
1.1.4.2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas ...	49
1.1.4.2.2. Modelo lógico del Sistema actual.....	59
1.1.4.2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.....	59
1.1.5. Tixel.....	59
1.1.5.1. Relevamiento general.....	59
1.1.5.1.1. De la organización/sistema.....	59
1.1.5.1.2. Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.....	60
1.1.5.1.3. Tecnología de Información.	60
1.1.5.2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema.....	61
1.1.5.2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas ...	61
1.1.5.2.2. Modelo lógico del Sistema actual.....	66
1.1.5.2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.....	66
1.1.6. Discourse.....	67
1.1.6.1. Relevamiento general.....	67
1.1.6.1.1. De la organización/sistema.....	67
1.1.6.1.2. Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.....	68
1.1.6.1.3. Tecnología de Información.	68
1.1.6.2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema.....	69
1.1.6.2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas ...	69
1.1.6.2.2. Modelo lógico del Sistema actual.....	86
1.1.6.2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.....	86
1.1.7. Resumen funcionalidades de los sistemas relevados.....	87
1.1.8. Objetivos y alcances preliminares del nuevo Sistema.....	89
1.1.8.1. Objetivos.....	89
1.1.8.2. Alcances Preliminares.....	89
1.2. Diseño	92

1.2.1. Objetivos y alcances definitivos del nuevo sistema.....	92
1.2.1.1. Módulos.....	93
Módulo perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos.....	94
Módulo perfil de usuario.....	94
1.2.2. Modelo funcional.....	94
1.2.2.1.1. Diagrama de casos de uso.....	94
1.2.2.1.2. Historias de usuario.....	95
1.2.2.1.3. Tareas.....	242
1.2.3. Pantallas y reportes.....	248
1.2.4. Modelo de datos.....	311
1.3. Desarrollo e implementación.....	312
1.3.1. Programación y documentación.....	312
1.3.1.1. Introducción.....	312
1.3.1.2. Documentación.....	314
1.3.1.2.1. Descubrir eventos musicales (GET /events/discover).....	314
1.3.1.2.2. Crear eventos musicales (POST /events).....	321
1.3.2. Planificación de capacitación.....	327
1.3.3. Planificación, ejecución y documentación de pruebas.....	330
1.3.3.4. Pruebas de validación de ingreso de datos.....	331
1.3.3.5. Pruebas de lógica de los módulos principales.....	338
1.3.3.6. Pruebas de integración entre módulos del sistema.....	343
1.3.3.7. Pruebas de carga.....	349
1.3.3.8. Prueba de rendimiento WEB.....	368
1.3.3.9. Pruebas de seguridad por niveles de usuarios.....	373
1.3.4. Manual de usuario.....	379
1.3.4.1. Manual de Administrador.....	379
1.3.4.2. Manual de Moderador.....	379
1.3.4.3. Manual de usuarios.....	379
1.3.5. Planificación de implementación del sistema.....	380
1.3.5.1. Objetivos.....	380
1.3.5.2. Alcance.....	380
1.3.5.3. Método de conversión.....	380
1.3.5.4. Recursos involucrados.....	380
1.3.5.4.1. Recursos Humanos.....	380
1.3.5.4.2. Recursos Tecnológicos.....	381
1.3.5.4.3. Recursos Financieros.....	381
1.3.5.4.4. Recursos de Datos.....	381
1.3.5.4.5. Recursos de Capacitación.....	381

1.3.5.5. Plan de implementación	381
2. Planificación de proyectos de sistemas	383
2.1. Capítulo I: Actividades.	383
2.1.1. Definición y descripción de actividades.....	383
2.1.1.1. Hitos.....	383
2.1.1.2. Etapas y actividades.....	383
2.1.1.3. Diagrama de tiempos.....	386
2.2. Capítulo II: Organización para la ejecución del proyecto.	387
2.2.1. Equipo de trabajo (estructura, puestos, perfiles, cantidades) y funciones principales.....	387
2.2.2. Asignaciones de los miembros del equipo a los puestos.....	394
2.2.3. Métodos de comunicación formal, control de avance, retroalimentación, decisiones.	395
2.2.3.1. Métodos de comunicación formal.....	395
2.2.3.1.1. WhatsApp	395
2.2.3.1.2. Discord	396
2.2.3.2. Control de avances	397
2.2.3.3. Retroalimentación	398
2.2.3.4. Toma de decisiones	399
2.2.3.5. Gestión de la configuración	399
2.2.3.5.1. Software.....	399
2.2.3.5.2. Documentación.....	400
2.3. Capítulo III: Factibilidad.	400
2.3.1. Diagrama de recursos	400
2.3.2. Análisis de factibilidad	400
2.3.2.1. Factibilidad Operativa.....	400
2.3.2.2. Factibilidad Técnica.....	403
2.3.2.3. Factibilidad Ambiental.....	410
2.3.2.4. Factibilidad Legal	410
Conclusión.....	411
2.3.2.5. Factibilidad Económica	411
Conclusión.....	416
2.3.2.6. Conclusión General.....	417
2.3.3. Costos desagregados por recursos (personal, tecnología) con periodicidad mensual	417
2.3.4. Análisis de riesgos.....	435
2.3.4.1. Listado de riesgos	435
2.3.4.2. Probabilidad de ocurrencia e impacto.....	435
2.3.4.3. Análisis matricial	436
2.3.4.4. Ranking de riesgos	438
2.3.4.5. Tratamiento de riesgos.....	439

2.3.4.5.1. Presupuesto para el tratamiento de riesgos:	447
2.3.4.6. Conclusión.....	450
2.3.5. Análisis de impacto ambiental.....	450
3. Trabajo Práctico Integrador N.º1: Dirección de proyectos de Sistemas	468
4. Trabajo Práctico Integrador N.º2: Gerenciamiento de Sistemas	483
Conclusión del proyecto	518
Referencias.....	518
Índice de figuras.....	519
Índice de tablas	527
Índice de tareas.....	531
Índice de User Stories	531
Índice de pantallas	535
Anexo N°1: Diagrama Gantt y de recursos	541
Anexo N°2: Minutas reuniones del equipo.....	551
Anexo N°3: Diagrama de Casos de Uso	553
Anexo N°4: Diagrama de clases	555
Anexo N°5: Manual de Administrador	557
Anexo N°6: Manual de Moderador.....	603
Anexo N°7: Manual de Usuarios	619

Resumen

En este documento se expone el proyecto realizado para la materia Proyecto Final de la carrera Ingeniería en Sistemas de Información. El proyecto consiste en el desarrollo y diseño de un sistema que busca generar una comunidad en línea diseñada específicamente para el descubrimiento, discusión y reseña de eventos de música en vivo.

El objetivo es brindar una plataforma que sea el punto de reunión por excelencia para usuarios que quieran ver, comentar, discutir, calificar y/o descubrir eventos musicales. Además de reunir información de eventos, y nuclear información detallada de artistas, espacios de eventos y productoras.

El proyecto fue implementado con las tecnologías Ruby on Rails en el Back-End y React en el Front-End, PostgreSQL como motor de base de datos, Redis como motor de base de datos caché, Sidekiq como ejecutor de tareas en segundo plano, ImageMagick para el procesamiento de imágenes y Docker para usar contenedores de las aplicaciones y facilitar el desarrollo en diferentes sistemas operativos.

A partir de un exitoso análisis, diseño y desarrollo e implementación, se creó una aplicación web que satisface los objetivos y alcances funcionales propuestos y que sienta las bases para convertirse en una herramienta de gran popularidad y utilidad en caso de darle continuidad al proyecto.

Palabras claves

- Eventos musicales.
- Plataforma de eventos en vivo.
- Comunidad musical.
- Búsqueda de eventos y reseñas musicales.
- Acontecimientos con experiencias auditivas.

1. Desarrollo de un sistema de información real

Marco teórico

En esta sección se explican cuáles son las características principales de una comunidad en línea y algunos conceptos clave para su desarrollo exitoso.

¿Qué es una comunidad en línea?

Según Kim (2000) [1], una comunidad en línea es 'un grupo de personas conectadas a través de una plataforma en línea que comparten intereses, objetivos o valores comunes, y que interactúan y colaboran en línea' (p. 2).

Kim (2000) [1] destaca que en una comunidad en línea los miembros se identifican entre sí como parte de una comunidad, comparten un sentido de pertenencia y participan activamente en las discusiones, debates y actividades de la comunidad. Además, las comunidades en línea fomentan la creación de relaciones sociales entre los miembros, lo que puede llevar a amistades y colaboraciones duraderas.

Las comunidades en línea también tienen normas y valores compartidos que son aceptados y respetados por los miembros, y comparten recursos, conocimientos y experiencias entre los miembros para ayudar a lograr los objetivos de la comunidad (Kim, 2000, p. 4-8). [1]

Características principales

Las características clave de una comunidad en línea incluyen:

1. **Identidad compartida:** los miembros se identifican entre sí como parte de una comunidad y comparten un sentido de pertenencia.
2. **Participación activa:** los miembros participan activamente en las discusiones, debates y actividades de la comunidad.
3. **Conexiones sociales:** las comunidades en línea fomentan la creación de relaciones sociales entre los miembros, lo que puede llevar a amistades y colaboraciones duraderas.
4. **Normas y valores compartidos:** las comunidades en línea tienen normas y valores compartidos que son aceptados y respetados por los miembros.
5. **Recursos compartidos:** las comunidades en línea comparten recursos, conocimientos y experiencias entre los miembros para ayudar a lograr los objetivos de la comunidad.[20]

Diferencias con redes sociales

A simple vista, las comunidades en línea y las redes sociales aparentan ser muy similares o hasta pareciera que son sinónimos, pero al hacer un análisis en detalle de las dos, se pueden encontrar varias diferencias.

Compromiso vs Conexión

Las redes sociales están diseñadas principalmente en torno a una cosa: el compromiso del usuario. El objetivo de las plataformas de redes sociales es "¿Cuánto tiempo puedo mantener la atención de este usuario?". Las redes sociales se esfuerzan por lograr este objetivo a través de algoritmos de compromiso. Intentan conocer las preferencias de los usuarios para ofrecer el mejor contenido posible. La gran mayoría de las redes sociales ganan dinero vendiendo anuncios, por lo que, mientras mayor tiempo puedan mantener al usuario en la aplicación, más rentable es el negocio.

Por otro lado, el objetivo de una comunidad es aumentar la conexión entre sus usuarios. Por lo tanto, la tarea de la dirección de una comunidad es ayudar a sus miembros a conectarse entre sí. A veces estas conexiones son de naturaleza transaccional, como una discusión sobre soporte de productos. Otras veces son más relacionales, como hablar sobre un producto que disfrutan o un interés en un hobby.

Difusión vs Relación

Definiendo la era de la Web 2.0, las redes sociales democratizaron la comunicación y la publicación, haciéndolas accesibles para la persona común. Debido a este enfoque, el mecanismo central de las redes sociales es la difusión de uno a muchos, son excelentes para dar a conocer información a un gran número de personas de una vez. Como resultado, las redes sociales no son ideales para construir relaciones o tener conversaciones con las personas. Las conexiones surgidas de estas interacciones uno a muchos a menudo son efímeras.

En cambio, las comunidades en línea destacan en la construcción de relaciones. Los espacios creados por las comunidades están diseñados para conexiones a largo plazo de persona a persona, donde dos o más personas se reúnen para tener una conversación sobre algo. Dado que las comunidades están diseñadas para relaciones, las conversaciones pueden ser más extensas, matizadas y reflexivas en comparación con las redes sociales, donde a menudo son lacónicas, negativas o superficiales.

Red vs Espacio

Las redes sociales se benefician de algo llamado el efecto de red. El efecto de red es la capacidad que tiene una plataforma para atraer nuevos usuarios o retener a los usuarios existentes porque otros están allí. En esencia ¿por qué elegir otro lugar cuando la mayoría de los interesados ya se encuentran en este mismo espacio?

Algunas comunidades se forman en redes sociales específicamente debido al efecto de red. Es fácil atraer a las personas para que participen en una plataforma que ya está siendo usada, lo que lleva a una formación y crecimiento fácil de la comunidad. Sin embargo, dado que estas funciones grupales están diseñadas en torno a los mecanismos de compromiso de la plataforma, las conversaciones se pierden

fácilmente si no son promovidas por sus algoritmos de atención. Estar en una plataforma compartida también significa que hay muchas otras comunidades y conversaciones compitiendo por la atención de los miembros.

Una comunidad construida fuera de una red social no utiliza el efecto de red para impulsar su crecimiento. Eso puede ser algo positivo. Un espacio dedicado brinda un sentido de pertenencia a los miembros. Dado que no hay otras comunidades o conversaciones compitiendo por su atención, este se convierte en su lugar especial para conectarse, discutir y construir relaciones entre ellos.

En cuanto al crecimiento de la comunidad, podría argumentarse que el efecto de red facilita el aumento en los números de membresía. Sin embargo, lo que adquiere mayor importancia es el compromiso a largo plazo de la comunidad. En una plataforma de comunidad dedicada, los miembros que se atraen y mantienen un compromiso continuo son aquellos que eligen participar activamente. Aunque los números totales de membresía puedan ser inicialmente más modestos, estos miembros comprometidos constituyen la base fundamental para una comunidad más sólida y exitosa a largo plazo. En contraste, una comunidad sujeta a ráfagas frecuentes de participantes impulsados por algoritmos puede no desarrollarse de manera óptima.

Conclusiones

El resultado de más de 20 años desde la aparición de las redes sociales es que el sector ha sido un éxito enorme y a la vez un total fracaso. Han podido juntar a la gente, crear compañías multimillonarias y han agregado valor a la vida de las personas. Pero a su vez, han recopilado información personal de las personas sin su conocimiento y/o consentimiento y además han fallado en proteger su información personal, han permitido que elementos peligrosos como la sospecha, el miedo y el odio ingresen a las plataformas causando daño a los usuarios y aún no han podido encontrar una solución para controlarlo.

Además, se ha visto en múltiples ocasiones que los sitios como, por ejemplo: Facebook, Twitter y Reddit se vuelven muy grandes para ser útiles. Es muy difícil encontrar un conjunto de reglas que satisfagan a absolutamente todas las subcomunidades y tipos de usuarios que hay en el sitio.

Así, si bien los gigantes de las redes sociales aún siguen creciendo, estos problemas han dado lugar a la creación y desarrollo de miles de comunidades pequeñas independientes. Donde los miembros pueden conectarse con individuos afines en torno a sus pasiones particulares, en vez de interactuar con miles a la vez y utilizando un conjunto de reglas diseñadas por ellos mismos.

1.1. Definición de requerimientos

1.1.1. Bands in Town

1.1.1.1. Relevamiento general

1.1.1.1.1. De la organización/sistema.

Bandsintown es una plataforma que se centra en conectar a los aficionados a la música con artistas de su interés. Su objetivo principal es proporcionar a los usuarios información sobre giras y eventos de música en vivo, permitiéndoles descubrir fácilmente qué artistas están actuando cerca de ellos y cuándo. La plataforma rastrea a artistas, bandas y lugares de conciertos, proporcionando a los usuarios notificaciones sobre eventos y facilitando la compra de boletos.

1.1.1.1.2. Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.

- **Descubrir eventos, artistas y festivales:** permite descubrir eventos de música por artista, nombre, festival y lugar.
- **Consultar información de artistas:** Los artistas tienen su perfil donde se puede consultar su biografía, eventos pasados y futuros (si las entradas están a la venta, la plataforma muestra dónde se pueden comprar), y multimedia sobre los últimos eventos del artista. Además, se pueden leer y consultar comentarios que los fans han hecho de los eventos del artista.
- **Consultar información de espacios de eventos:** Los espacios de eventos tienen un perfil donde se puede consultar su información básica, ver los próximos eventos que se van a realizar (si las entradas están a la venta, la plataforma muestra dónde se pueden comprar). También se pueden observar reseñas e imágenes sobre los últimos eventos en el lugar.
- **Consultar información de festivales:** Los festivales tienen su perfil, en donde se muestra la fecha del evento, si las entradas están a la venta, la plataforma muestra dónde se pueden comprar, la ubicación, los artistas que van a participar y que día participa cada artista.
- **Personalizar alertas:** Permite al usuario unirse a la lista de correos electrónicos de sus artistas favoritos, para recibir las últimas novedades sobre los eventos de estos.
- **Agregar reseña sobre evento:** Permite al usuario añadir una reseña sobre un evento, escribiendo un comentario, una puntuación y añadiendo fotos de este.

1.1.1.1.3. Tecnología de Información

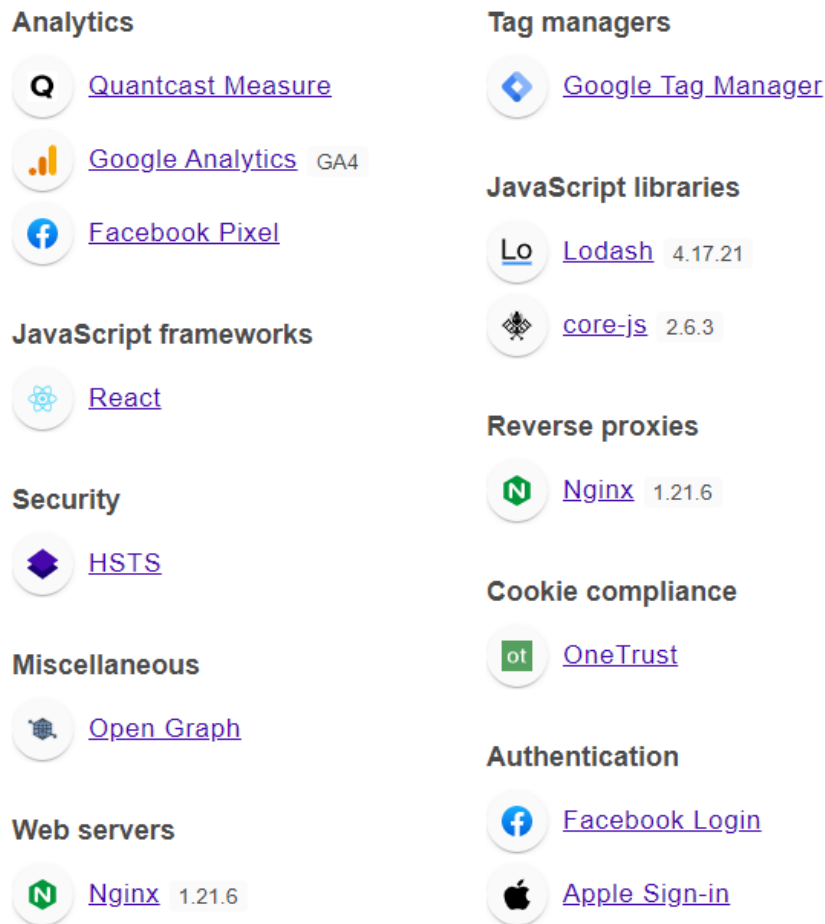


Figura 1.1-1: Tecnologías de información BandsInTown. ref.[2]

1.1.1.2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema.

1.1.1.2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas.

Descubrir eventos, artistas y festivales

Al ingresar a la plataforma, esta detecta la ubicación del usuario, y muestra los eventos que van a ocurrir en dicha ubicación[3]:

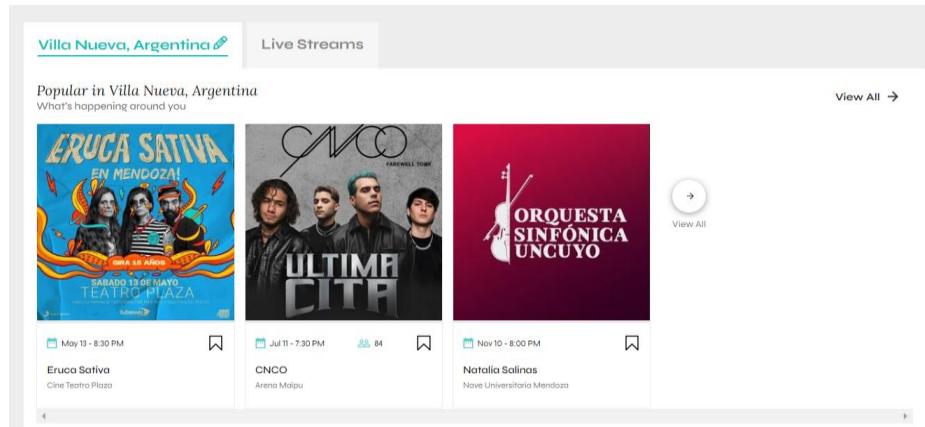


Figura 1.1-2 Eventos cercanos

Cuando un usuario está logueado en la plataforma, se le recomienda una serie de eventos personalizados dependiendo sus gustos:

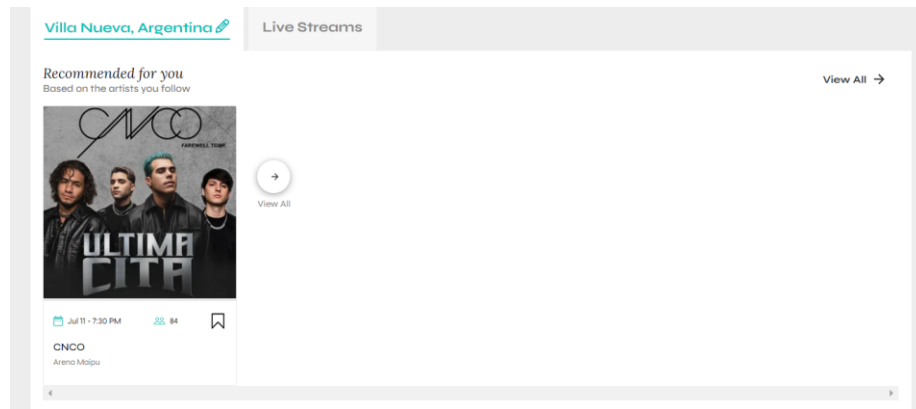


Figura 1.1-3: Eventos Recomendados

También se le muestra una lista de festivales próximos:

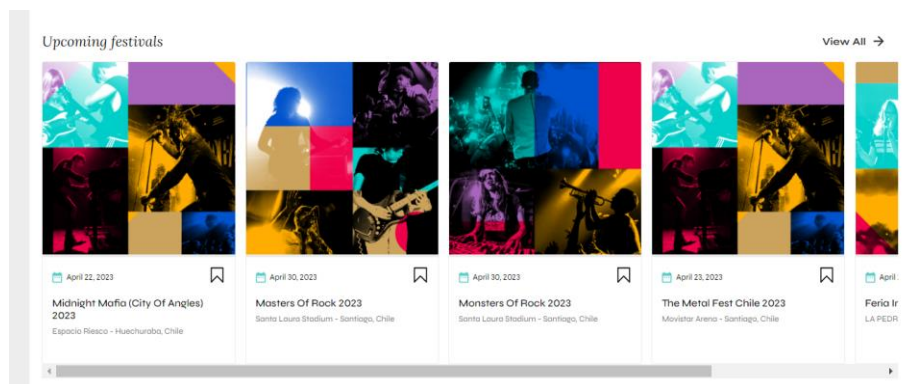


Figura 1.1-4: Festivales próximos

Por último, en la página de inicio, se muestra los artistas populares del momento:

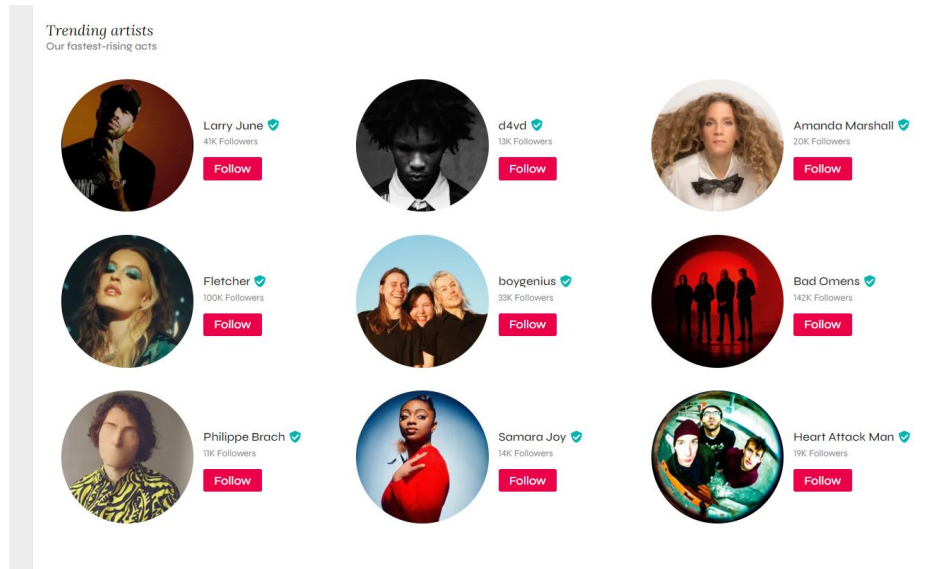


Figura 1.1-5 Artistas populares del momento.

Además, ofrece un buscador, que permite descubrir eventos por fecha, género, ubicación y muestra todos los eventos, eventos recomendados, o los eventos de nuestros artistas favoritos.

De cada evento, se puede ver el nombre, la fecha y la cantidad de usuarios de la página que van a asistir a este.

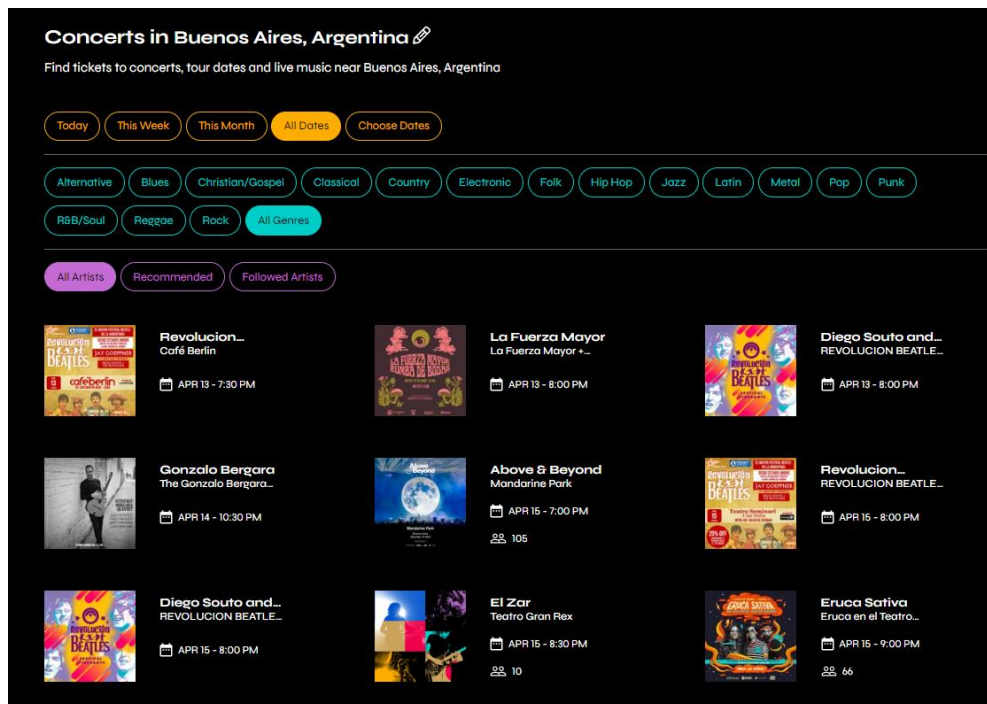


Figura 1.1-6: Filtros de búsqueda

Consultar información de artistas

En el perfil del artista, al principio se muestra cuantos seguidores tiene, los últimos posts que hizo en la aplicación, cuantos eventos tiene planificados, una biografía resumida y por último sus redes sociales:

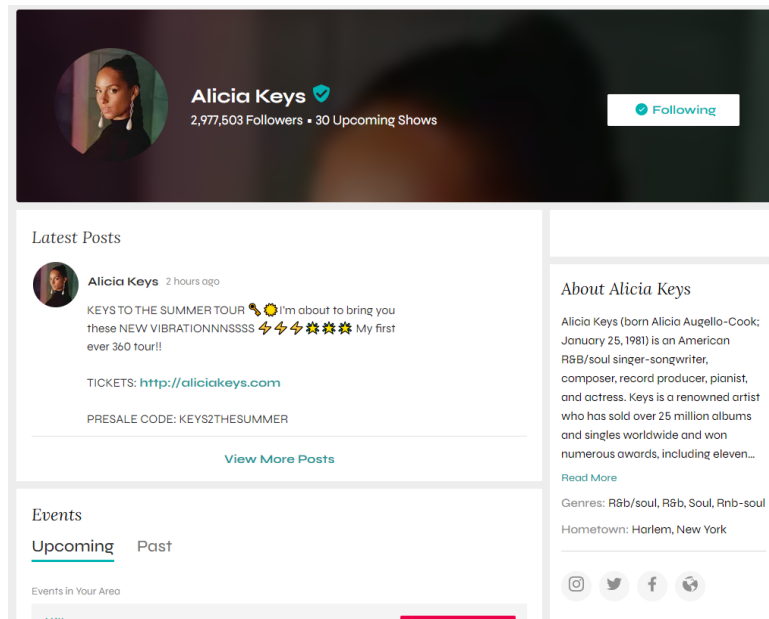


Figura 1.1-7: Perfil de artista

Además, muestra los próximos eventos, indicando el lugar, la fecha y en caso de que las entradas están disponibles, muestra dónde se pueden comprar:

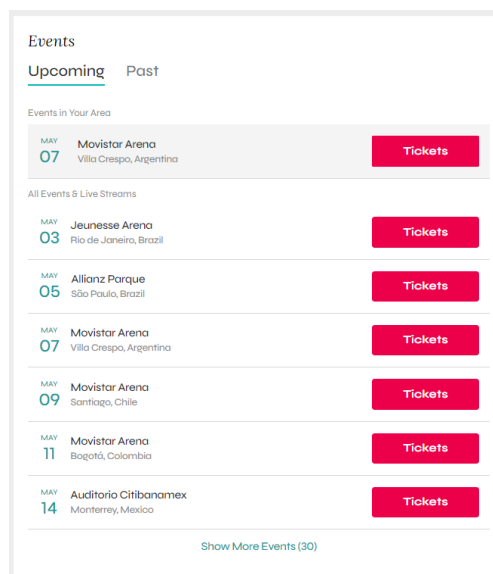


Figura 1.1-8: Próximos eventos del artista

También se puede listar los eventos pasados, de los que indica, fecha, donde se realizó, y permite indicar si el usuario asistió el evento.

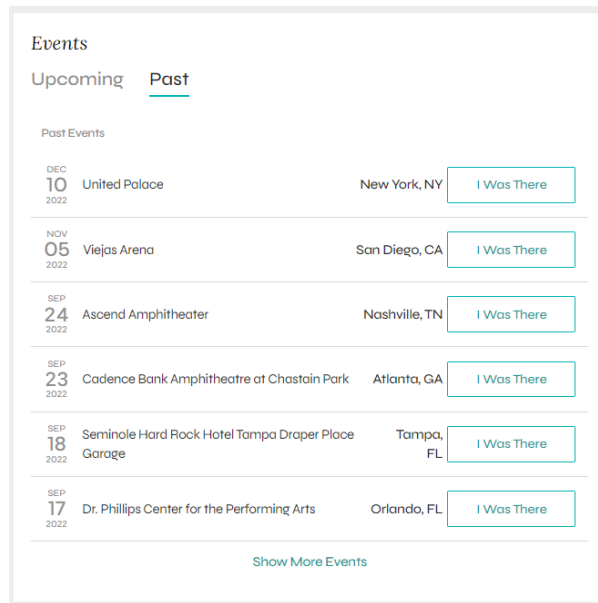


Figura 1.1-9: Eventos pasados del artista

Continuando con el perfil del artista, se pueden observar fotos de los eventos de este, subida por los distintos usuarios de la plataforma que asistieron al evento, la mercadería del artista y las reseñas de los últimos eventos.

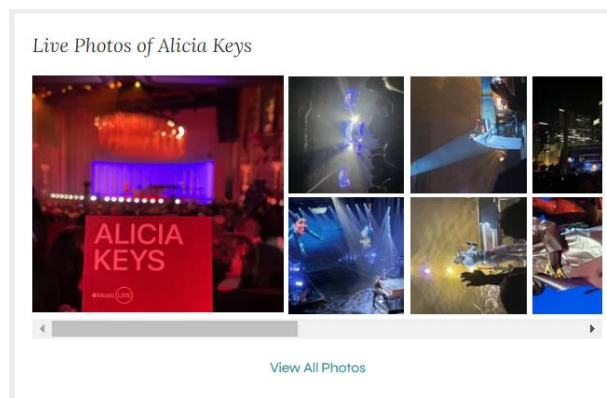


Figura 1.1-10: Fotos de eventos del artista

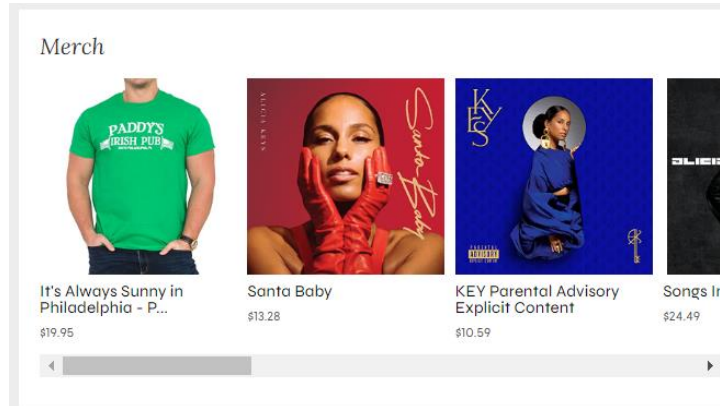


Figura 1.1-11: Mercadería del artista

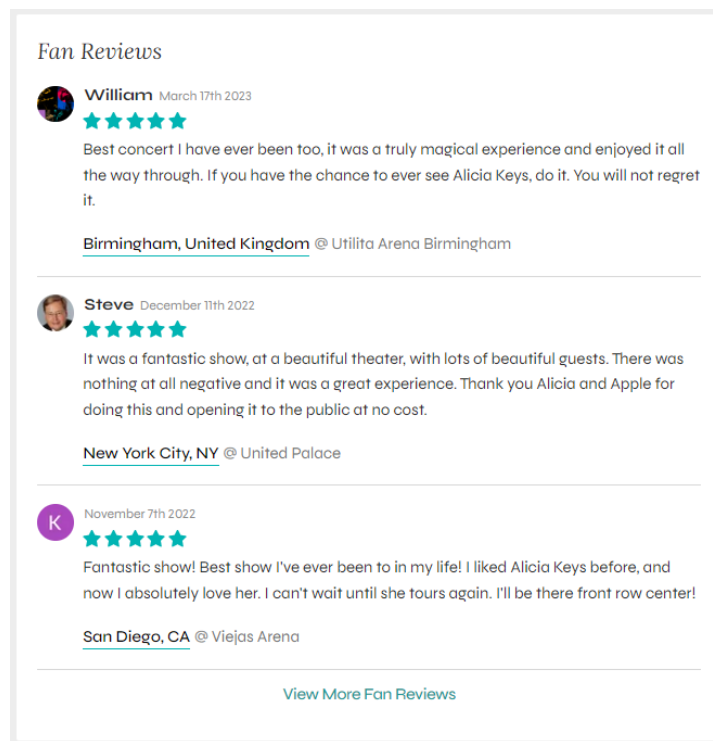


Figura 1.1-12: Reseñas de eventos del artista

Consultar información de espacios de eventos

En el perfil de un espacio de eventos, se puede ver el nombre, la ubicación, y los próximos eventos que se van a realizar en el lugar. En caso de que estén disponibles las entradas, indica donde se pueden comprar.

Figura 1.1-13: Próximos eventos del artista

Además, se puede ver el tipo de lugar, la capacidad de este, fotos y reseñas de las personas que fueron a los últimos eventos.

Figura 1.1-14: Información del espacio de eventos

Figura 1.1-15: Fotos y reseñas de eventos en el espacio de eventos

Consultar información de festivales

Los festivales tienen su perfil, en el que se muestra la fecha del evento, si ya están disponibles las entradas, donde comprarlas, la ubicación, los artistas que van a participar y que día toca cada uno.



Figura 1.1-16: Información del festival

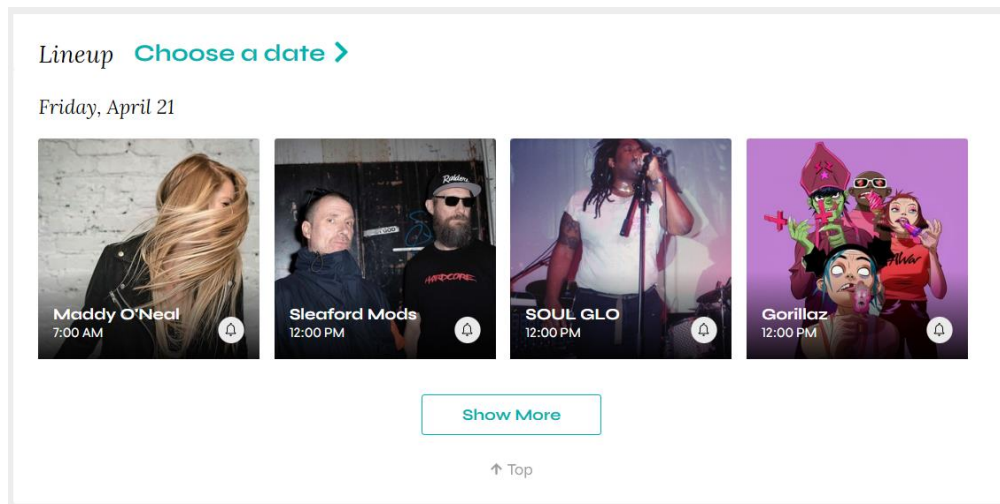


Figura 1.1-17: Artistas que van a participar en el festival

Personalizar alertas

Permite a los usuarios unirse a la lista de correos electrónicos de sus artistas favoritos, para recibir las últimas novedades sobre los eventos de estos.

Para poder personalizar las alertas, se debe ingresar a la sección de 'Artistas Seguidos', y se observa una casilla en la que se puede seleccionar si se quiere recibir alertas de dicho artista:

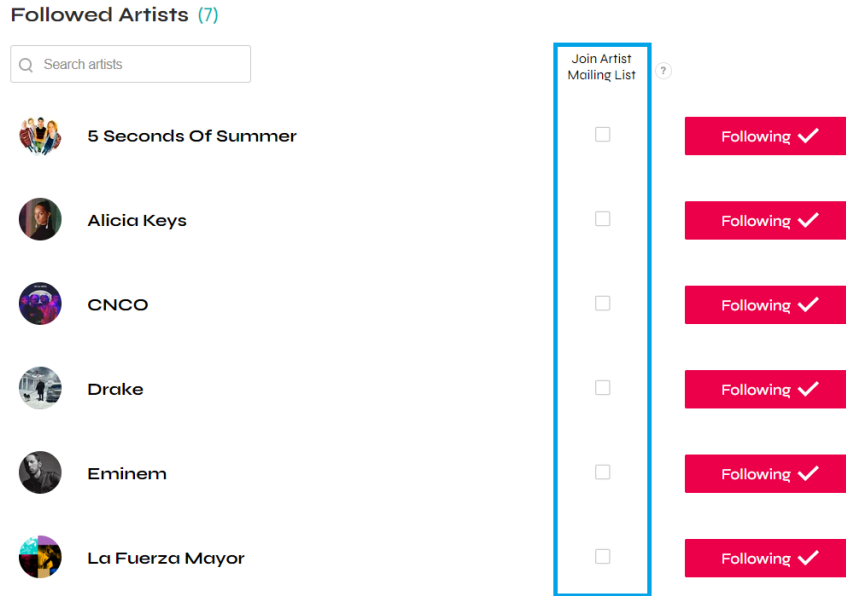


Figura 1.1-18: Artistas seguidos

Agregar reseña sobre evento

Permite a los usuarios añadir una reseña sobre un evento, escribiendo un comentario, una puntuación y añadiendo fotos de este.

Para poder agregar reseñas de un evento, se debe buscar un evento que haya finalizado, y se muestra la opción de 'Añadir una reseña':

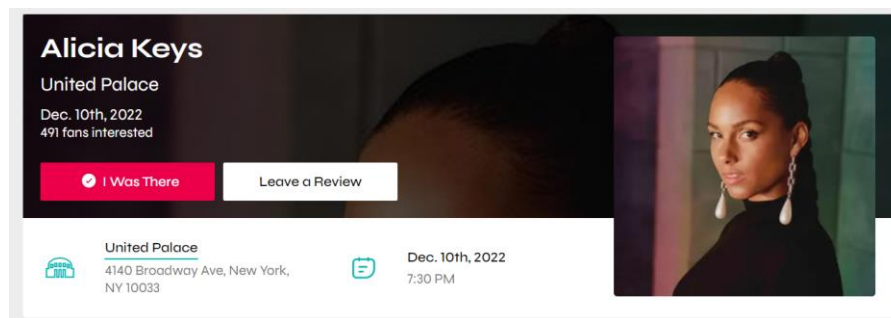


Figura 1.1-19: Perfil de artista

En la reseña se puede cargar un comentario, una puntuación de 5 estrellas y subir fotos del evento:

How was the show?

Alicia Keys @ United Palace
Dec. 10th, 2022

☆☆☆☆☆

Feel free to comment on the event, venue and artist!

Submit

Figura 1.1-20: Formulario crear reseña

1.1.1.2.2. Modelo lógico del Sistema actual.

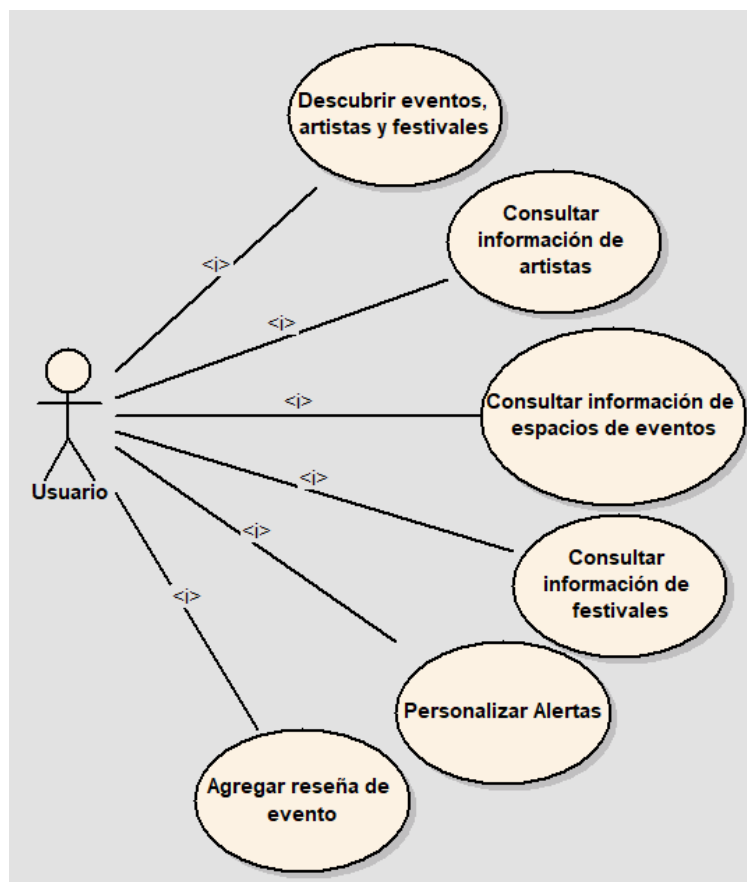


Figura 1.1-21: Modelo lógico Bands in Town

1.1.1.2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.

- No posee sección de comentarios para que los que participaron puedan discutir e intercambiar ideas acerca de un evento en particular.
- Solo se pueden hacer reseñas de un evento, no de un artista o del espacio de eventos.
- La búsqueda de eventos se puede mejorar, agregando más filtros y con algún mapa que muestre los resultados de forma interactiva.
- Los eventos, artistas y festivales en la página, son los más populares en el mundo. No hay eventos o artistas locales.
- No se puede recibir notificaciones personalizadas de un evento o de un festival, solo del artista.

1.1.2. LiveNation

1.1.2.1. Relevamiento general

1.1.2.1.1. De la organización/sistema.

LiveNation es una plataforma en línea que permite a los usuarios buscar eventos de música en vivo por artista, lugar o evento. Además, permite administrar nuestros artistas, lugares o eventos favoritos para recibir notificaciones personalizadas con las últimas noticias sobre estos.

1.1.2.1.2. Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.

- **Búsqueda de eventos por artista, lugar, o festival:** Permite a los usuarios buscar eventos de música por artista, lugar o festival, y de cada uno indica qué días se realiza el/los eventos, y en qué página se puede comprar las entradas.
- **Administrar artistas, lugares y festivales favoritos:** Permite seleccionar los artistas, lugares o festivales favoritos de un usuario, y luego el sistema envía alertas personalizadas vía email con noticias sobre estos.

1.1.2.1.3. Tecnología de Información.




<p>Analítica</p> <ul style="list-style-type: none">  Quantcast Measure  Google Analytics GA4  Facebook Pixel <p>Framework JavaScript</p> <ul style="list-style-type: none">  React  JSS  Emotion <p>Framework Web</p> <ul style="list-style-type: none">  Microsoft ASP.NET 	<p>Herramienta de Cache</p> <ul style="list-style-type: none">  Varnish <p>Red de Publicidad</p> <ul style="list-style-type: none">  Google Publisher Tag  DoubleClick for Publishers (DFP) <p>Tag Manager</p> <ul style="list-style-type: none">  Google Tag Manager <p>Herramienta de desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none">  JSS  Emotion
--	--

Figura 1.1.2.1.1: Tecnologías de información LiveNation 1

<p>Miscelánea</p> <ul style="list-style-type: none">  Open Graph  PWA  Webpack  Permutive <p>Servidor Web</p> <ul style="list-style-type: none">  Kestrel 	<p>Librerías JavaScript</p> <ul style="list-style-type: none">  core-js 2.6.12 <p>UI Frameworks</p> <ul style="list-style-type: none">  MUI <p>Cookie compliance</p> <ul style="list-style-type: none">  OneTrust
---	--

Figura 1.1-22: Tecnologías de información LiveNation 2. [4]

1.1.2.2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema.

1.1.2.2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas.

Búsqueda de eventos por artista, lugar, o festival

Nos ofrece tres formas de búsqueda[5]:

1. Inicio - Búsqueda por artista, lugar o evento, al ingresar a la plataforma, esta ofrece un buscador rápido de tendencias, y además un buscador por artista, lugar o evento, como se muestra a continuación:

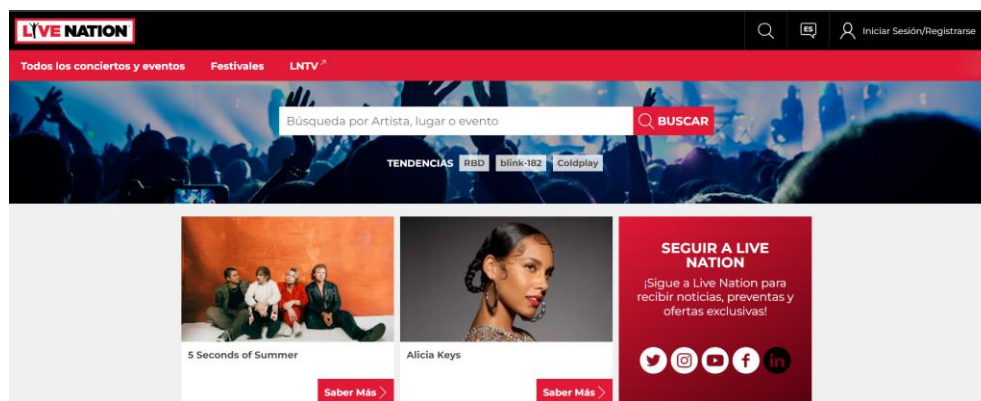


Figura 1.1-23: Página de inicio de LiveNation.

A medida que se escribe en el buscador, este nos sugiere búsquedas:

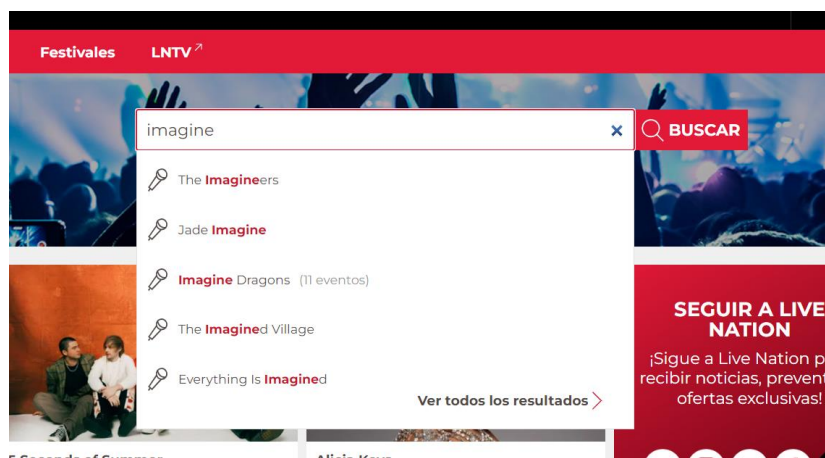


Figura 1.1-24 Buscador principal.

En el caso de buscar un artista, se muestran los conciertos, las fechas y donde se pueden conseguir entradas, tanto de conciertos nacionales, como internacionales:

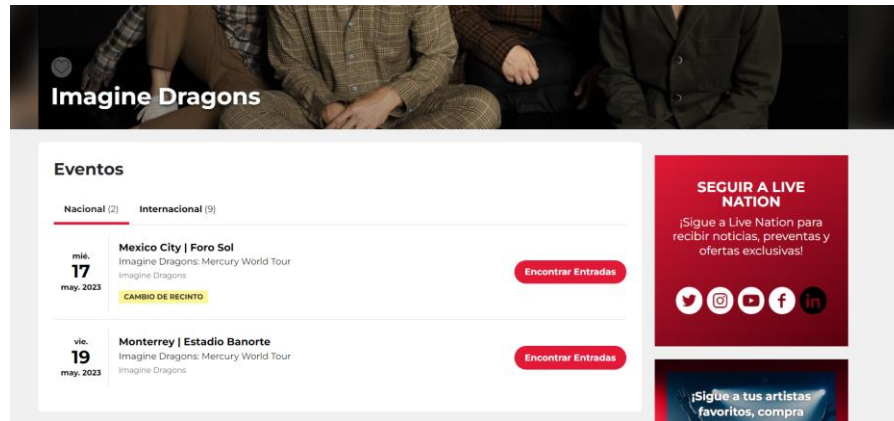


Figura 1.1-25 Próximos eventos del artista

En el caso de buscar un espacio de eventos, se muestra una descripción de este, la ubicación, los próximos eventos y se muestra por qué página venden las entradas.

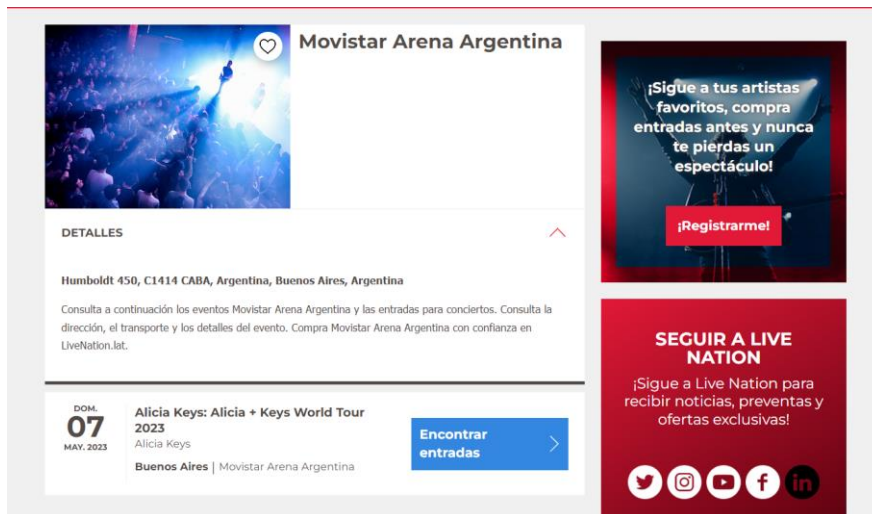


Figura 1.1-26 Próximos eventos del espacio de eventos

2. Búsqueda de Festivales, a través de un mapa, se visualizan todos los eventos y se puede acceder a la información de cada uno de estos haciendo clic sobre el este.

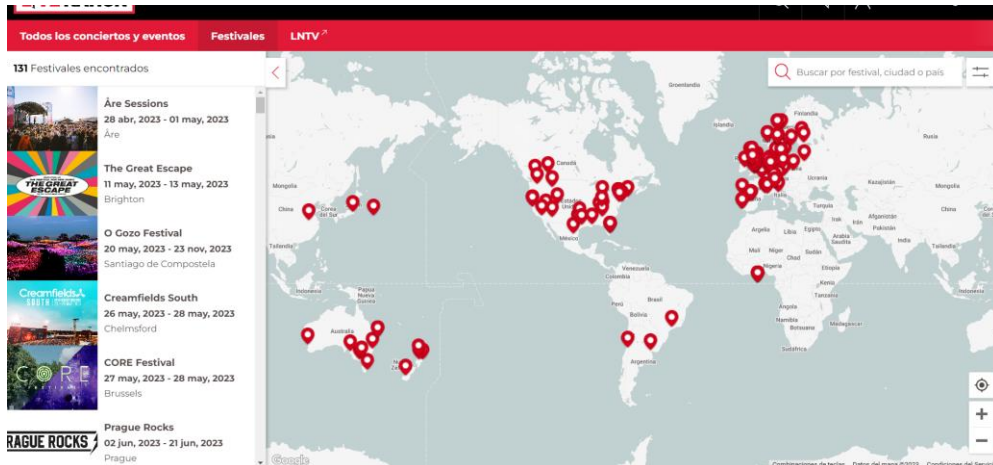


Figura 1.1-27: Previsualización de eventos en mapa.

El sistema permite filtrar la búsqueda del mapa por: Fecha Desde - Fecha Hasta - Género musical

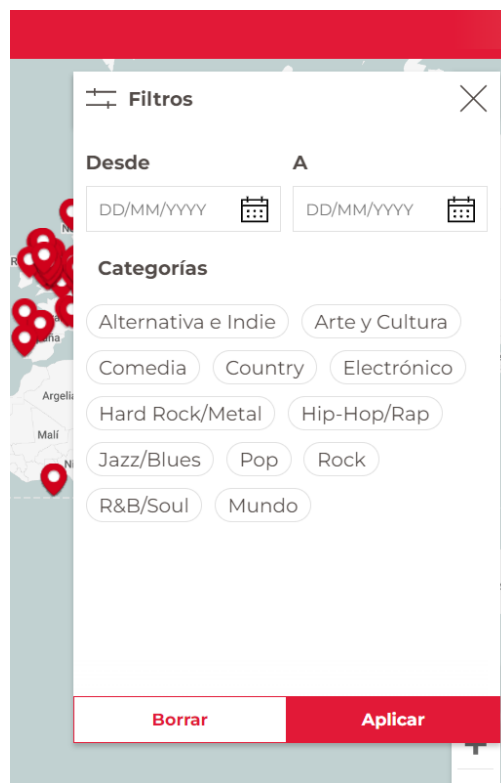


Figura 1.1-28: Filtros eventos en mapa.

También se puede buscar por festival, ciudad o país del evento:

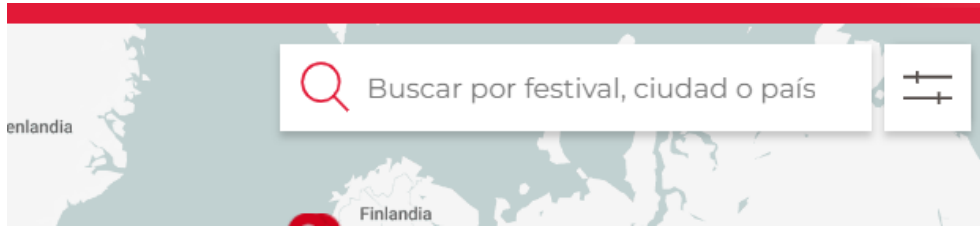


Figura 1.1-29: Buscador de eventos en mapa.

A medida que se escribe en el buscador, este sugiere opciones de autocompletado:

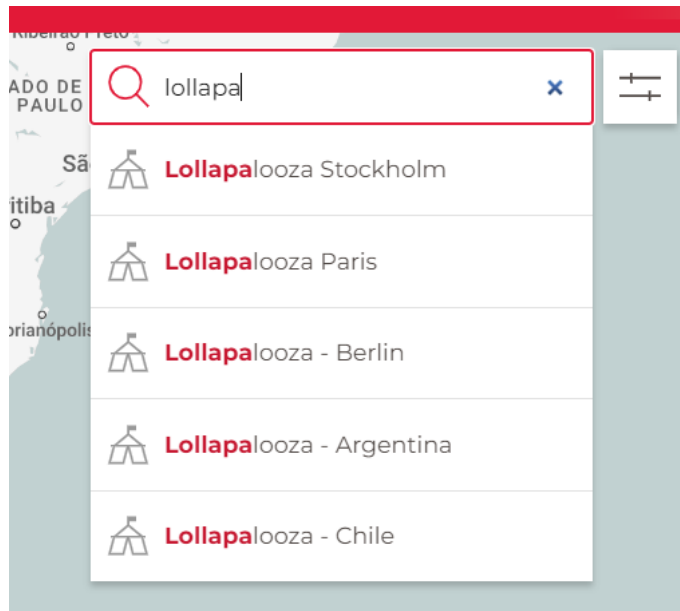


Figura 1.1-30: Autocompletado de eventos en el buscador

3. Calendario de Eventos, se muestran todos los eventos ordenados cronológicamente:

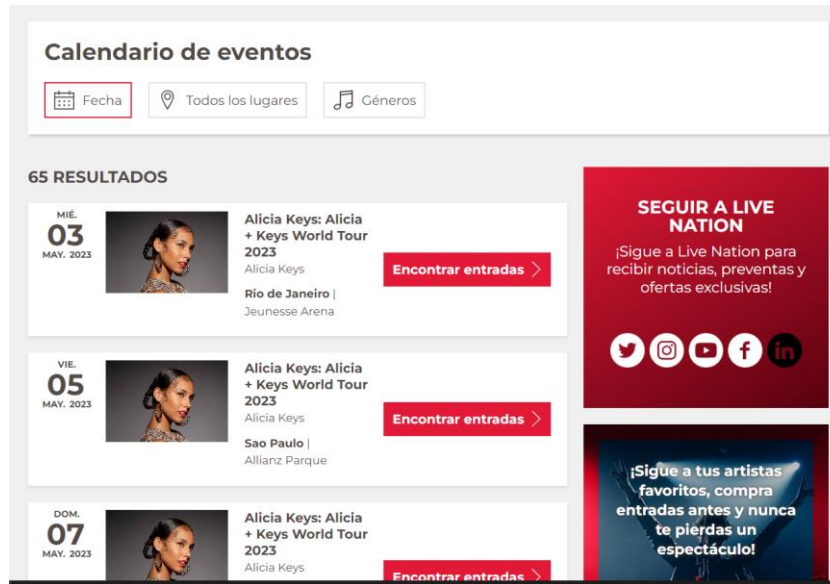


Figura 1.1-31: Resultado de la búsqueda

Se permite filtrar eventos por fecha, lugares y géneros:

a. Por fechas

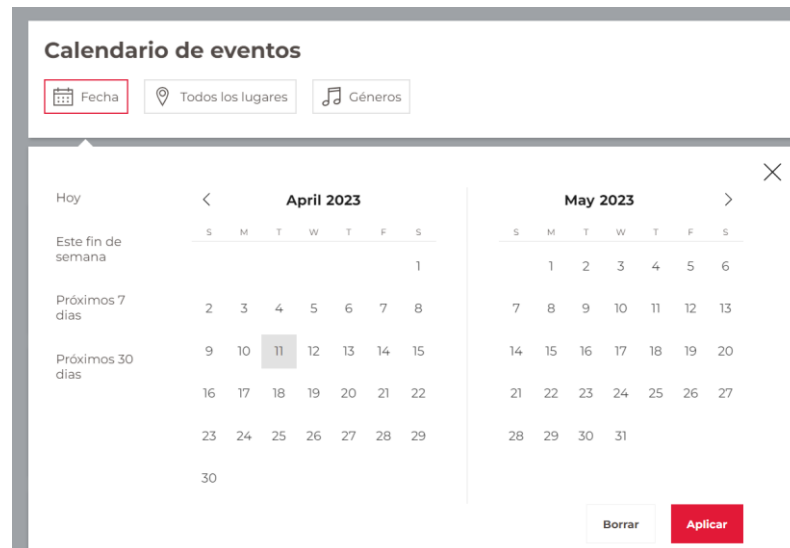


Figura 1.1-32: Filtro por fecha en calendario de eventos

b. Filtro por lugar:

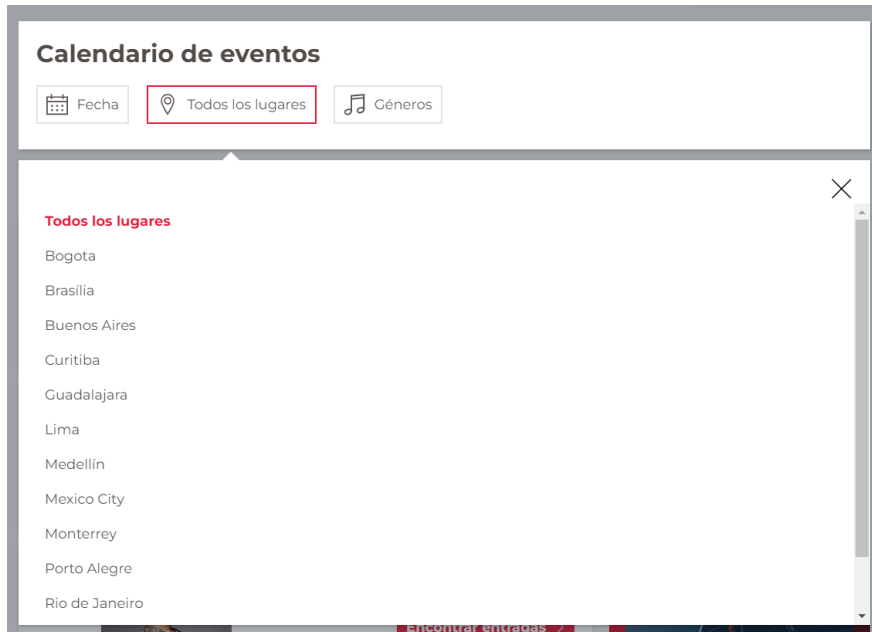


Figura 1.1-33: Filtro por lugar en calendario de eventos

c. Filtro por género:

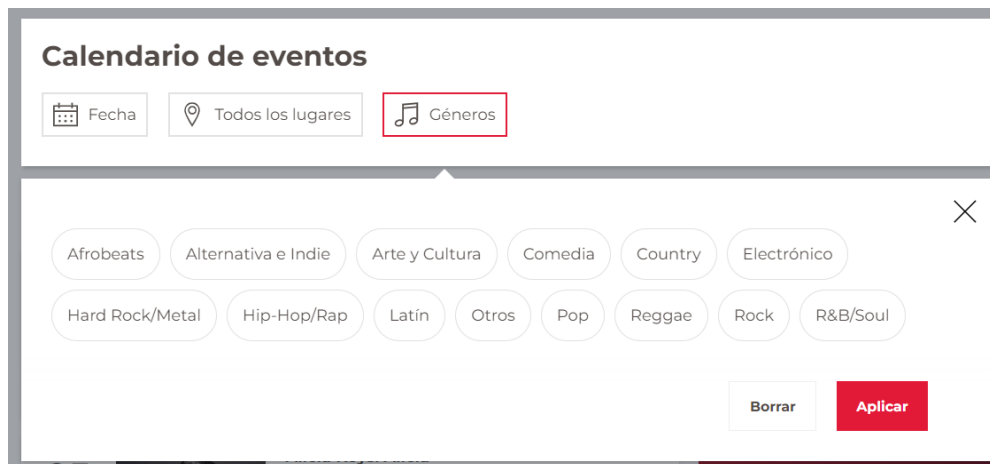


Figura 1.1-34: Filtro por género en calendario de eventos.

Administrar artistas, lugares o festivales favoritos

Para agregar artista, lugar o festival a favoritos, primero se debe buscar el artista, lugar o festival, una vez seleccionado se muestra un icono de un corazón que se hace clic en este se agrega el artista, lugar o festival a favoritos.

Por ejemplo, para agregar un artista a favorito:

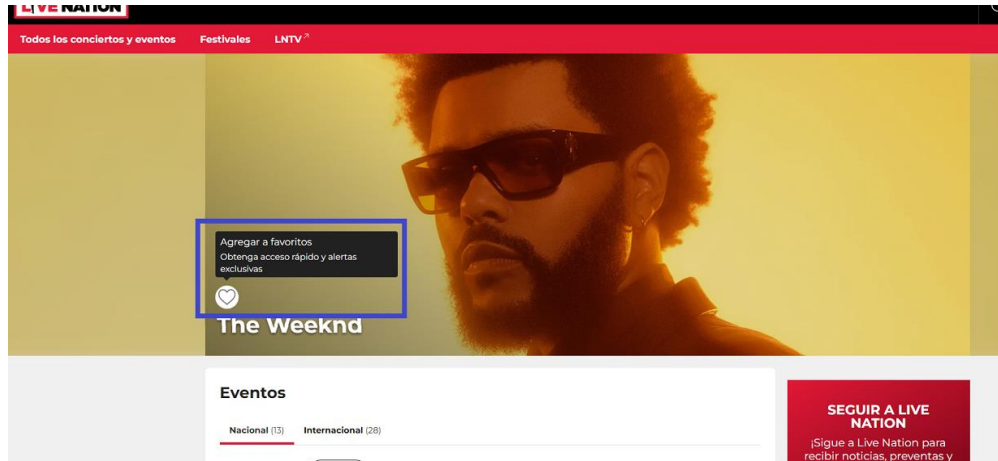


Figura 1.1-35: Añadir artista a favoritos.

En el caso de los lugares y/o festivales:

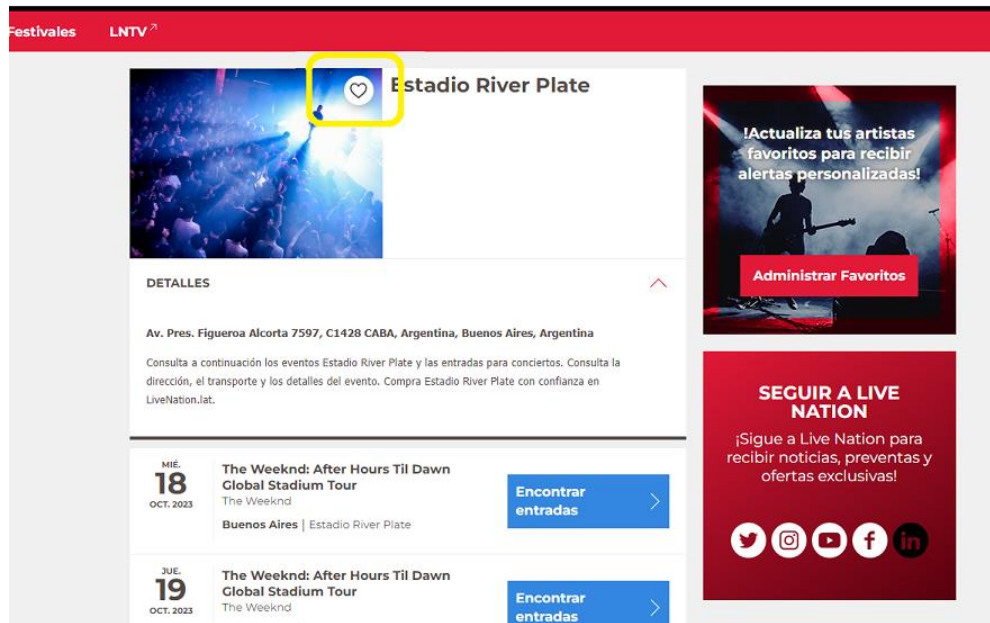


Figura 1.1-36: Añadir espacio de eventos a favoritos.

Una vez seleccionados los favoritos, se debe acceder a la sección 'Administrar Favoritos'. En la cual se puede filtrar por artistas, lugares o festivales.

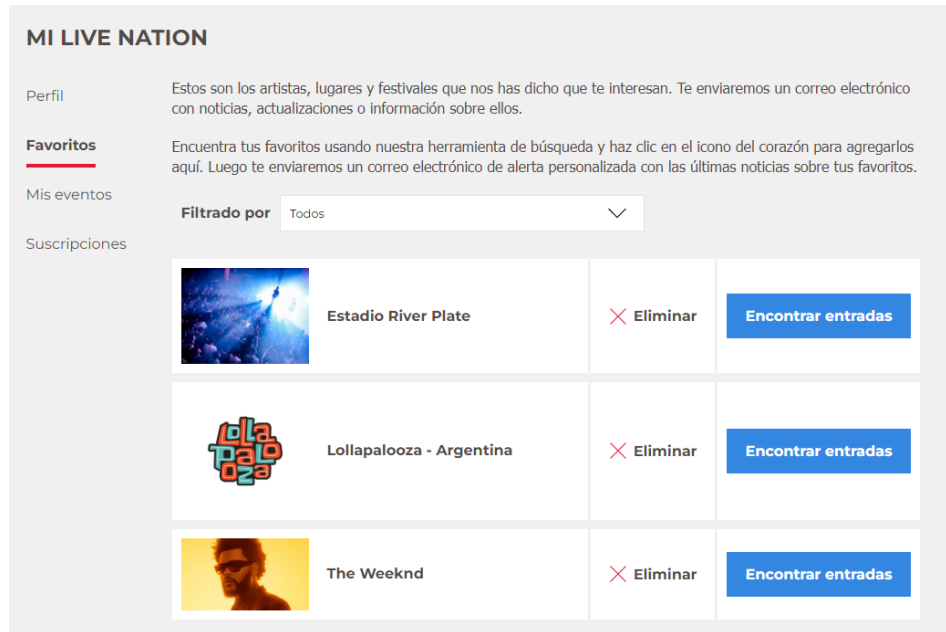


Figura 1.1-37: Sección 'Mis favoritos'

La plataforma muestra una opción para 'Eliminar Favorito' y 'Encontrar Entradas' para el artista, lugar o festival.

También permite acceder a la sección 'Mis Eventos', en la cual se muestran los próximos eventos tanto nacionales como internacionales del favorito seleccionado.

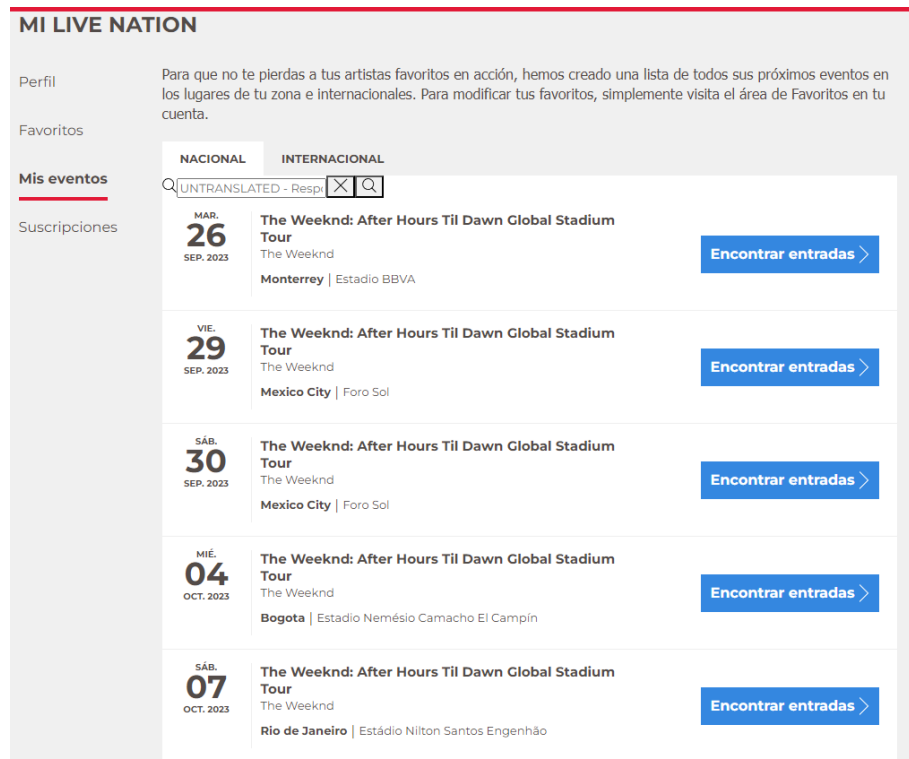


Figura 1.1-38 Sección 'Mis eventos'

1.1.2.2.2. Modelo lógico del Sistema actual.

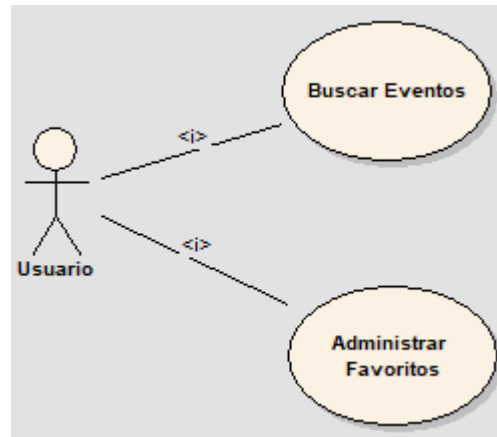


Figura 1.1-39: Modelo lógico LiveNation

1.1.2.2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.

- Solo se pueden buscar eventos en los cuales participa la productora de eventos **LiveNation**. No se van a encontrar artistas o eventos locales.
- No se puede opinar o ver reseñas sobre artistas, eventos o festivales.
- Hay muchas secciones sin traducción, se mezcla el español y el inglés.

1.1.3. EventBrite

1.1.3.1. Relevamiento general

1.1.3.1.1. De la organización/sistema.

Eventbrite es una aplicación que sirve para brindar a los organizadores de eventos las herramientas necesarias para gestionar y promocionar sus eventos de manera eficiente, y ofrecer a los asistentes una experiencia de compra de entradas y registro de eventos fácil y segura.

1.1.3.1.2. Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.

- **Creación de eventos:** Se pueden crear páginas personalizadas para los eventos, agregar información sobre la ubicación, fecha, horario, tipo de evento, descripción, imágenes, videos y otros detalles.

- **Venta de entradas:** Eventbrite permite la venta de entradas y registro para eventos en línea, lo que facilita la gestión de las ventas y el seguimiento de los asistentes.
- **Marketing de eventos:** La plataforma ofrece herramientas para la promoción de eventos en línea, como la integración con redes sociales y correo electrónico, así como la posibilidad de crear códigos promocionales, descuentos y ventas anticipadas.
- **Gestión de asistentes:** Se puede utilizar Eventbrite para realizar un seguimiento de los asistentes a los eventos, gestionar las listas de invitados y escanear las entradas en el lugar del evento.
- **Informes y análisis:** Eventbrite ofrece informes detallados y análisis de datos para ayudar a medir el éxito de los eventos y mejorar en el futuro.
- **Integraciones:** Eventbrite se integra con una amplia gama de herramientas de terceros, como MailChimp, Salesforce, HubSpot y Zapier, lo que permite sincronizar los datos y automatizar los procesos. [9]

1.1.3.1.3. Tecnología de Información.

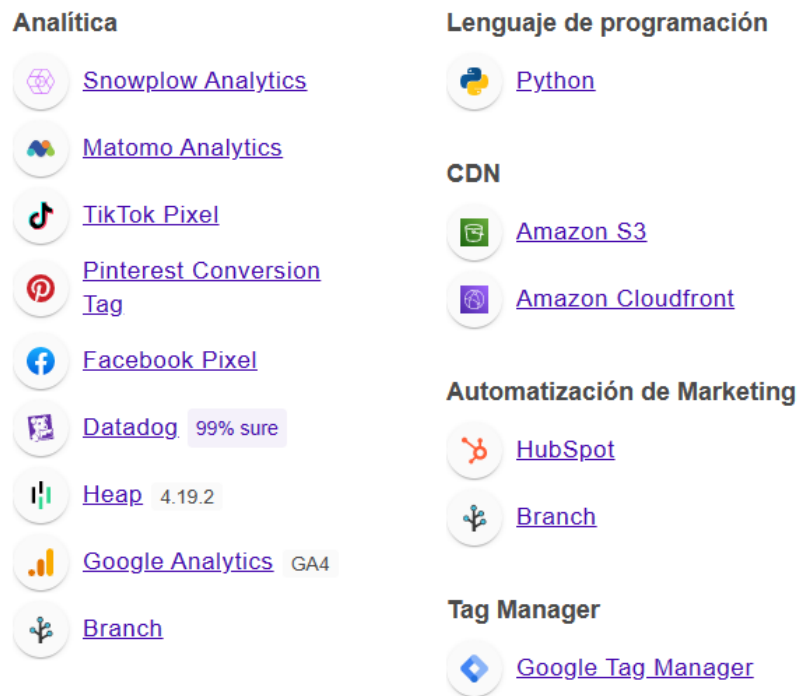








Figura 1.1-40: Tecnologías de información EventBrite 1

Framework JavaScript

-  [Marionette.js](#)
-  [Handlebars](#) 1.0.0
-  [Backbone.js](#) 1.0.0
-  [RequireJS](#) 2.1.22
-  [React](#)
-  [GSAP](#)

Gestor de Incidencias

-  [Sentry](#) 6.17.2

Reproductor de Video

-  [YouTube](#)

Landing Page Builder

-  [Webflow](#)

Chat en vivo

-  [HubSpot Chat](#)

Librerías JavaScript










-  [Underscore.js](#)
-  [jQuery UI](#) 1.8.21
-  [LazySizes](#)
-  [jQuery](#) 3.5.1
-  [Loadable-Components](#)
-  [core-js](#) 3.25.0

Figura 1.1-41: Tecnologías de información EventBrite 2

Framework Web

-  [Django](#)

Miscelánea

-  [Webpack](#) 50% sure
-  [PWA](#)
-  [Open Graph](#)
-  [Module Federation](#) 50% sure

Servidor Web

-  [Nginx](#)



IaaS

-  [Snowplow Analytics](#)

Proxy reverso

-  [Nginx](#)

Cookie compliance

-  [Transcend](#)
-  [Evidon](#)

RUM

-  [Datadog](#) 99% sure

Figura 1.1-42: Tecnologías de información EventBrite 3. [6]

1.1.3.2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema.

1.1.3.2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas.

Inicio de sesión

Las formas de loguearse pueden ser a través de una cuenta de Google o Facebook

eventbrite

Create an account

Dirección de correo electrónico

Continuar

o

Iniciar sesión con Google

Otras formas de registrarse

f

Figura 1.1-43: Formulario de inicio de sesión

Blog

Se destina un apartado para brindar recomendaciones sobre cómo hacer crecer la marca, entre otros temas.

Principales recursos para vos

Blog de Eventbrite



Figura 1.1-44: Apartado Blog

Crear eventos

A continuación, se describe el proceso para crear un evento. Se solicita un nombre para el evento, el organizador, el tipo (conferencia, festival, concierto, espectáculo, etc.), la categoría (música, deporte, ciencia, arte, etc.), la subcategoría (adultos, juegos, libros, etc.) y la opción de agregar etiquetas para mejorar la visibilidad del evento.

Información básica

Elegí un nombre para tu evento y contale a los participantes por qué creés que la van a pasar genial. Agregá detalles que destaquen por qué tu evento es único.

Nombre del evento ^{*}
Mi evento 9/75

Organizador
Soy el organizador

Este perfil describe a un organizador único y muestra todos los eventos en una página. [Ver información de organizador](#)

Show ▼ Música ▼ Electronic ▼

Etiquetas

Mejorá la visibilidad de tu evento agregando etiquetas sobre el tema.

Presioná Enter para agregar una etiqueta
Agregá palabras clave de búsqueda al evento 0/25

0/10 etiquetas. ▼


Figura 1.1-45: Formulario creación de evento

Permite escoger la ubicación en donde se llevará a cabo el evento. Es interesante notar que también admite la creación de eventos en línea y próximamente anunciados.

Ubicación

Ayudá a localizar tu evento y asegurate de que los participantes sepan a dónde ir.

Ubicación del predio



Nombre del lugar*
Mendoza 7/500

Dirección

Dirección 1*
Sarmiento 32

Dirección 2

Ciudad*
Mendoza

Estado/Provincia
Mendoza

Código postal*
5500

País*
Argentina

Reserva de asientos
Usá el mapa del lugar para establecer los precios de cada sección e indicar si los participantes pueden elegir su asiento.

Figura 1.1-46: Sección ubicación del evento

También permite al organizador elegir entre eventos periódicos e individuales, establecer la hora de inicio y fin, así como los días en que se llevará a cabo.



Fecha y hora

Informe a los participantes cuándo empieza y termina el evento para que puedan organizarse.

Evento individual

Evento periódico

Un evento único tiene una única instancia que puede durar varios días.

El evento comienza *

21/05/2023

Hora de inicio

19:00

El evento termina *

21/05/2023

Hora de finalización

22:00



Mostrar hora de inicio.

La hora de inicio del evento se mostrará a los participantes.



Mostrar hora de finalización.

La hora de finalización del evento se mostrará a los participantes.

Zona horaria

(GMT-0300) hora de Argentina (Mendoza) ▾

Idioma del sitio web del evento

Español (Argentina) ▾

Ignorar

Guardar y continuar

Figura 1.1-47: Sección fecha y hora

En el proceso de creación de un evento, el organizador encontrará otras opciones como agregar fotos, descripción, agenda (que brinda mayor detalle de lo que se hará en el evento) y preguntas frecuentes que ayudarán a los participantes a resolver dudas.



Imágenes del evento

Imágenes

Incorporá algunas fotos para mostrar cómo será tu evento. Podés cargar hasta 10 imágenes.



El 82 % de asistentes prefieren imágenes de eventos que muestren el ambiente del evento.

[Ver ejemplos](#)



Arrastrá y colocá una imagen o

Cargar imagen

Diseñar con Canva

• Recommended image size: 2160 x 1080px • Maximum file size: 10MB • Supported image files: JPEG or PNG



Descripción

Captá la atención con una breve descripción de tu evento. Los asistentes la verán en la parte superior de tu página del evento. (140 caracteres como máximo) [Ver ejemplos](#)

Descripción *

El resumen es obligatorio.

2/140

Figura 1.1-48: Sección descripción e imágenes



Agregá más secciones a tu página del evento

Hacé que tu evento se destaque todavía más. Estas secciones ayudarán a los participantes a encontrar información y resolver dudas. Esto significa más entradas vendidas y menos tiempo dedicado a contestar mensajes.



Agenda

[¿Cómo funciona?](#)

Añadir



Preguntas frecuentes

[¿Cómo funciona?](#)

Añadir

Figura 1.1-49: Sección agenda y preguntas frecuentes

Permite al organizador añadir entradas de pago, gratis y donación (precio determinado por el comprador). Entre las opciones avanzadas se encuentran la posibilidad de agregar una descripción, establecer la visibilidad, cantidad mínima/máxima y el canal de venta (con opciones como: en cualquier parte, solo online, solo en la puerta).

Añadí entradas
Más información

Valor pagado

Gratis

Donación

Nombre *
 Entrada general

15/50

Cantidad disponible *

La cantidad es obligatoria.

\$ Precio *
 0,00

Comienzo de ve... *
 11/04/2023

Hora de inicio
 0:00

Fin de las ventas *
 21/05/2023


Hora de finalización
 19:00

Configuración avanzada ▼

Figura 1.1-50: Sección gestión de entradas

Por último, la plataforma permite al organizador programar la publicación del evento, ofreciendo la opción de elegir entre evento público o privado, así como la posibilidad de publicarlo de inmediato o programar una fecha y hora específica de publicación.


Publica tu evento



Mi evento
domingo 21 mayo 2023 a las 19:00 -03
Sarmiento 32, Mendoza, Mendoza 5500

🏷️ \$ 0,00 👤 100

kkkkkkkj

[Ver vista previa](#) 

¿Quién puede ver tu evento?

Público
Se comparte en Eventbrite y motores de búsqueda

Privado
Solo visible para determinadas personas

¿Cuándo querés que publiquemos el evento?

Publicar ahora

Programar publicación

📅 Fecha de inicio
12/04/2023

🕒 Hora de inicio
2:30

La zona horaria es la misma que la de tu evento.

💡 Consejos para antes de publicar

[Creá códigos promocionales para tu evento →](#)

[Personalizá tu formulario de pedido →](#)

[Agregá este evento a una colección para aumentar la visibilidad →](#)

Figura 1.1-51: Fin del formulario de creación

Además, Eventbrite proporciona una función de previsualización del evento antes de su publicación, tanto en un navegador web de computadora como en uno de celular. Esto permite al organizador revisar cómo se verá el evento en diferentes dispositivos y realizar ajustes si es necesario antes de que el evento esté disponible para el público.

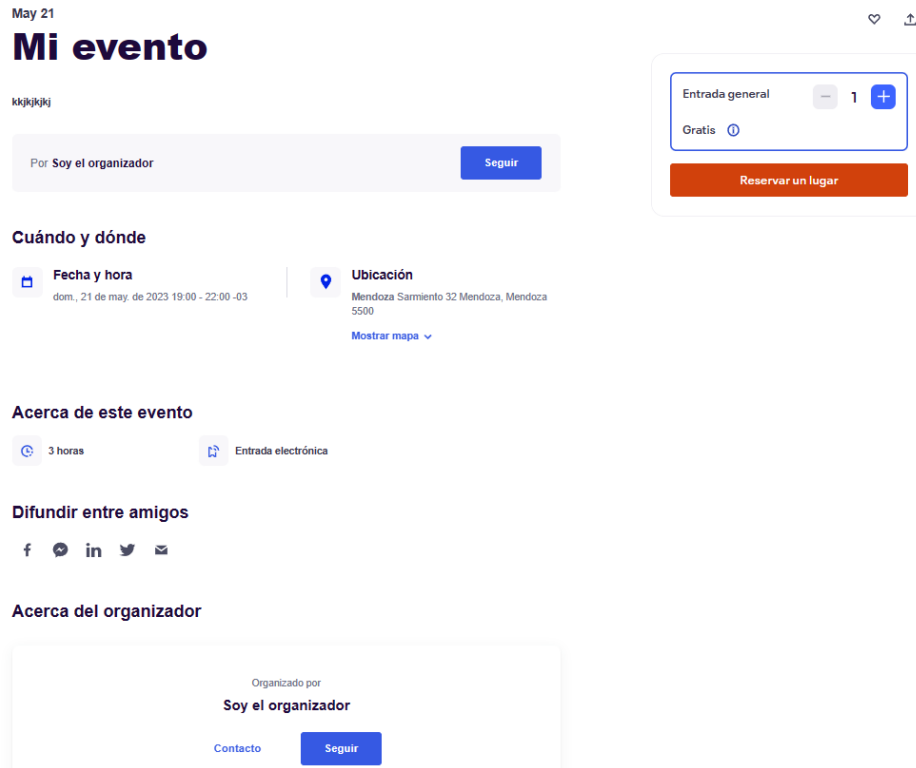


Figura 1.1-52: Previsualizar el evento creado

Recopilación de información de los participantes

Eventbrite permite obtener información de los compradores y solicitarla durante el proceso de compra de entradas. Esto puede incluir datos como sexo, domicilio, número de celular, entre otros. Además, Eventbrite ofrece la posibilidad de hacer preguntas personalizadas, lo que permite a los organizadores obtener información adicional específica de los participantes según sus necesidades.

¿Qué necesitás saber sobre los participantes?

Recopilamos nombre, apellido y correo de forma predeterminada.

Detalles	Incluir	Obligatorio
Fórmula de tratamiento (Sr., Sra., etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sufijo	<input type="checkbox"/>	
Sexo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono de domicilio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Celular	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Domicilio particular	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dirección de envío:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sitio web	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blog	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cargo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empresa / Organización	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dirección de trabajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teléfono del trabajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

[Agregar pregunta nueva](#)

Figura 1.1-53: Selección de información relevante de clientes

Marketing

Eventbrite ofrece varias herramientas de marketing para ayudar a los organizadores a promocionar sus eventos. Esto incluye la posibilidad de vincular una cuenta de Facebook para gestionar la publicidad y promocionar eventos en esa plataforma. Además, Eventbrite permite generar enlaces y píxeles de seguimiento, lo que permite a los organizadores medir la efectividad de sus estrategias de marketing y saber cuántas personas hacen clic en los enlaces y realizan compras de entradas desde allí.

También se puede utilizar el correo electrónico como parte de las estrategias de marketing, ya que Eventbrite permite enviar invitaciones y comunicaciones por correo electrónico a los participantes registrados, lo que facilita la promoción y el seguimiento de los eventos.

Estas herramientas de marketing integradas en Eventbrite ayudan a los organizadores a aumentar la visibilidad de sus eventos, llegar a un público más amplio y realizar un seguimiento efectivo del rendimiento de sus estrategias de promoción

Píxeles de seguimiento admitidos



Figura 1.1-54: Sección de vinculación de cuentas de marketing

Buscar eventos

Eventbrite ofrece un buscador de eventos que permite a los usuarios encontrar eventos específicos utilizando diferentes filtros de búsqueda. Estos filtros incluyen:

1. **Filtro por categorías:** Eventbrite ofrece una amplia variedad de categorías para los eventos, como música, artes escénicas y visuales, feriados, salud, pasatiempos, negocios, gastronomía, deportes y salud, entre otros. Los usuarios pueden seleccionar las categorías de su interés para encontrar eventos relacionados con sus preferencias.
2. **Filtro por ubicación:** Eventbrite permite a los usuarios buscar eventos en función de la ubicación geográfica. Los usuarios pueden especificar una ubicación o utilizar la función de geolocalización para encontrar eventos cerca de su ubicación actual. Además, para eventos en línea que no requieren una ubicación física, los usuarios pueden buscar eventos en línea y participar desde cualquier lugar del mundo.
3. **Descubrimiento de eventos según preferencias:** Eventbrite también ofrece un sistema de recomendación de eventos basado en las preferencias del usuario. Esto se logra a través del análisis del historial de búsqueda y participación del usuario, lo que permite ofrecer sugerencias personalizadas de eventos que podrían ser de su interés.

Estos filtros de búsqueda en Eventbrite ayudan a los usuarios a encontrar eventos relevantes y adaptados a sus intereses y ubicación, lo que facilita la búsqueda y descubrimiento de eventos que sean de su interés.

Eventos destacados en **Mendoza**

Todos Para vos En línea Hoy Este fin de semana Música Gastronomía Solidaridad

Descubre categorías populares

Música	Artes escénicas y visuales	Ferriados	Salud
Pasatiempos	Negocios	Gastronomía	Deportes y salud

Eventos en Mendoza

<p>AGUSTIN SAITTA // Precuela de una ilusión // sáb., abr. 15, 21:00 Teatro Municipal Julio Quintanilla • ... A partir de \$ 2.000,00 NERO PRODUCCIONES 232 seguidores</p>	<p>EL SHOW DE NACHITO SARALEGUI dom., abr. 16, 21:00 Teatro Selecto • Mendoza, Mendoza A partir de \$ 3.200,00 JUGO 2k seguidores</p>	<p>ENCUENTRO PROVINCIAL de HIGIENE, SEGURIDAD y AMBIENTE OCUPACIONAL lun., abr. 24, 17:00 CINE TEATRO IMPERIAL • Mendoza, ... Gratis COMISIÓN FUNDADORA 935 seguidores</p>	<p>Jornada de Prevención Sísmica vie., abr. 21, 17:00 Auditorio Municipal de Maipú, Marolán... Gratis COMISIÓN FUNDADORA 935 seguidores</p>
---	--	---	--

Figura 1.1-55: Sección de búsqueda de eventos

Permite a los usuarios hacer la compra de entradas e incluso seguir o contactar al organizador del evento. Además, brinda información sobre la ubicación, fecha, hora, duración y tipo de entrada del evento (gran parte de esta información se relaciona con la proporcionada durante la creación del evento). [9]

Just Added!

Apr 16

AGUSTIN SAITTA // Precuela de una ilusión //

Agustín Saitta se presenta por primera vez en el teatro para contarnos su historia y mostrarnos su magia íntima en PRECUELA DE UNA ILUSION

Desde \$ 2.000

Quedan pocas entradas

Conseguir entradas

Por NERO PRODUCCIONES
232 seguidores

Seguir

Cuándo y dónde

Fecha y hora
sáb., 15 de abr. de 2023 21:00 - 23:00 -03

Ubicación
Teatro Municipal Julio Quintanilla Avenida Sarmiento Ciudad, Mendoza M5500
[Mostrar mapa](#) ▾

Política de reembolsos

Comunicate con el organizador para solicitar un reembolso.

Acerca de este evento

2 horas **Entrada electrónica**

Figura 1.1-56: Información de un evento en particular 2

1.1.3.2.2. Modelo lógico del Sistema actual.

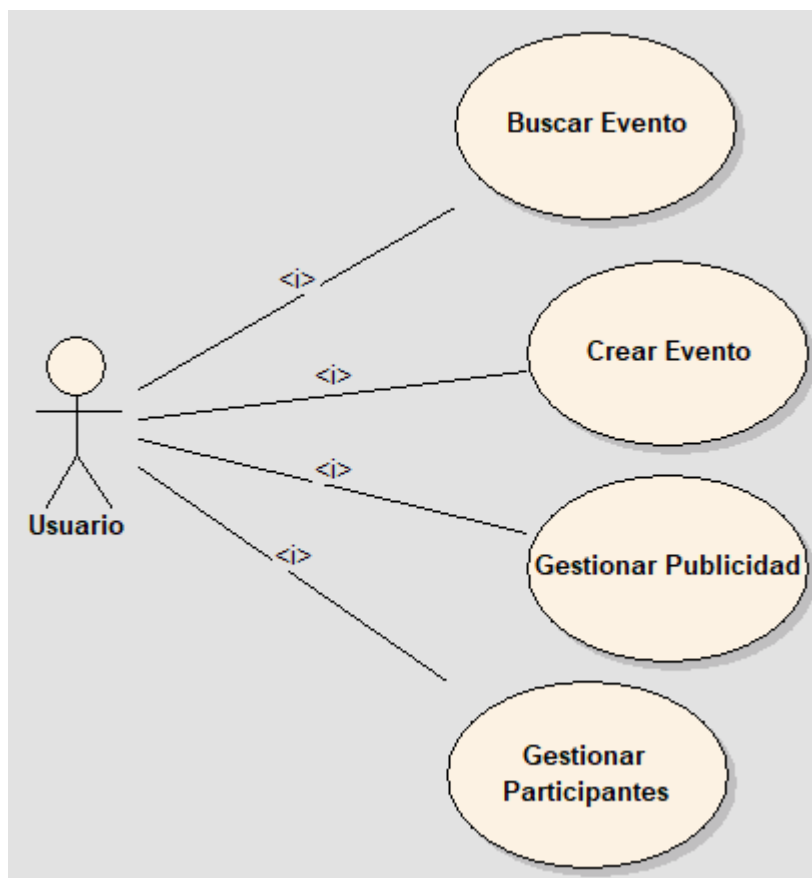


Figura 1.1-57:: Diagrama de Casos de Uso de EventBrite

1.1.3.2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.

Problemas

- No ofrece una traducción completa de la página.
- No proporciona reseñas de personas que hayan adquirido entradas para eventos anteriores del organizador
- No se adapta adecuadamente a la música, ya que no permite visualizar la lista de reproducción que el artista tocará y otros detalles relacionados

Necesidades

- Sería beneficioso que el sitio web admita varios idiomas para que los turistas puedan obtener información sobre los eventos con mayor facilidad, al igual que los locales. Esto permitiría una experiencia más inclusiva y accesible para los visitantes internacionales que buscan eventos en la zona
- Sería valioso tener la posibilidad de ver reseñas y opiniones de otros participantes sobre un evento en particular. Esto permitiría a los usuarios tener una idea más completa y objetiva de la calidad del evento, la experiencia de los asistentes anteriores y la satisfacción general del público. Las reseñas pueden ser una herramienta útil para tomar decisiones informadas sobre qué eventos asistir y qué esperar de ellos.
- Es importante tener en cuenta que, al no ser una plataforma dedicada exclusivamente a eventos musicales, es posible que haya ciertas limitaciones en cuanto a la información detallada sobre las canciones o playlist que se tocarán en un concierto en particular. Sería deseable contar con información más detallada sobre la música y el repertorio que se presentará en los eventos musicales, lo que permitiría a los usuarios tener una idea más clara de lo que pueden esperar en términos de la experiencia musical en un evento en particular. Esto podría incluir la lista de canciones, géneros musicales, artistas o bandas invitadas, y otros detalles relevantes para los amantes de la música

1.1.4. SetList.fm

1.1.4.1. Relevamiento general

1.1.4.1.1. De la organización/sistema.

Setlist.fm es una plataforma en línea que tiene como objetivo recopilar y compartir información sobre los setlists (listas de canciones interpretadas) de conciertos en vivo.

1.1.4.1.2. Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.

- **Búsqueda y navegación de setlists:** Los usuarios pueden buscar y explorar las listas de canciones de conciertos de artistas de todo el mundo. Las listas de canciones se pueden ver en orden cronológico y se pueden filtrar por artistas, lugares y fechas.

- **Añadir y editar setlists:** Los usuarios pueden crear una cuenta y contribuir a las listas de canciones de conciertos, agregando nuevas canciones, corrigiendo información y comentando sobre la lista de canciones.
- **Consultar estadísticas:** Los usuarios pueden ver estadísticas detalladas sobre los artistas y las listas de canciones, incluyendo la frecuencia con la que se tocan las canciones y la duración promedio de los conciertos. Compartir y colaborar.
- Permite realizar una búsqueda por artista, evento, tour y festival. También muestra los Setlists más populares.
- **Búsqueda de artistas:** Los usuarios pueden buscar a sus artistas favoritos para ver sus setlist y sus presentaciones.
- **Seguir artistas:** Los usuarios pueden seguir a sus artistas favoritos y recibir notificaciones cuando se agreguen nuevas listas de canciones.

1.1.4.1.3. Tecnología de Información.

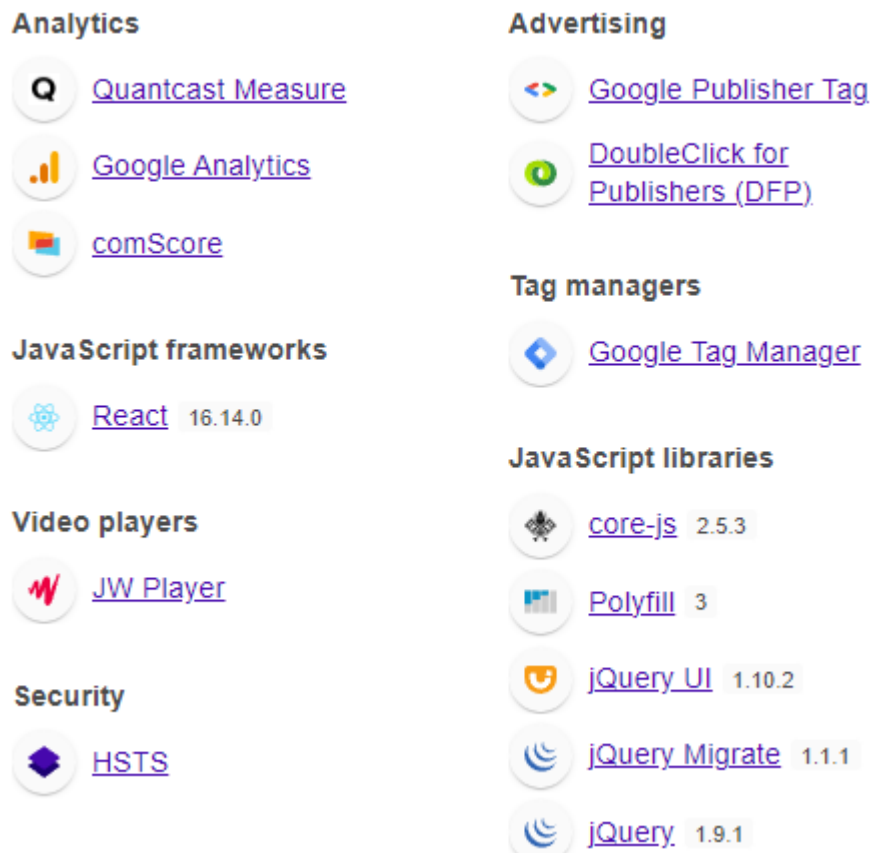


Figura 1.1-58: Tecnología de información de SetList.fm 1

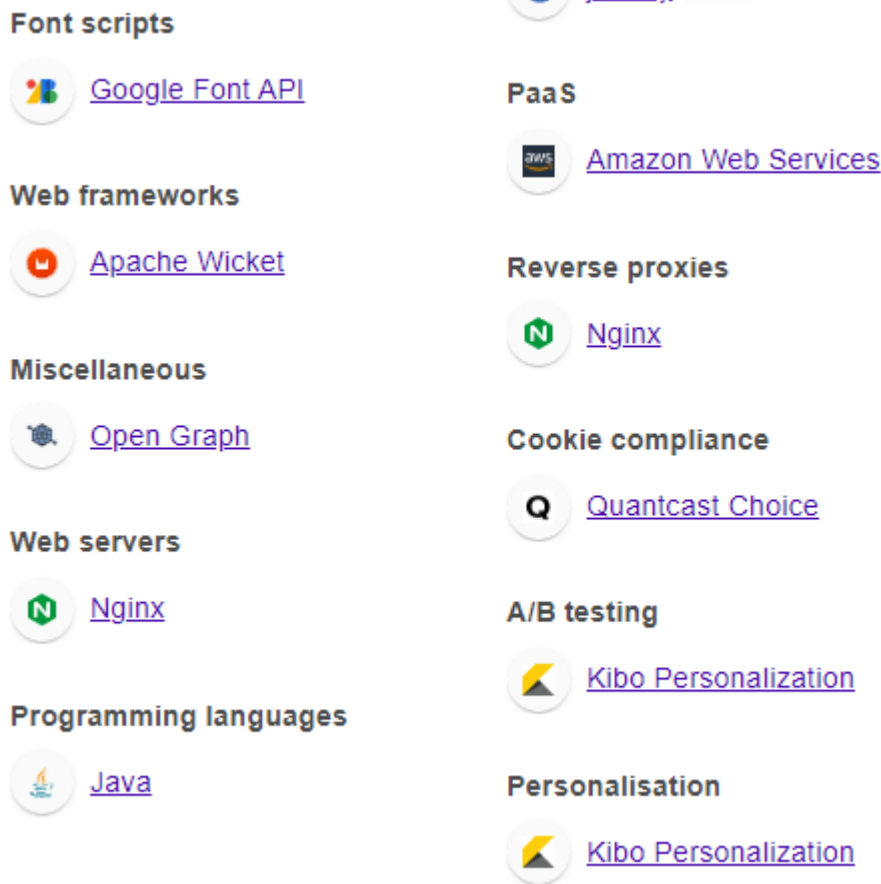


Figura 1.1-59: Tecnología de información de SetList.fm 2. [7]

1.1.4.2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema.

1.1.4.2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas.

Nomenclatura utilizada en el sistema

- Tour: Recorrido de presentaciones de una banda o un artista en un determinado tiempo y determinados lugares.
- Festival: Agrupa setlist de artistas involucrados en el evento por día, el festival es una agrupación de setlist pertenecientes al evento que ocurre en un lugar por un periodo de tiempo.
- Venue: espacio de eventos donde se realiza el evento.

Búsqueda y navegación de setlist

Los usuarios pueden buscar setlists de conciertos específicos, buscar por artistas o bandas, o ver los setlists más populares. Se puede realizar de 2 formas, la primera es utilizando la barra de búsqueda que

acepta texto y la segunda es utilizar la barra de navegación que incluye diferentes tipos de búsquedas como búsqueda por setlist, por artista, por festival o por evento. [8]

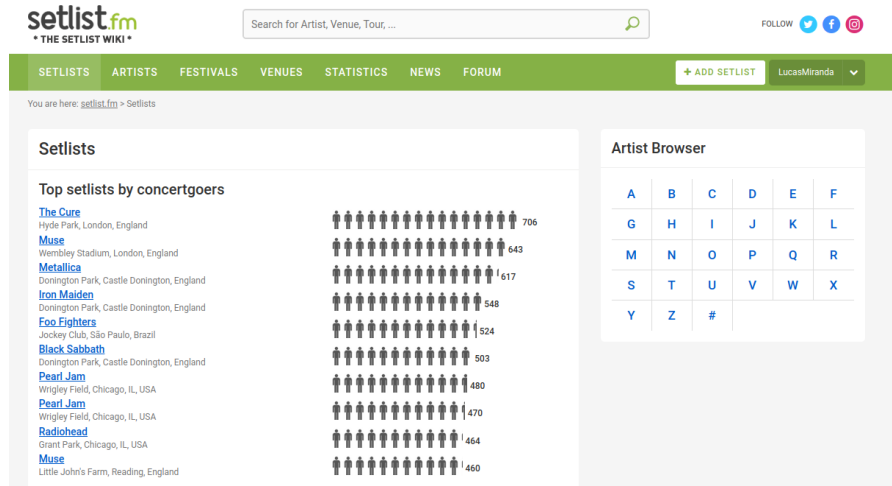


Figura 1.1-60: Barra de búsqueda y apartado de Setlists

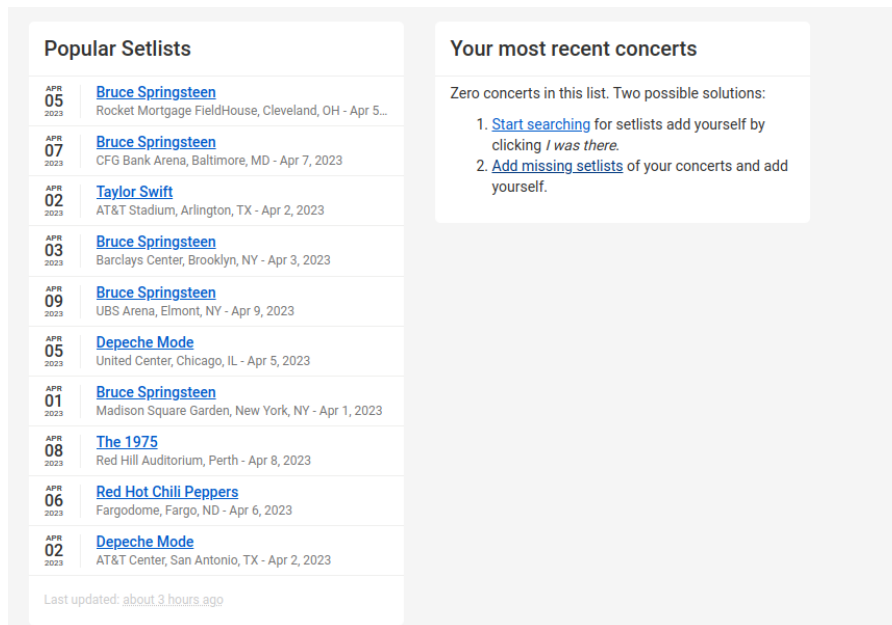


Figura 1.1-61: Barra de búsqueda y apartado de Setlists de SetList.fm

Añadir y editar setlists

Los usuarios pueden agregar nuevos setlists de conciertos y editar los setlists existentes para corregir errores o agregar información faltante.

Para añadir una nueva setlist es necesario estar registrado y seleccionar el botón en la barra de navegación llamado + ADD SETLIST, el cual te lleva a un formulario a completar.

Para editar una setlist es necesario navegar hasta la misma y seleccionar el botón desplegable para editarla.

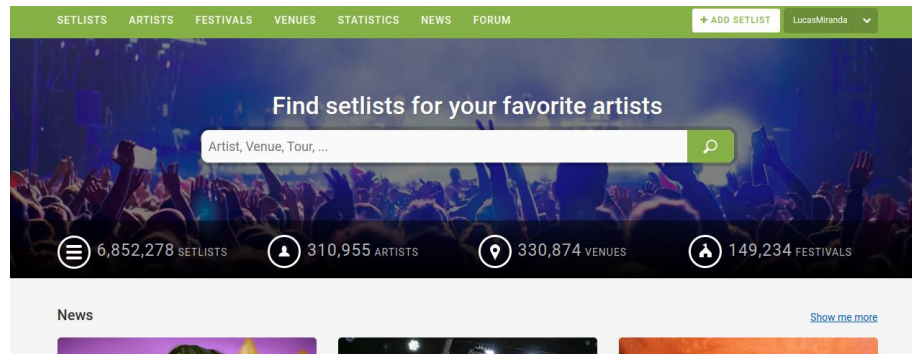


Figura 1.1-62: Barra de búsqueda SetList.fm

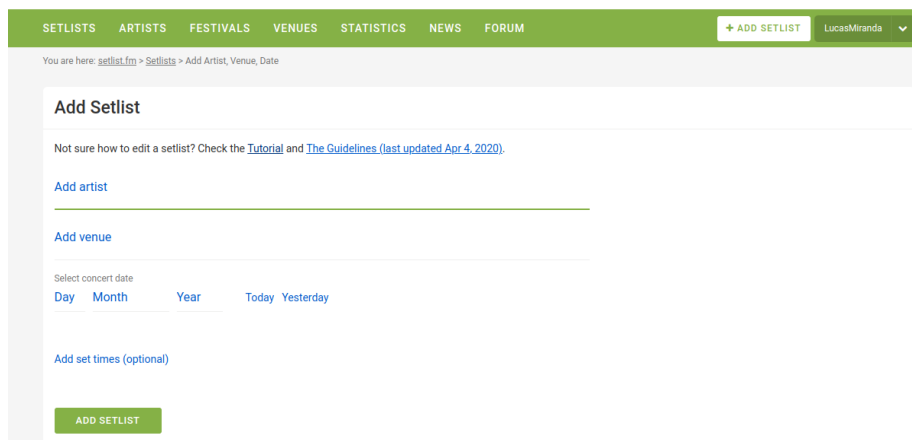


Figura 1.1-63: Apartado de edición de setlist SetList.fm

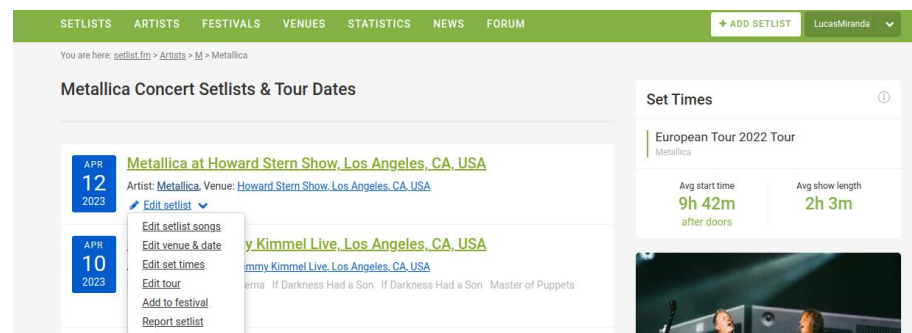


Figura 1.1-64: Opciones ofrecidas de una setlist específica

- Además se pueden realizar más acciones de modificación
 - - edit setlist songs: Esta funcionalidad permite editar una canción dentro de una setlist.

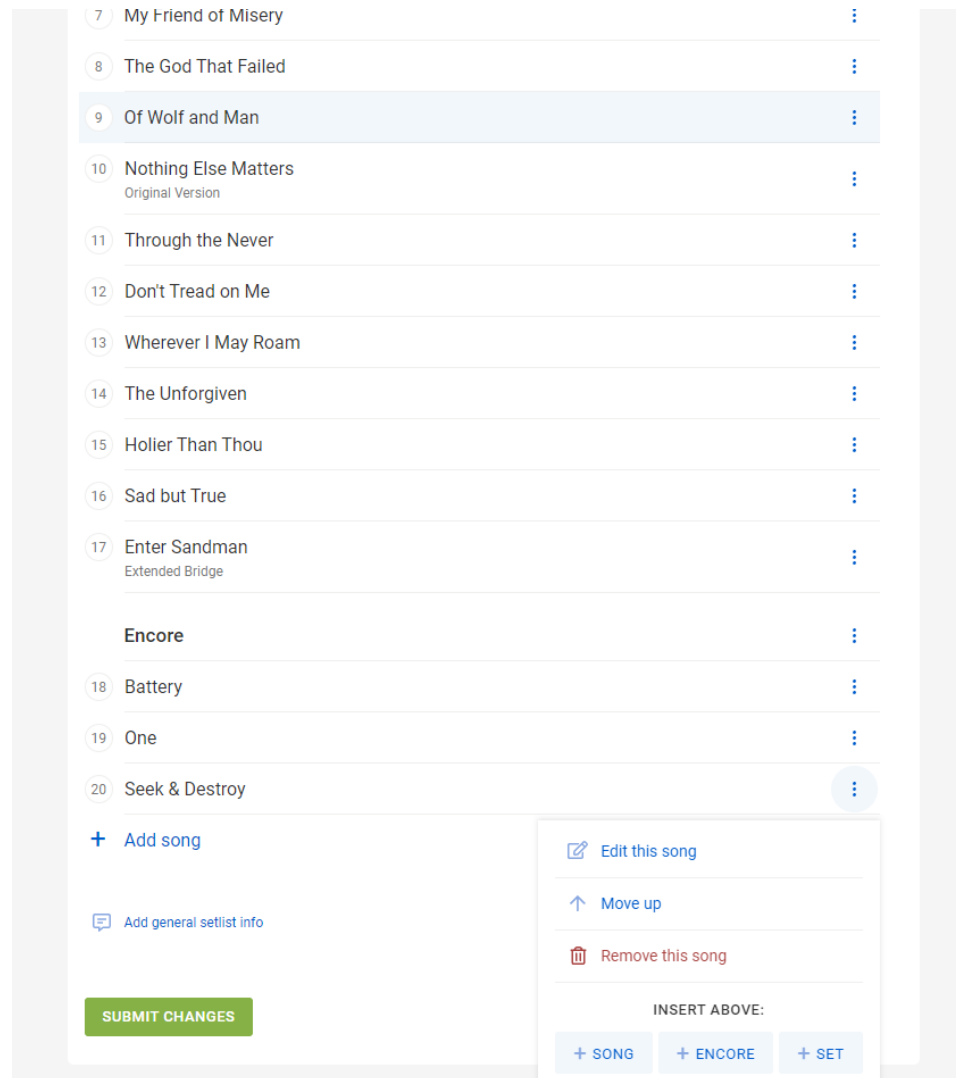


Figura 1.1-65: Apartado de edición setlist, edición de canción

- - edit venue & date: Una venue es un evento, esta funcionalidad permite editar un evento y la fecha de este.

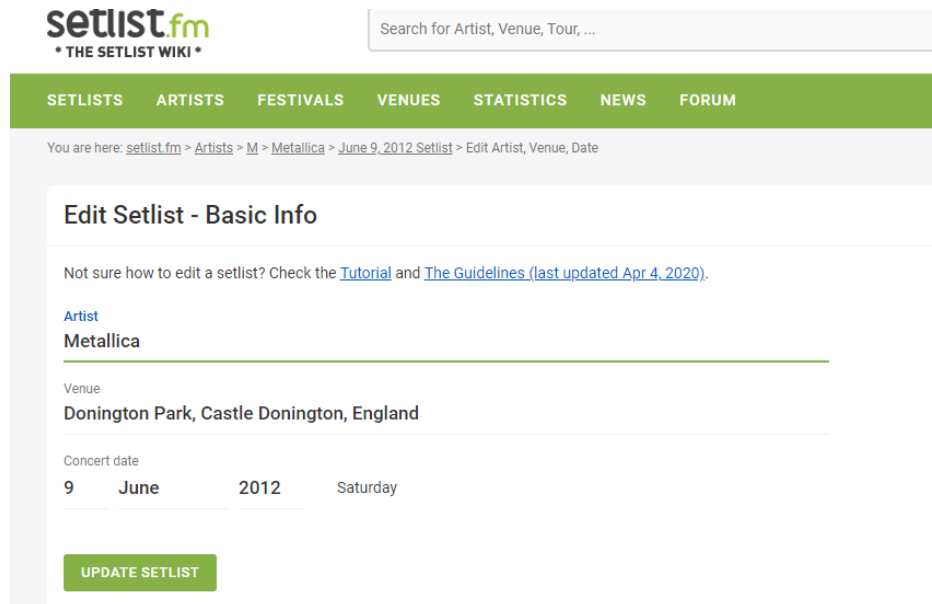


Figura 1.1-66: Apartado de edición setlist, edición de evento y fecha

- - edit set times: El set time son la sincronización del inicio del evento. Esta funcionalidad permite cambiar el horario en que inició un evento y el horario esperado de inicio.

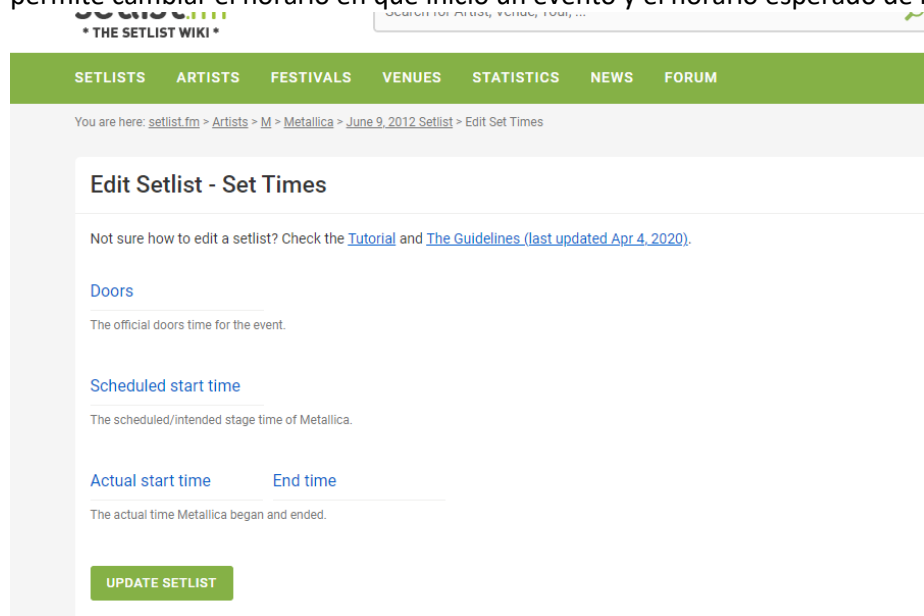


Figura 1.1-67: Apartado de edición setlist, edición de horario de evento.

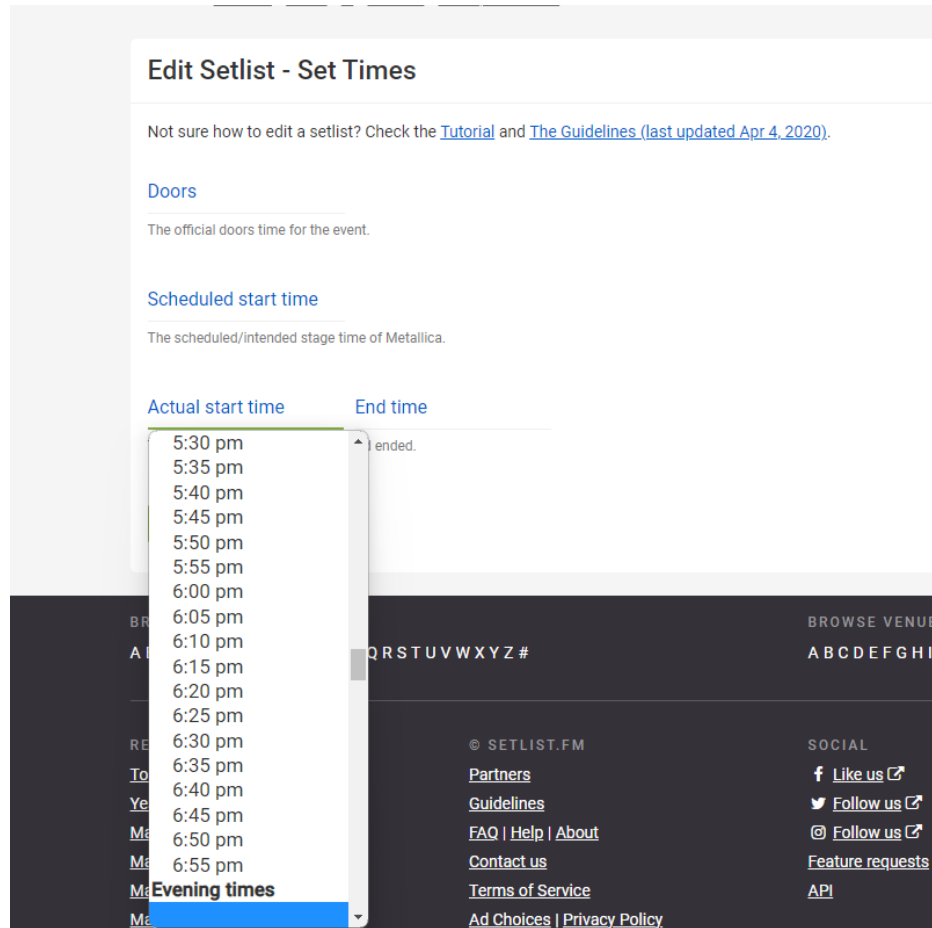


Figura 1.1-68: Apartado de edición setlist, edición de horario de inicio real.

- - edit tour: Un tour es un conjunto de conciertos o eventos, donde la banda toca en el mismo o diferentes días. Esta funcionalidad permite editar el tour.

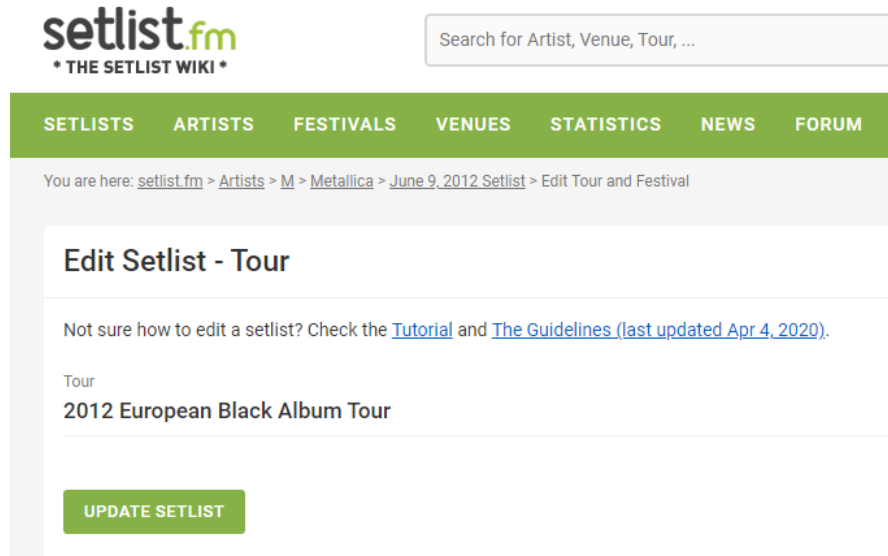


Figura 1.1-69: Apartado de edición setlist, edición de Tour.

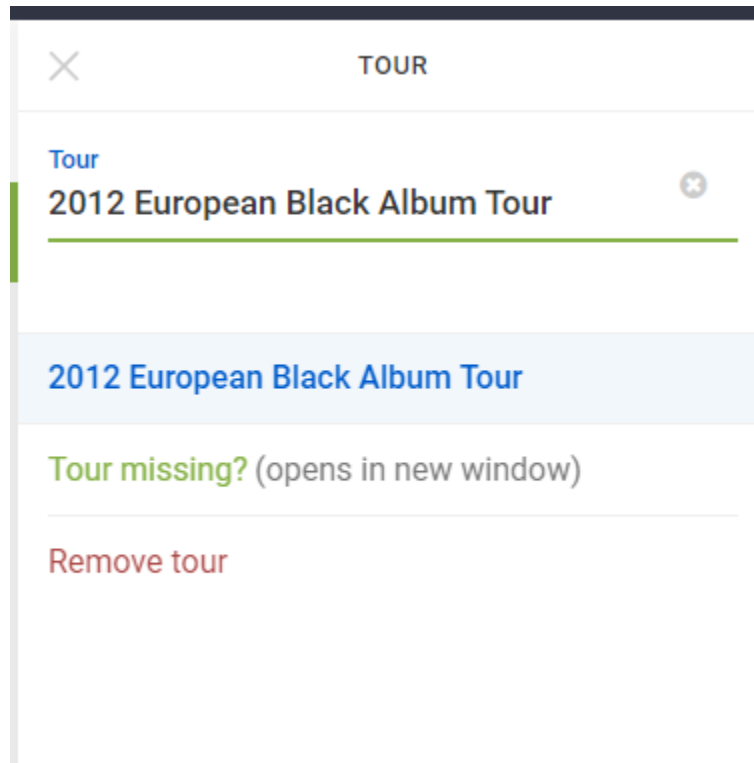


Figura 1.1-70: Apartado de edición setlist, edición de tour.

- - add to festival: Un festival es un evento donde se presentan una cierta cantidad de artistas o bandas en uno o varios días. Esta funcionalidad permite añadir festivales.

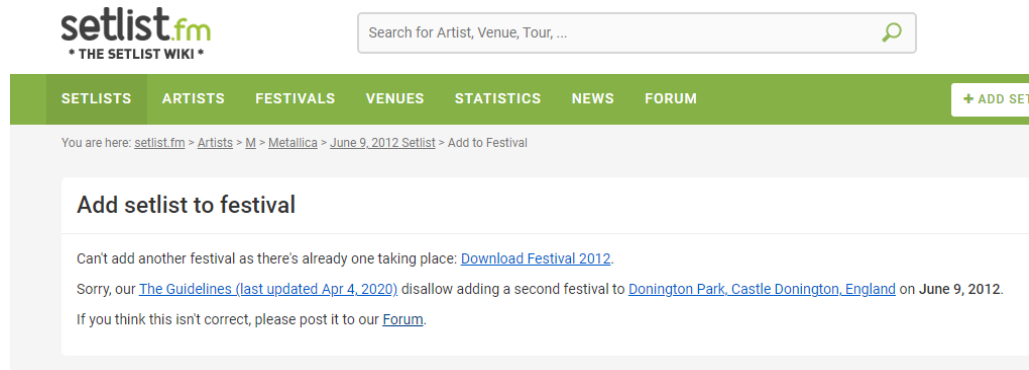


Figura 1.1-71: Apartado de edición setlist, edición de festival.

- - report setlist: Esta funcionalidad permite reportar una funcionalidad.

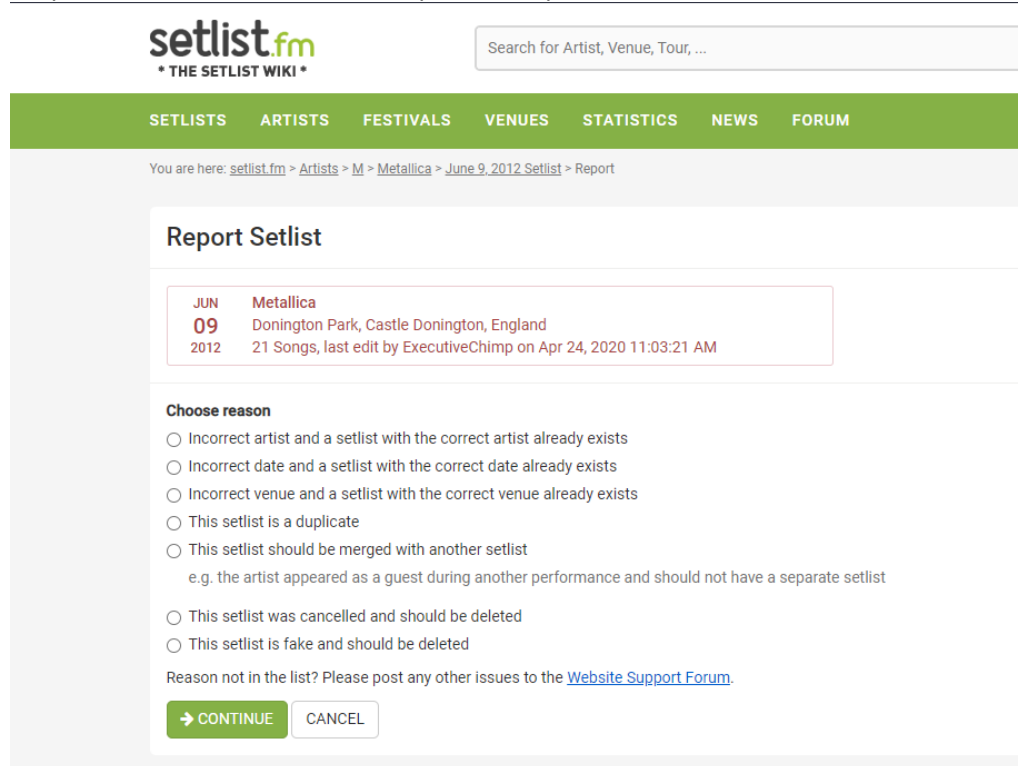


Figura 1.1-72: Apartado de edición setlist, reporte de setlist.

Estadísticas de artistas

Setlist.fm proporciona estadísticas detalladas sobre los artistas y bandas, incluyendo las canciones más interpretadas, los lugares de conciertos más frecuentes, las giras más populares y mucho más. Se dividen en 3 grandes categorías:

- **Estadísticas de Tour:** Las estadísticas permiten ver canciones, álbumes, covers, mapas de conciertos, los artistas con los que estuvo
- **Estadísticas por canción:** Las estadísticas permiten seleccionar una canción y sobre ella indica cuantas veces la tocó el artista, con quien tocó la canción, el artista original de la canción, la primera vez que la tocó y también la última.
- **Otras estadísticas:** Las estadísticas permiten ver las apariciones especiales del artista en otros conciertos y también los artistas que realizaron covers de las canciones de este.

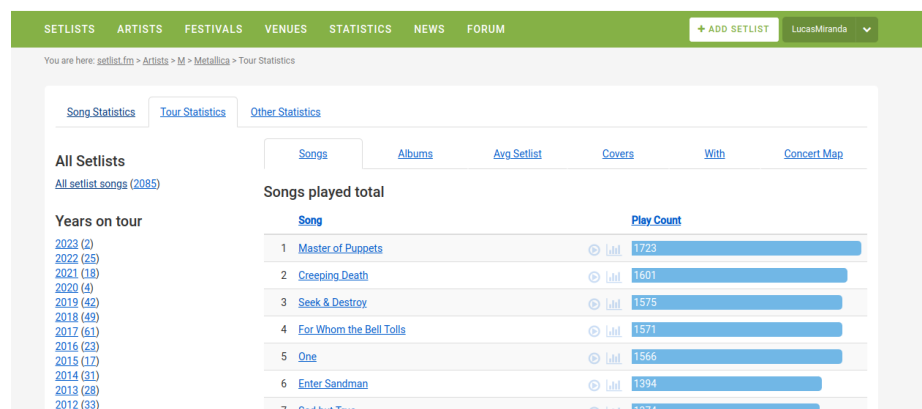


Figura 1.1-73: Apartado de todas las setlist disponibles de la banda 'Metallica'

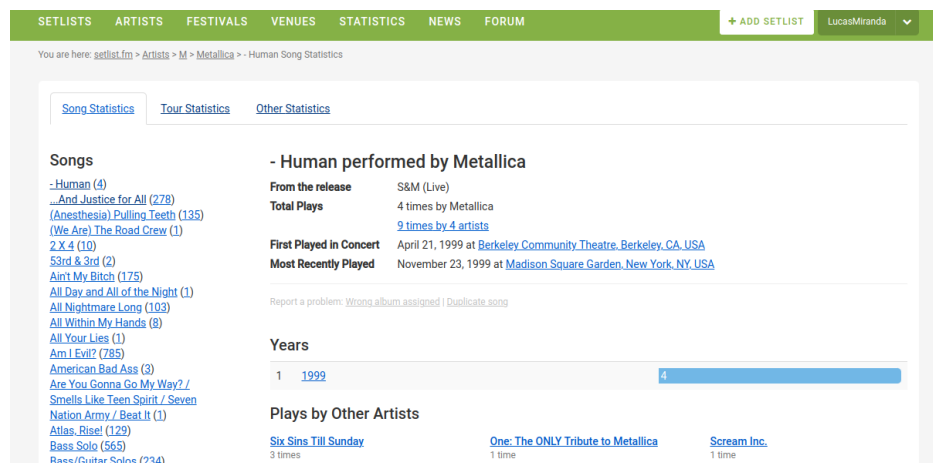


Figura 1.1-74: Apartado de canciones tocadas de la banda 'Metallica'

Compartir y colaborar

Los usuarios pueden compartir setlists y estadísticas de artistas en las redes sociales y colaborar en la recopilación de información sobre conciertos en vivo.

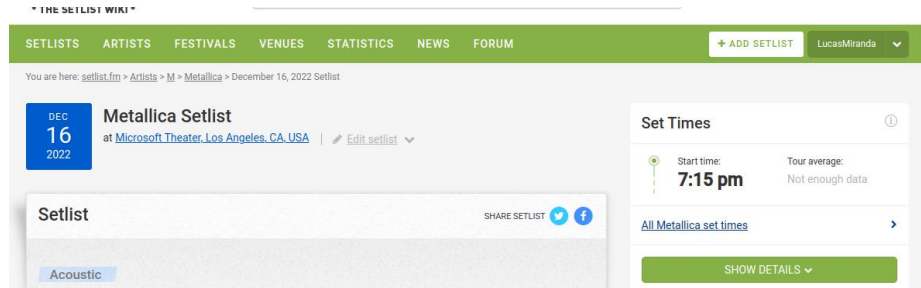


Figura 1.1-75: Setlist de 22 de diciembre 2022 en Los Ángeles, USA de la banda 'Metallica'

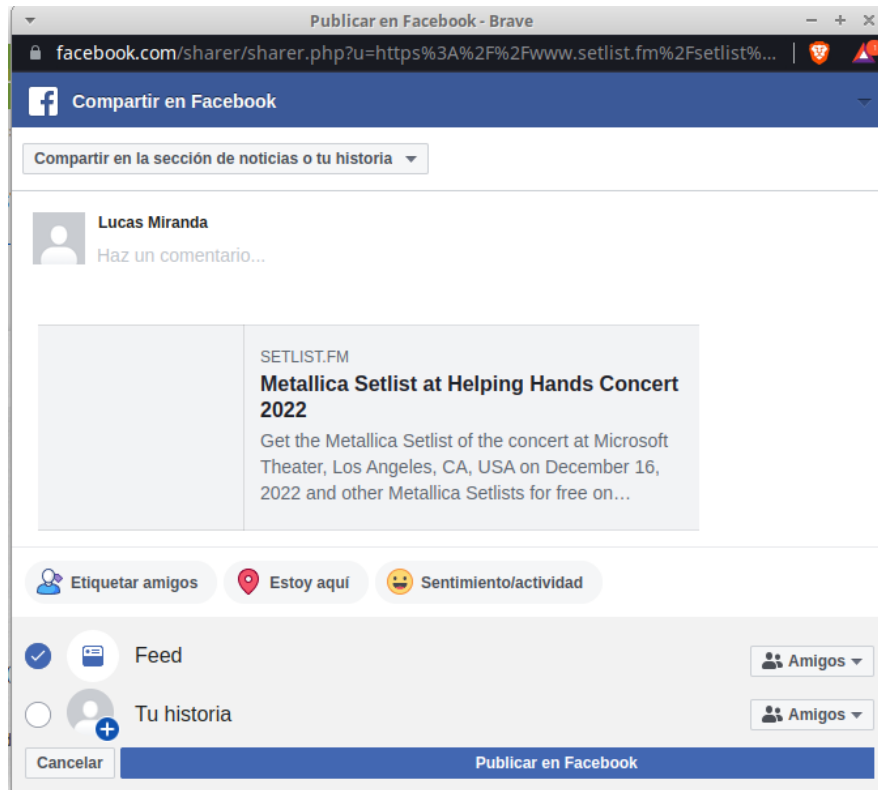


Figura 1.1-76: Ventana emergente para compartir en Facebook de la Setlist de 22 de diciembre 2022 en Los Ángeles, USA de la banda 'Metallica'

1.1.4.2.2. Modelo lógico del Sistema actual.

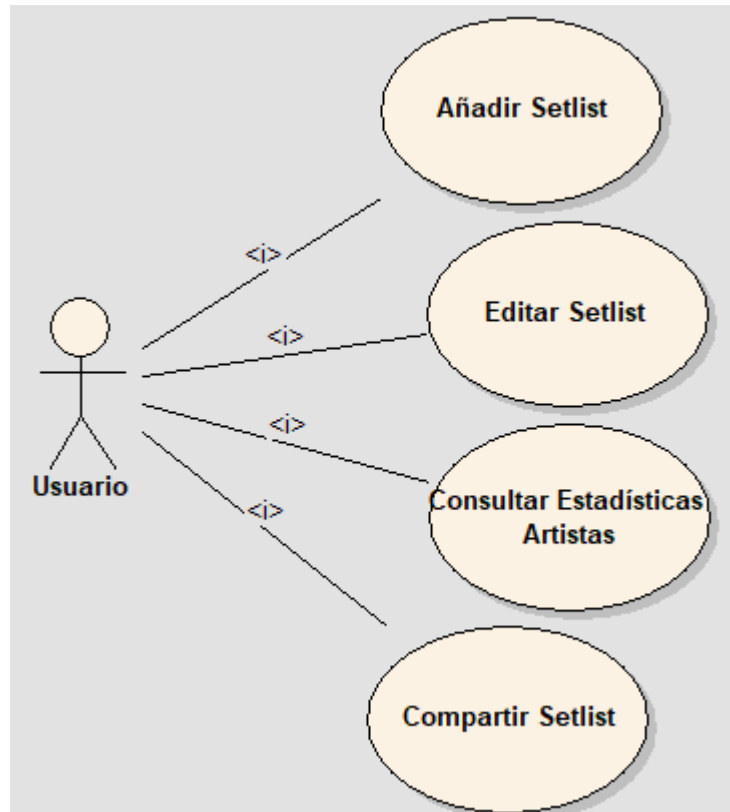


Figura 1.1-77: Modelo lógico del Sistema Actual SetList.fm

1.1.4.2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.

- La visualización de la setlist necesita trabajo para verse más amigable, en este momento representa una enumeración de elementos de una lista HTML sin ningún tipo de personalización.

1.1.5. Tixel

1.1.5.1. Relevamiento general

1.1.5.1.1. De la organización/sistema.

Tixel es una plataforma en línea para comprar y vender entradas para eventos en todo el mundo. Sus principales objetivos son los siguientes:

1. Proporcionar una plataforma segura y confiable para la compra y venta de entradas: Tixel se asegura de que las transacciones se realicen de manera segura y que las entradas sean auténticas para garantizar la satisfacción del comprador y del vendedor.

2. Garantizar precios justos: Tixel se asegura de que los precios de las entradas sean justos para ambas partes, evitando la especulación y el aumento excesivo de precios.
3. Ofrecer una experiencia de compra fácil y rápida: Tixel simplifica el proceso de compra y venta de entradas mediante su plataforma fácil de usar y su proceso de registro rápido.
4. Proporcionar atención al cliente y soporte en tiempo real: Tixel ofrece soporte en vivo para garantizar una experiencia de usuario sin problemas y brindar asistencia en caso de problemas.

1.1.5.1.2. Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.

- **Reventa de entradas:** Los usuarios pueden revender sus entradas si no pueden asistir a un evento.
- **Chat en vivo:** Tixel ofrece soporte en vivo para atender preguntas y resolver problemas en tiempo real.
- **Transferencia de entradas:** Los usuarios pueden transferir sus entradas a otros compradores a través de la plataforma de Tixel.

1.1.5.1.3. Tecnología de Información.

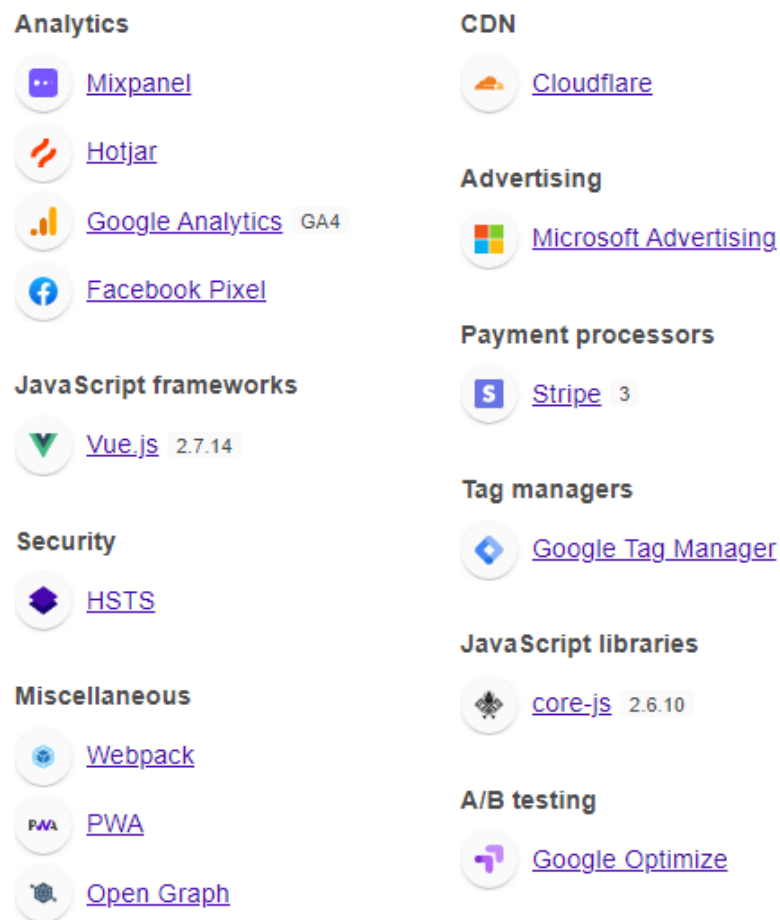


Figura 1.1-78: Tecnología utilizada por Tixel. [10]

1.1.5.2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema.

1.1.5.2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas.

Reventa de entradas

Tixel ofrece una plataforma para realizar la venta de una entrada

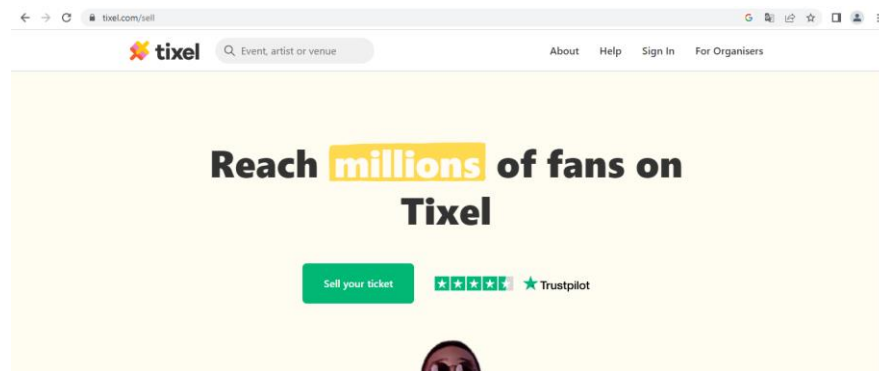


Figura 1.1-79: Página principal de Tixel.

Haciendo clic en 'Sell your ticket' se accede a los procesos de venta de ticket

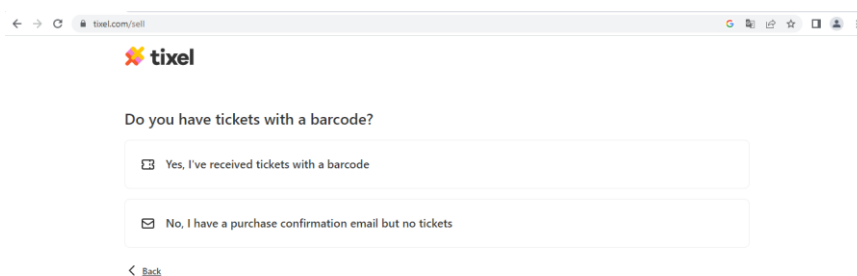


Figura 1.1-80: Opciones para vender ticket

El proceso contempla ticket en formato pdf y SMS de las principales plataformas de venta de tickets

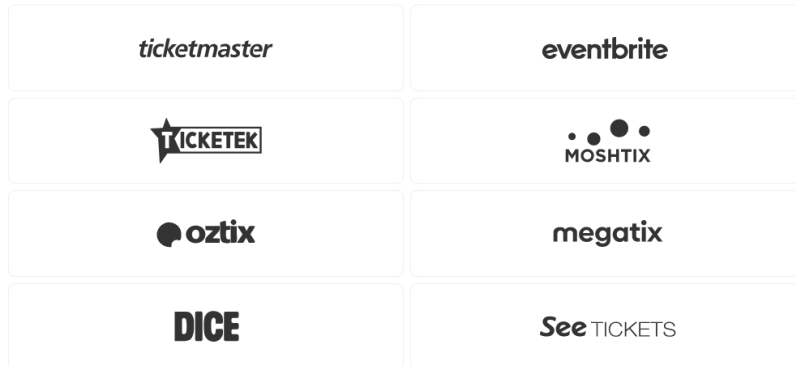


Figura 1.1-81: Plataformas de venta de tickets asociadas a Tixel

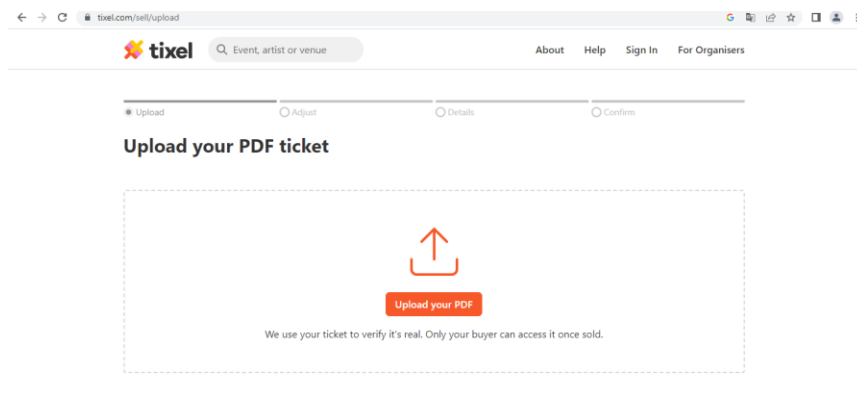


Figura 1.1-82: Entrada para subir archivo PDF

También se puede realizar la venta con el email de confirmación de compra que recibió el vendedor al adquirir un ticket

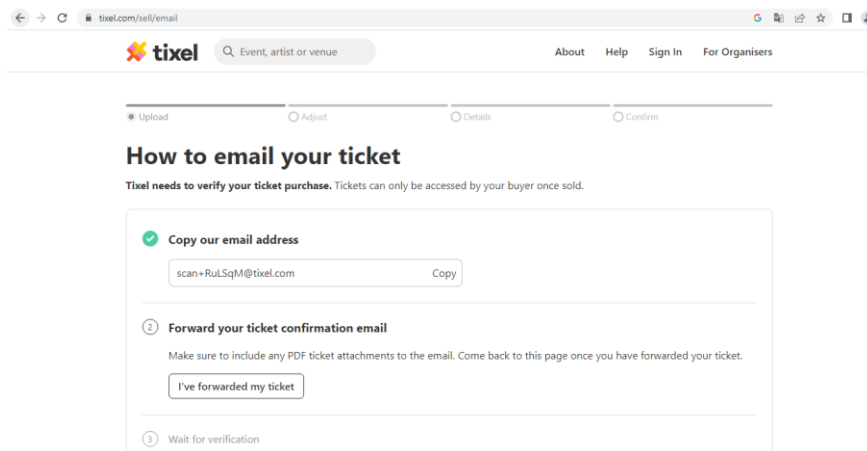


Figura 1.1-83 Cargar email de confirmación

En todos los casos realiza una verificación para validar que el ticket es legítimo

Una vez validado, se procede a definir el precio (el mismo está limitado para mantener un mercado justo entre los pares)

Luego, la plataforma envía al vendedor el link donde se lista el ticket en venta para que este pueda compartirlo donde desee.

Cuando un comprador adquiere el ticket, la plataforma retiene el dinero, y lo transfiere al vendedor una vez terminado el evento (recital, concierto, etc.)

Transferencia de entradas

Si se quiere realizar una transferencia de entrada a un amigo se puede realizar una publicación de venta privada que sólo es accesible mediante un link generado por el vendedor. Las ventas tienen un precio mínimo de 1\$ que es la comisión que carga Tixel

Chat en vivo

La plataforma presenta un espacio para contactarse con un comprador/vendedor y poder discutir los detalles de la transacción a realizar

Can I contact the seller/buyer?

Yes in certain cases where you need to finalise details with a seller or get an update ticket you can reach out to them by clicking on the chat icon via the **Purchased Tickets** section.

Figura 1.1-84: FAQ contacto con vendedor/comprador

Can I contact the seller/buyer? Tixel. Recuperado el 9 de Abril de 2023, de: <https://tixel.com/help/articles/seller/can-i-contact-the-sellerbuyer>

Comprar Ticket

Al elegir un evento, se muestran todos los vendedores que hay actualmente en el mismo



Presale tickets to The Smashing Pumpkins - The World is a Vampire Festival Tour

MR	Morgan Roche 1 ticket	\$169.00/ea
F	Felix Brennan-Bohm 2 tickets	\$161.00/ea
GW	Gavin Whalan 1 ticket	\$160.00/ea

Figura 1.1-85: Página principal de un evento

Se hace clic en un vendedor, se despliega el menú de compra donde se muestra las características del ticket a comprar y permite elegir la cantidad

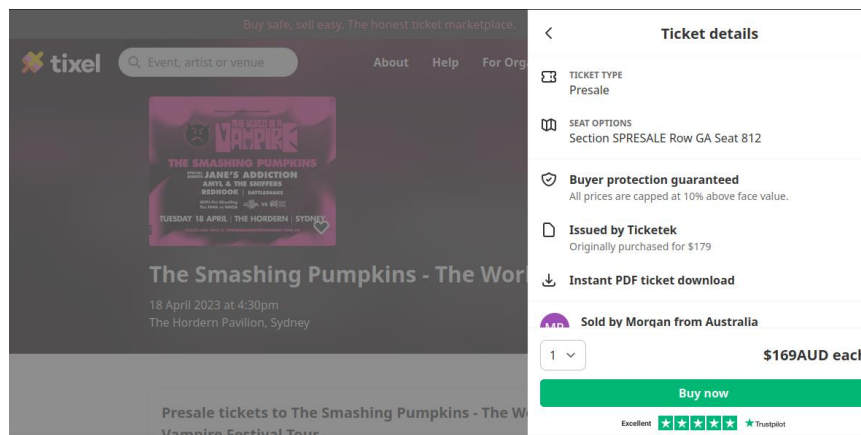



Figura 1.1-86Menú de compra

● Details ○ Payment ○ Confirm

Buy a ticket

Purchasing tickets from Sonia
Funds are fully protected by Tixel's Guarantee. SB



The Smashing Pumpkins - The World is a Vampire Festival Tour
18 April 2023 at 4:30pm
The Hordern Pavilion

Seat options
1 of 1 selected

Section SPRESALE Row GA
Seat 292

Price Summary

1 x Presale ticket	\$190.00 AUD
Seats: Section SPRESALE Row GA Seat 292	
Fees	\$16.91 AUD
Total	\$206.91 AUD

First Name ✓ **Last Name** ✓

Email ✓

Phone number ✓

Date of birth

Month ✓ **Day** ✓ **Year** ✓

Last 4 digits of SSN ✓

This information is required as part of our banking partner, Stripe's mandatory identity verification requirement. [Read more here](#)

Country ✓ **State** ✓

City ✓ **Postcode** ✓

Street Address ✓


Please ensure your details match your bank account

Loading >

Figura 1.1-87: Formulario de carga de datos personales comprar

Buy a ticket

Purchasing tickets from Sonia
Funds are fully protected by Tixel's Guarantee. SB



The Smashing Pumpkins - The World is a Vampire Festival Tour
18 April 2023 at 4:30pm
The Hordern Pavilion

Price Summary

1 x Presale ticket	\$190.00 AUD
Seats: Section SPRESALE Row GA Seat 292	
Fees	\$16.91 AUD
Total	\$206.91 AUD

Card holder name

Card details

Continue >

Figura 1.1-88: Formulario de carga de datos tarjeta compra

Buy Safe. Sell Easy. Tixel. Recuperado el 9 de abril de 2023, de: <https://tixel.com/au/Sydney/>

1.1.5.2.2. Modelo lógico del Sistema actual.

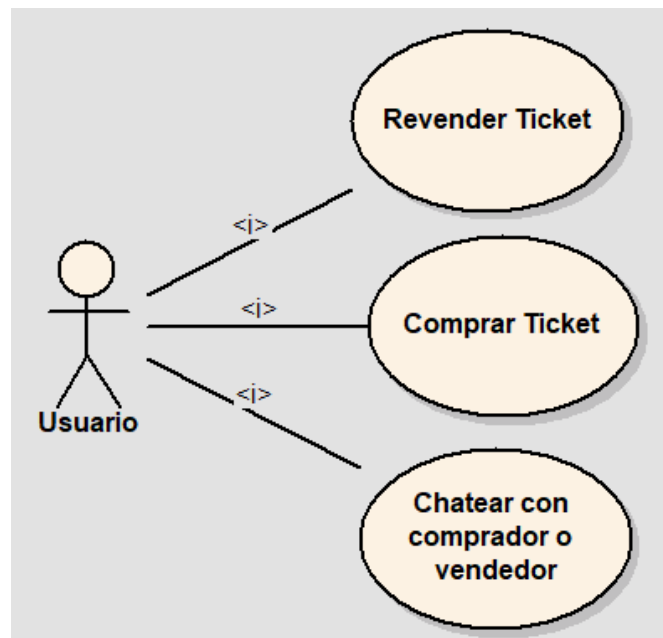


Figura 1.1-89: Diagrama de Casos de Uso de Tixel

1.1.5.2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.

Problemas

- La plataforma no se puede utilizar en Argentina. Al momento de vender un ticket no permite verificar con un teléfono de Argentina

Please verify your phone

We verify all accounts to keep Tixel safe for everyone. We also use this mobile number to check which country you are in for banking purposes.

Country

Australia (+61) ▼

Mobile phone

Send code

Figura 1.1-90: Formulario carga de número de teléfono

- Solo permite la venta de tickets en formato digital, no permite el contacto entre particulares para realizar transacciones de tickets en formato físico

Necesidades

- Integrarse con todas las plataformas de venta de tickets
- Integrarse con plataformas de reproducción de contenido (ej.: Spotify, SoundCloud) para recomendar eventos relacionados a los gustos del usuario

1.1.6. Discourse

1.1.6.1. Relevamiento general

1.1.6.1.1. De la organización/sistema.

Discourse es una aplicación de foro de discusión de código abierto y gratuita, diseñada para ser moderna, rápida y fácil de usar. Permite a los usuarios discutir y compartir información sobre diversos temas, y ofrece una amplia variedad de funciones como categorización de temas, etiquetado, me gusta, respuestas en tiempo real, mensajes privados, y más.

Además, Discourse es altamente personalizable y admite una gran cantidad de plugins y temas, lo que la convierte en una solución flexible y escalable para comunidades en línea de cualquier tamaño.

1.1.6.1.2. Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.

- **Sistema de categorías:** permite organizar los temas en diferentes categorías para que los usuarios puedan encontrar fácilmente lo que están buscando.
- **Sistema de etiquetas:** además de las categorías, permite agregar etiquetas a los temas, lo que facilita aún más la organización y búsqueda de contenido.
- **Interfaz de usuario moderna y responsive:** tiene una interfaz de usuario moderna y responsiva que se adapta a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.
- **Sistema de notificaciones:** notifica a los usuarios sobre las respuestas a sus temas y menciones en tiempo real.
- **Sistema de moderación y confianza:** posee un sistema de confianza que promueve la participación positiva y ayuda a evitar el spam y el abuso.
- **Integraciones:** se integra con diferentes servicios de terceros, como Google Analytics, MailChimp, Slack, entre otros.
- **Personalización:** permite personalizar la apariencia y funcionalidad de la plataforma mediante plugins y temas.

1.1.6.1.3. Tecnología de Información















<p>Analytics</p> <ul style="list-style-type: none">  Google Analytics GA4  Google Ads Conversion Tracking <p>Security</p> <ul style="list-style-type: none">  HSTS <p>Miscellaneous</p> <ul style="list-style-type: none">  Webpack 50% sure  Open Graph  Popper  Module Federation 50% sure <p>Programming languages</p> <ul style="list-style-type: none">  Ruby 	<p>Advertising</p> <ul style="list-style-type: none">  Google Ads <p>Payment processors</p> <ul style="list-style-type: none">  Stripe 3 <p>Tag managers</p> <ul style="list-style-type: none">  Google Tag Manager <p>Static site generators</p> <ul style="list-style-type: none">  Jekyll 4.3.2 <p>JavaScript libraries</p> <ul style="list-style-type: none">  Tippy.js  jQuery 3.5.1
--	--

Figura 1.1-91: Tecnologías utilizadas 1

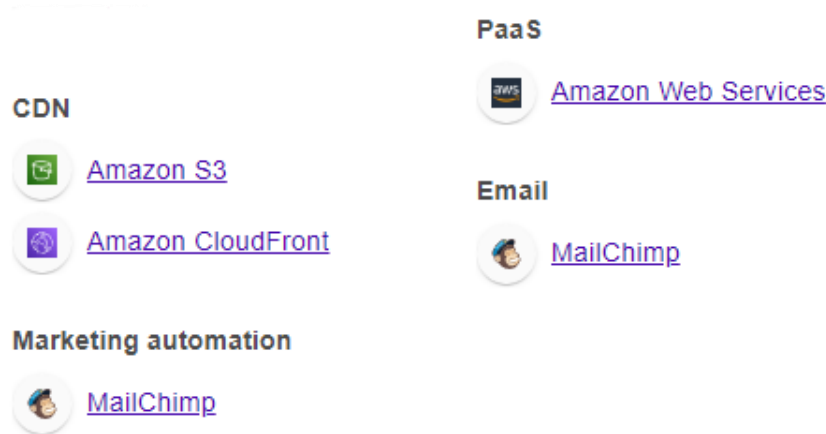


Figura 1.1-92: Tecnologías utilizadas 2. [11]

1.1.6.2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema.

1.1.6.2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas.

Nomenclatura utilizada en el sistema

- **Tema:** colección de mensajes agrupados juntos en una conversación significativa, con un título, listados en una categoría, comenzando con un mensaje original y que incluyen todas las respuestas en orden cronológico.
- **Mensaje:** cada elemento de un tema se llama mensaje. Cada mensaje tiene su propio autor y puede ser movido a un tema diferente si es necesario, o incluso convertirse en el inicio de un nuevo tema.
- **Mensaje original:** el primer mensaje en cualquier tema. Esto es clave ya que determina el enfoque del tema y es a lo que se vincularon el título y las etiquetas.
- **Categoría:** el principal medio de organización de los temas. Cada tema se coloca en exactamente una categoría. Las categorías tienen permisos que pueden restringir qué usuarios pueden crear, responder y ver sus temas. También puedes configurar las preferencias de notificación por categoría o incluso silenciarlas. Las categorías son un concepto similar a un 'foro' en otros sitios.
- **Etiqueta:** un marcador colocado en un tema para describirlo. Si bien un tema solo puede tener una categoría, puede tener varias etiquetas. Algunos usuarios pueden crear nuevas etiquetas.
- **Usuario:** los sitios de Discourse pueden ser privados o públicos para que cualquiera los lea, pero siempre se pedirá que el usuario esté registrado para crear publicaciones y registrar cualquier acción como marcar, dar me gusta, etiquetar y señalar. Por lo tanto, la mayor parte de la actividad del sitio se basa en usuarios registrados.[12]

Registro y login usuarios

El registro de usuarios soporta la vinculación con otras cuentas como Gmail, GitHub, Apple y demás. En caso de no querer vincular con ninguna cuenta existente, el proceso de login es bastante sencillo, simplemente se debe proporcionar un email, nombre de usuario, nombre y contraseña.

Figura 1.1-93: Login

Listado de temas

Por defecto, la página principal de Discourse muestra las conversaciones más recientes en la comunidad, y se pueden filtrar utilizando alguna combinación de las siguientes opciones:

- Por categoría
- Por tag
- Nivel de actividad: nuevas, recientes, sin leer, y las más populares.

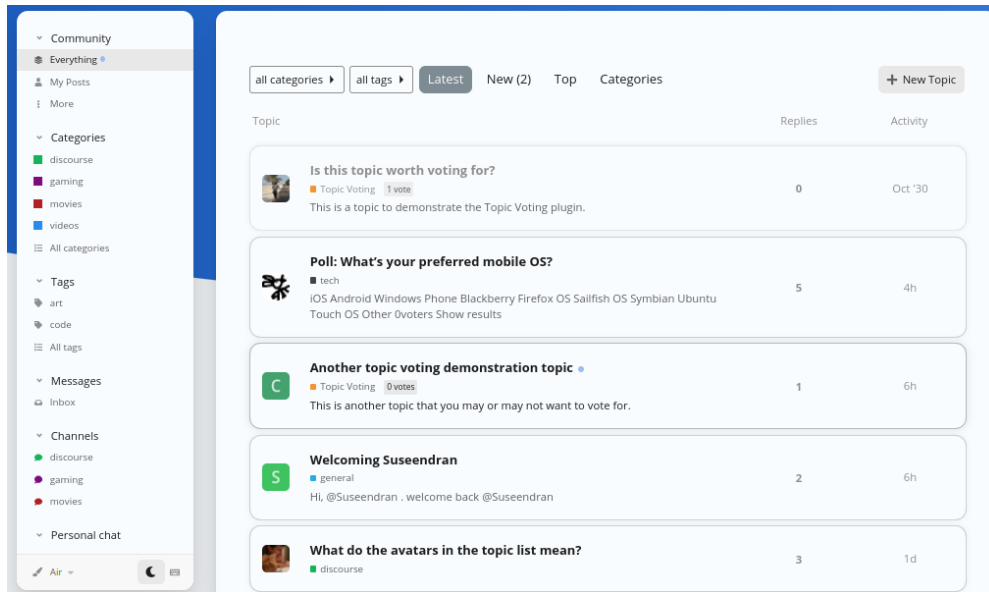


Figura 1.1-94: Listado de temas

Crear tema de discusión

Para crear un nuevo tema de discusión es necesario agregar un título o frase breve que lo describa, una categoría, una etiqueta y el cuerpo del tópico.

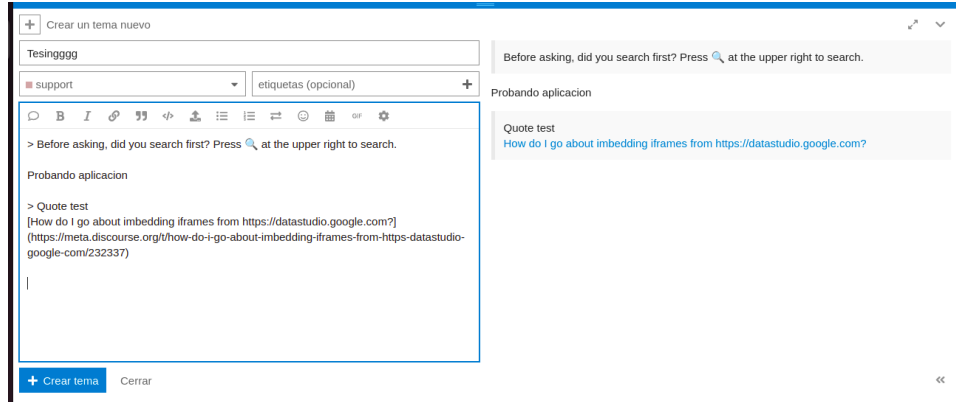


Figura 1.1-95: Crear tema de discusión

El formato de texto que se puede realizar dentro del post es muy avanzado y versátil, se pueden agregar links, citas, archivos multimedia, enlaces y demás. En la ventana derecha se puede ver una previsualización de cómo se va viendo el texto con el formato aplicado.

Participar de un tema de discusión

Una vez creado el tema de discusión, al entrar a la vista principal se puede ver la información principal del tema como su título, descripción, estadísticas principales y a la derecha un scroll con formato de timeline que nos muestra la cronología del post y todas sus respuestas.

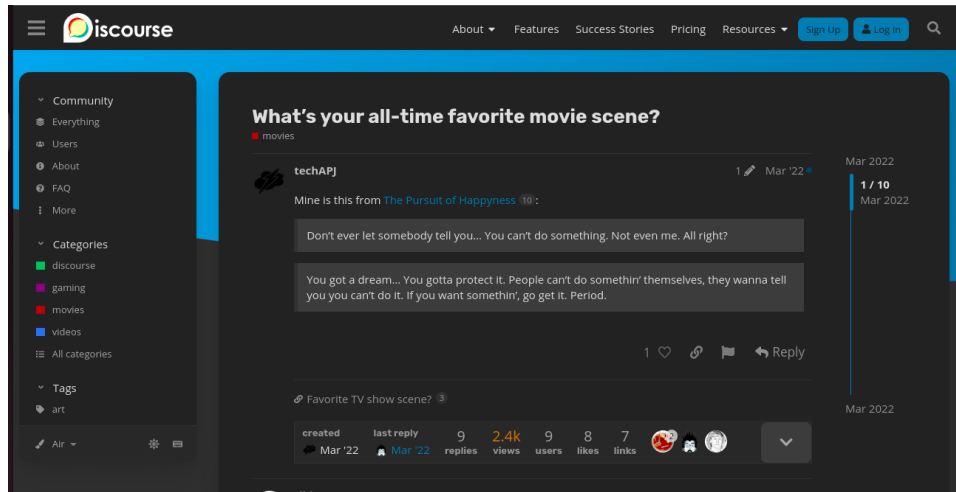


Figura 1.1-96: Vista de un tema de discusión

Al desplazar hacia abajo para ver todas las respuestas, se puede observar como la línea de tiempo de la derecha va cambiando según la fecha de la respuesta.

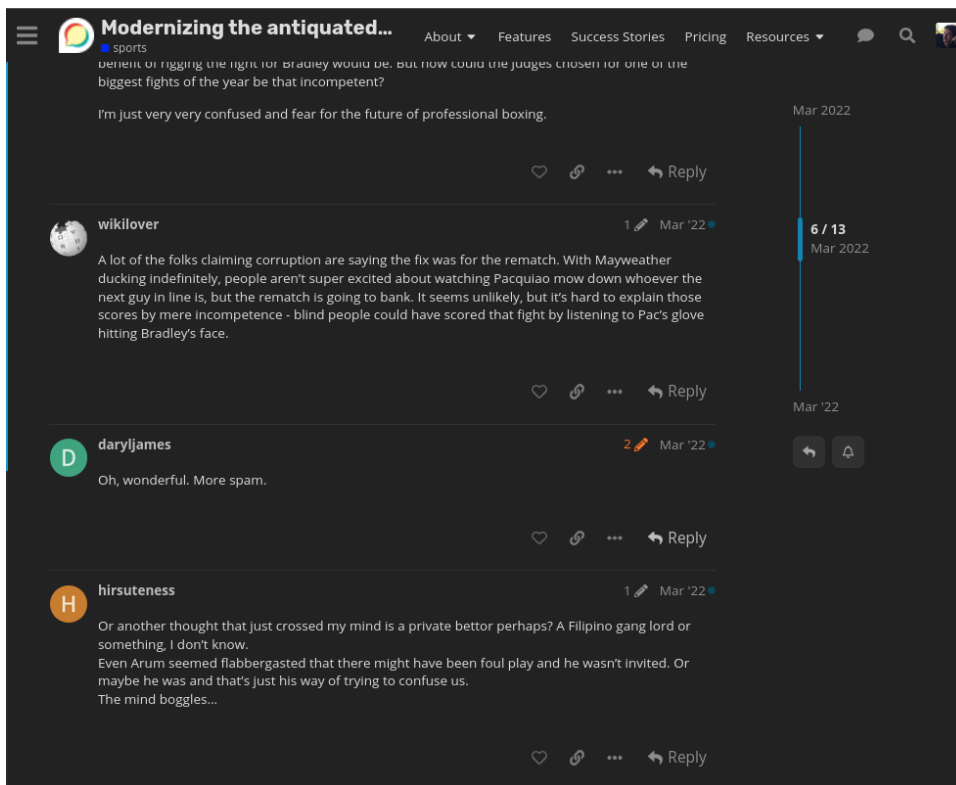


Figura 1.1-97: Vista de un tema de discusión 2

Estadísticas principales

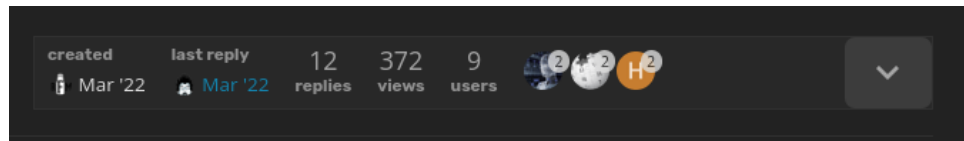


Figura 1.1-98: Estadísticas de un tema

- Usuario que creó el tema
- Fecha de la última respuesta
- Cantidad de respuestas
- Cantidad de vistas
- Cantidad de usuarios que participaron
- Cantidad de likes recibidos.
- Cantidad de links

Acciones dentro del post

- Me gusta
- Copiar el vínculo para compartirlo
- Crear una respuesta: se hace clic en responder, se abre una sección en la parte de abajo de la pantalla con la vista para crear un comentario al post con un sistema similar al utilizado para crear el tema de discusión

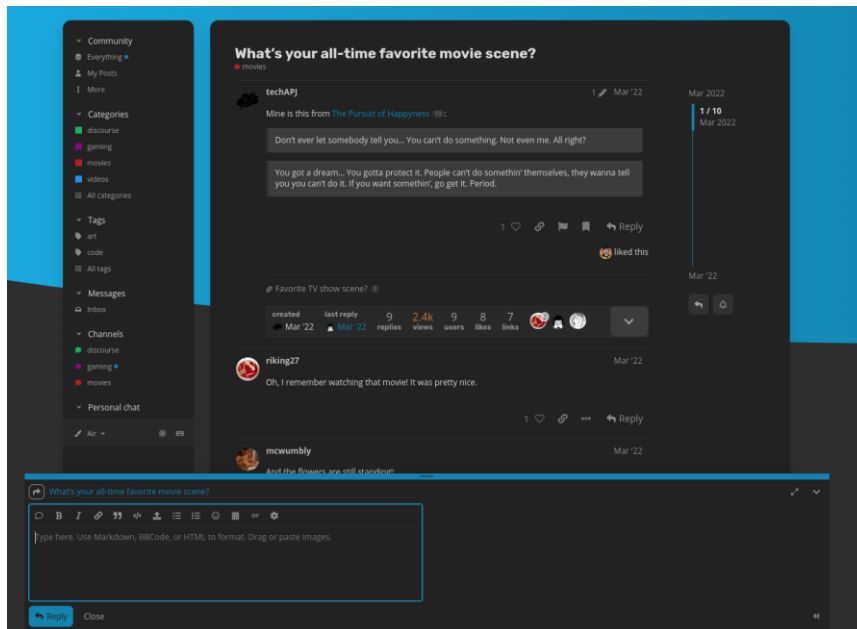


Figura 1.1-99: Respuesta a un tema

- Reportar: se puede reportar el tema de discusión si cumple con alguno de los siguientes criterios, los reportes son una herramienta muy importante para lograr cumplir con las políticas y normas establecidas por la comunidad.

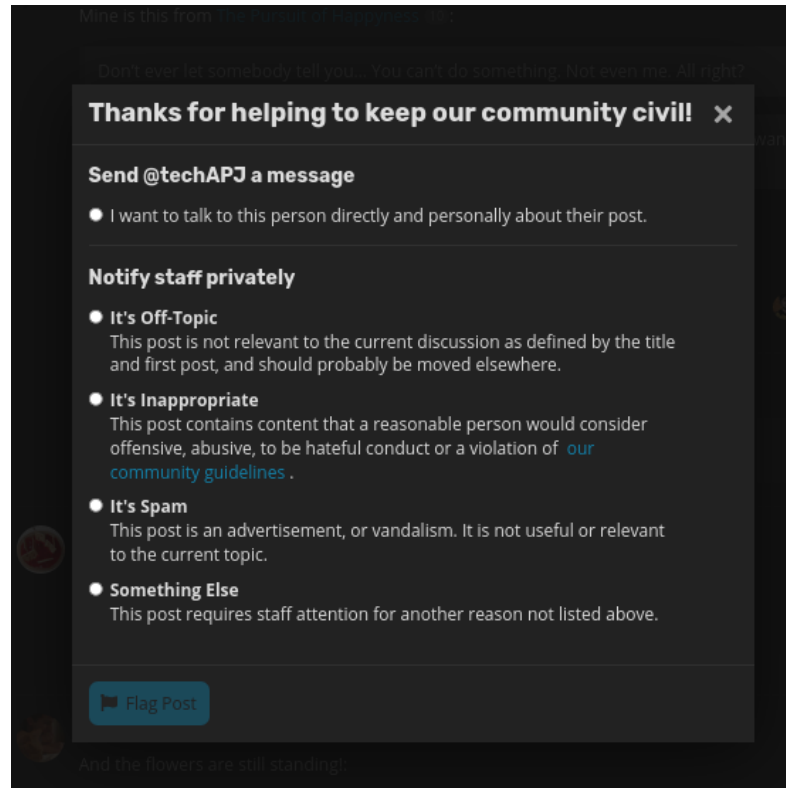


Figura 1.1-100: Reportar una respuesta

Crear una respuesta

Presionando el botón Responder se abre el panel del editor en la parte inferior del navegador. Se puede continuar leyendo (e incluso buscar o navegar a diferentes temas) mientras se redacta la respuesta.

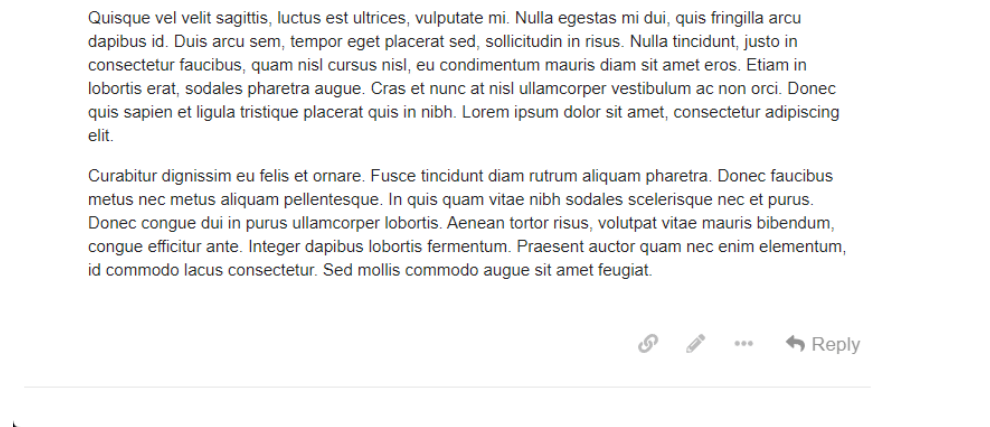


Figura 1.1-101:: Crear una respuesta

Perfil de usuario

Dentro del perfil de usuario, tenemos las siguientes secciones

1. Resumen

Muestra las estadísticas principales asociadas al perfil.

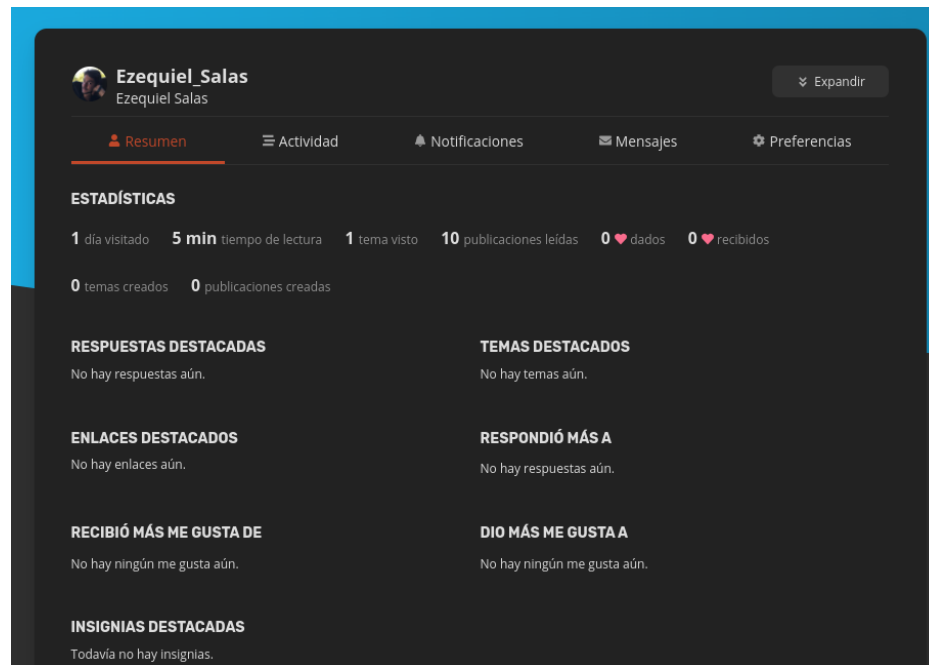


Figura 1.1-102: Resumen perfil de usuario

2. Actividad

En esta sección se puede consultar todo lo relacionado a las interacciones del usuario dentro de la plataforma como: temas en los que participó, respuestas creadas, me gustas dados, marcadores, etc.

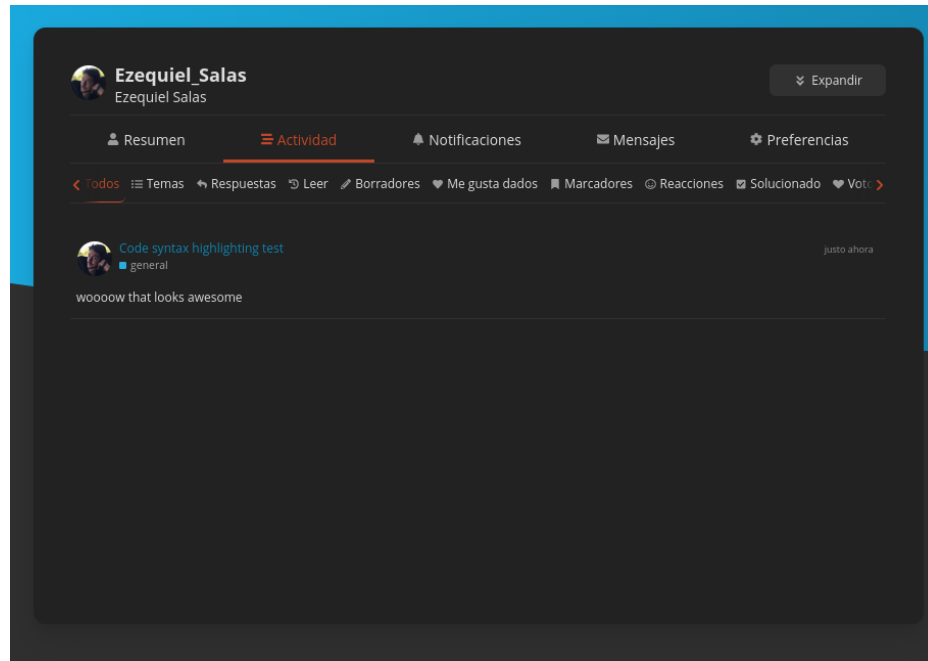


Figura 1.1-103: Actividad de un usuario

3. Notificaciones

Se pueden revisar todas las notificaciones recibidas.

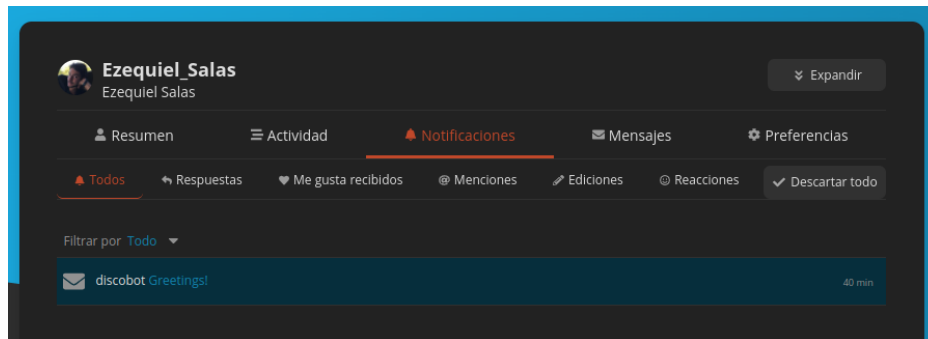


Figura 1.1-104: Configuración de notificaciones

4. Mensajes

La aplicación permite el envío de mensajes privados entre usuarios y grupos de usuarios, en esta sección se puede consultar la bandeja de entrada, mensajes nuevos, mensajes sin leer y mensajes archivados, además se puede crear un nuevo mensaje.

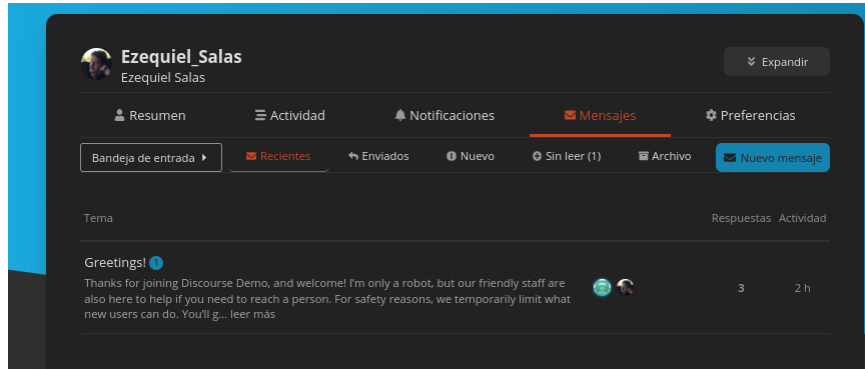


Figura 1.1-105: Mensajes privados

5. Preferencias

5.1 Cuenta

Se puede editar el nombre de usuario, imagen de perfil, correo electrónico, cuentas asociadas y el nombre.

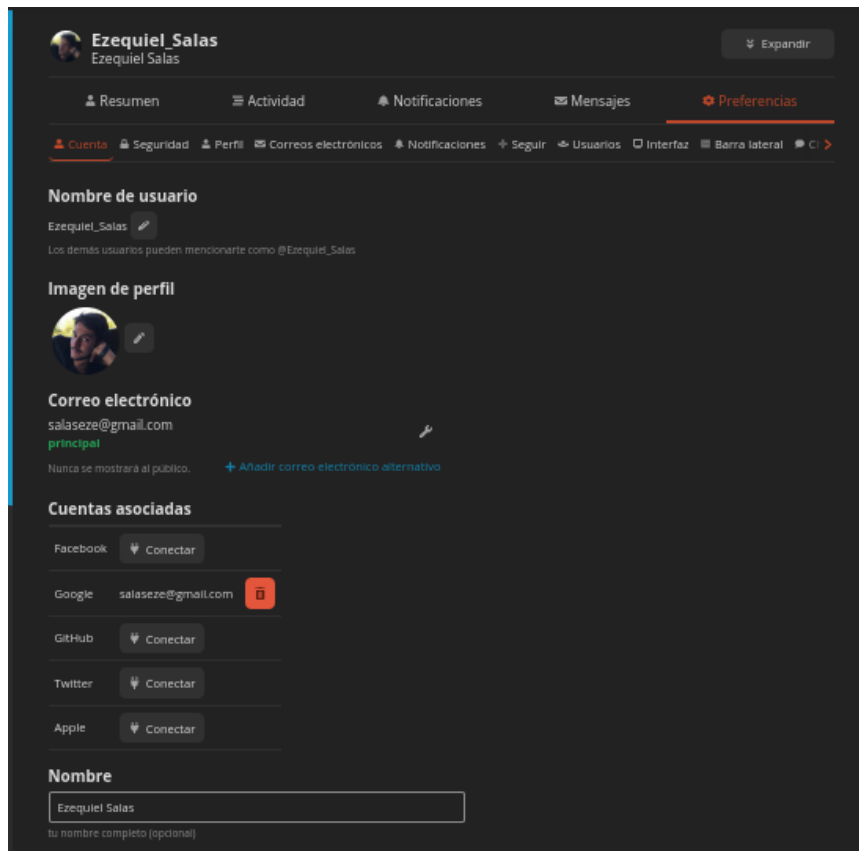


Figura 1.1-106: Preferencias de cuenta

5.2 Seguridad

En esta sección podemos:

1. Enviar un email para restablecer la contraseña
2. Activar la autenticación de dos factores
3. Lista de dispositivos utilizados recientemente

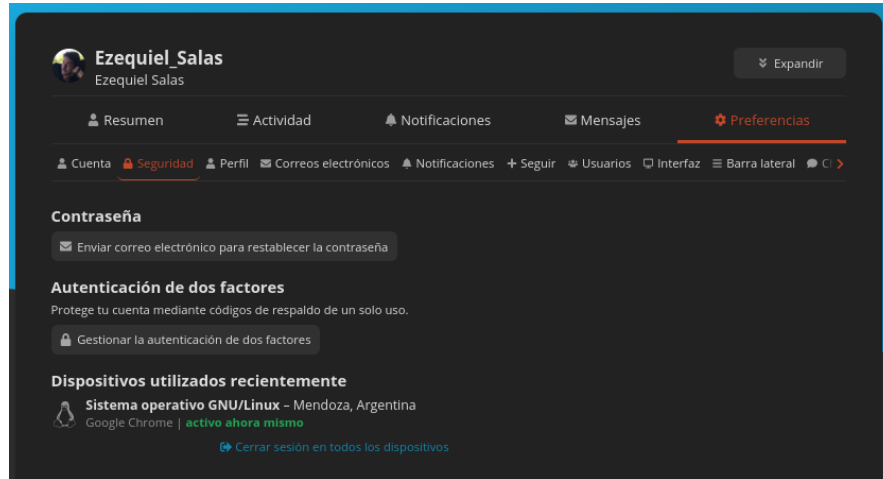


Figura 1.1-107: Preferencias de seguridad

5.3 Perfil

En esta sección el usuario puede agregar información personal como por ejemplo:

- Breve biografía
- Zona Horaria
- Ubicación
- Link de sitios web
- Una foto para usar como encabezado de perfil
- Una foto para usar como fondo de tarjeta de usuario
- Fecha de nacimiento

5.4 Correos electrónicos

Aquí se pueden establecer las políticas de envío de mails. Las más relevantes son:

- Cuando enviar correos notificando envío de mensajes
- Cuando enviar correos electrónicos asociados a: citas, respuestas, menciones y categorías y temas vigilados.

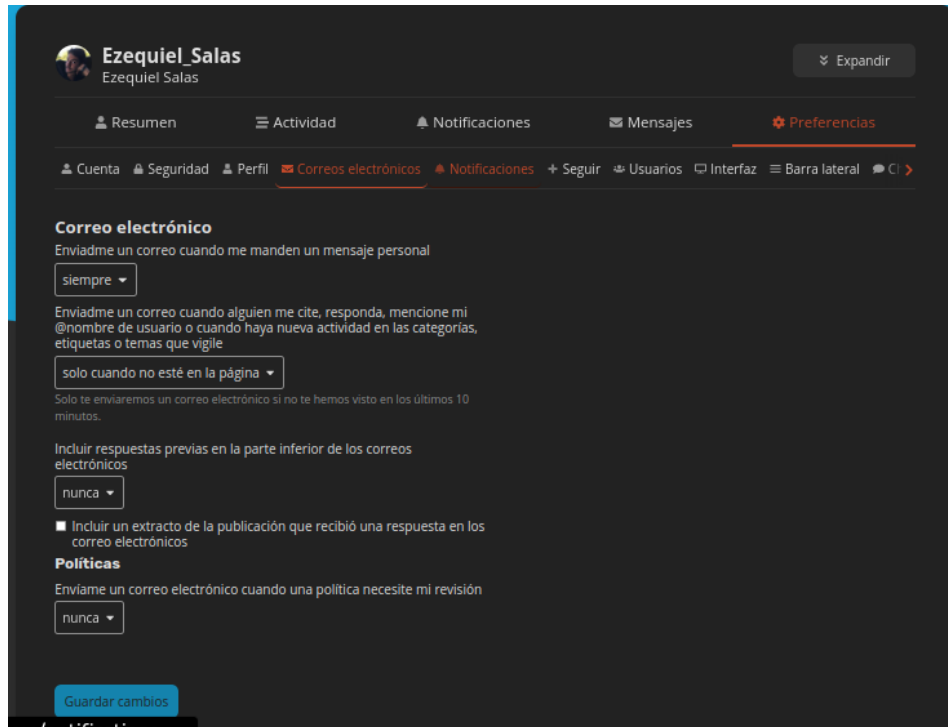


Figura 1.1-108: Preferencias correo electrónico

5.5 Notificaciones

Se puede configurar:

- Política de envío de notificaciones para el caso de recibir me gustas.
- Activar o desactivar las notificaciones en vivo del navegador.
- Configurar un horario específico en el cual recibir notificaciones.

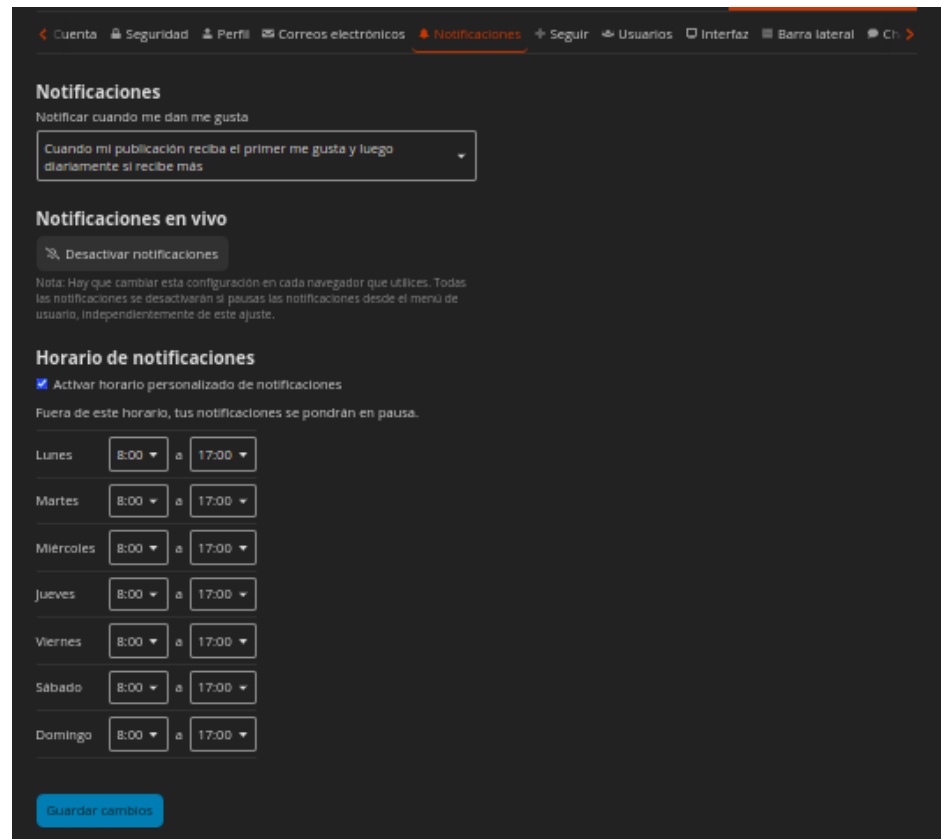


Figura 1.1-109: Preferencias de notificaciones

5.6 Seguir

En esta sección se puede configurar las políticas de notificaciones con respecto temas de discusión creados. Además, se puede establecer para categorías y tags las siguientes configuraciones:

- Vigilados: se vigilan automáticamente todos los temas que tengan esas categorías o tags. Se notifican todos las publicaciones y temas nuevos y aparecerá un contador de publicaciones nuevas al lado del tema.
- Siguiendo: Se siguen automáticamente todos los temas en estas categorías o tags. Aparecerá un contador de publicaciones nuevas al lado del tema.
- Vigilar la primera publicación: Se te notificará la primera publicación en cada tema nuevo en estas categorías.
- Silenciado: No se te notificará acerca de ningún tema en estas categorías y no aparecerán en la página de categorías o mensajes recientes.

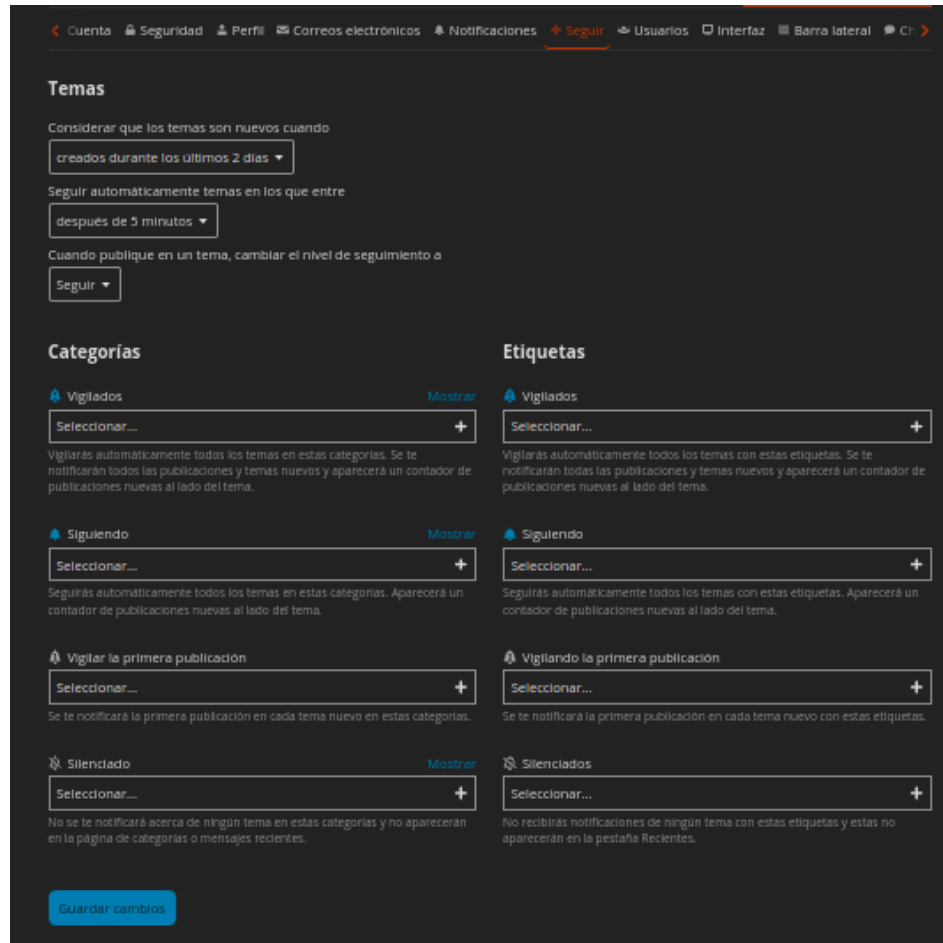


Figura 1.1-110: Preferencias de seguimiento

5.7 Usuarios

En este apartado se pueden silenciar las notificaciones de usuarios específicos y se puede cambiar la política de recibimiento de mensajes personales

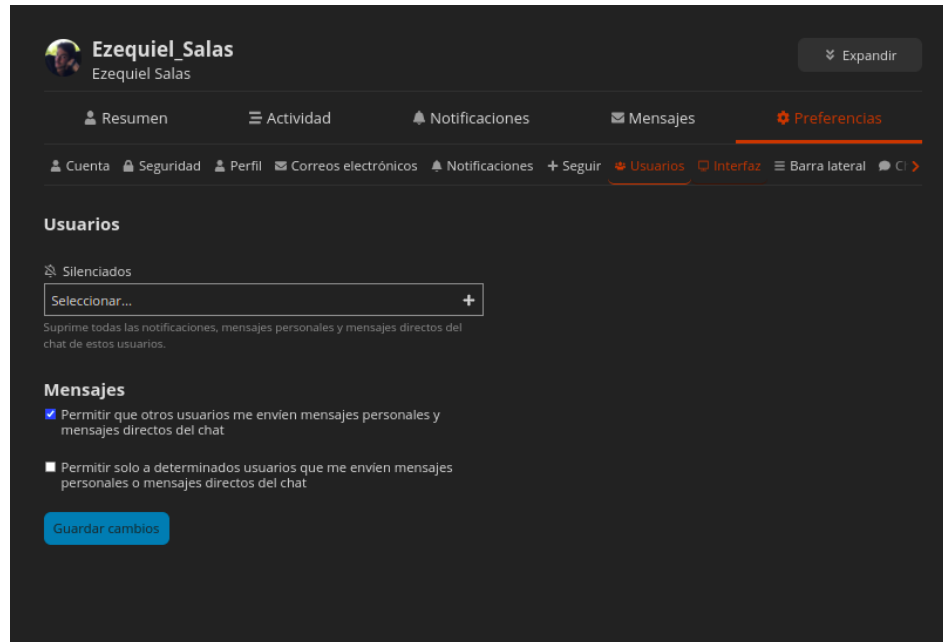


Figura 1.1-111: Preferencias con respecto a otros usuarios

5.8 Interfaz

En este apartado se pueden configurar varios aspectos relacionados al diseño de la interfaz visual, incluyendo el tema, modo oscuro o claro, tamaño del texto, idioma, etc.

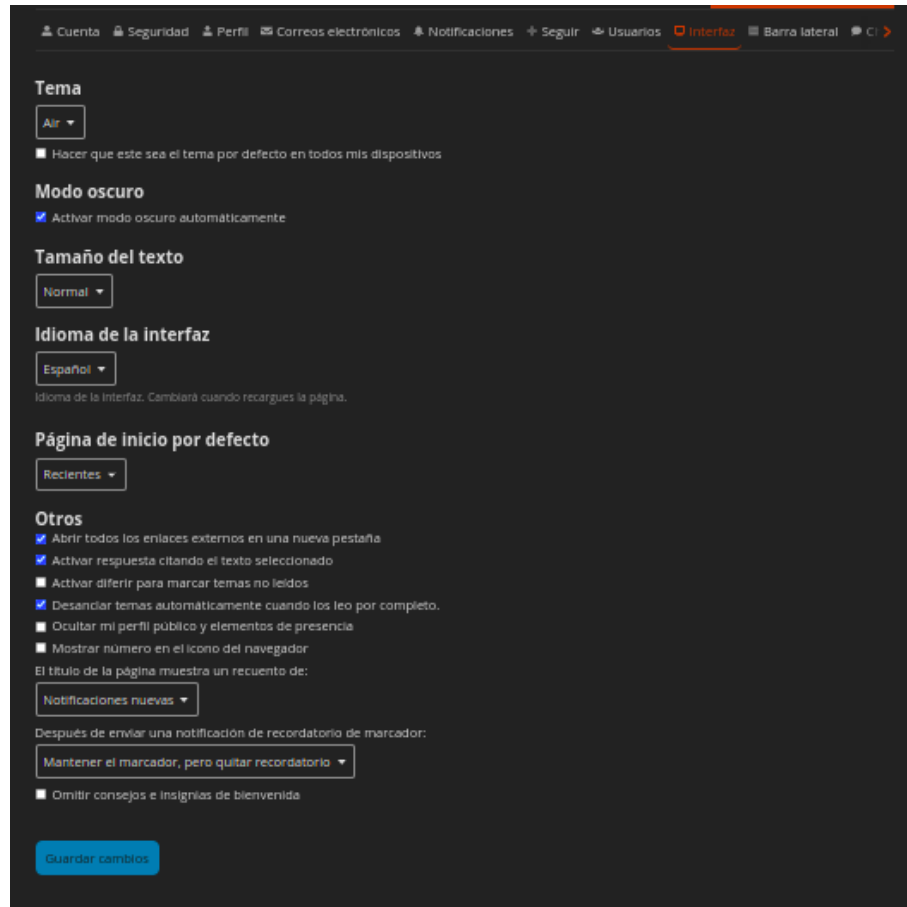


Figura 1.1-112: Preferencias de interfaz

Notificaciones

Cuando alguien interactúa con tu usuario, ya sea por haber citado una respuesta, mencionado tu nombre de usuario o likeado un post, aparecerá inmediatamente un número azul arriba de la foto de perfil en la parte derecha. Cuando te llega un mensaje privado, aparecerá un ícono verde y se hace clic aparecen todas las notificaciones. Además, todas las notificaciones también llegan por mail.



Figura 1.1-113 Notificaciones

Sistema de moderación y confianza

Las funciones de moderación permiten que un grupo de usuarios llamados moderadores actúen en nombre de la comunidad para mantener la calidad de la discusión. La mayoría de las veces, los moderadores pueden editar y eliminar publicaciones que se consideren violaciones de las pautas de la comunidad.

Discourse cuenta con 5 niveles de usuarios, a medida que se avanza de nivel los usuarios van ganando nuevas habilidades, la progresión se explica a continuación.

0. Nivel 0 - Usuarios nuevos

Por defecto, todos los usuarios recién creados, empiezan en el nivel 0. Son visitantes del sitio que recién crean una cuenta y aún están aprendiendo las normas y cómo funciona la comunidad.

Los usuarios nuevos no pueden:

- Marcar publicaciones
- Publicar más de 1 imagen
- Publicar cualquier archivo adjunto
- Publicar más de 2 hipervínculos en una publicación
- Tener enlaces reales en el campo 'acerca de mí' de su perfil
- Mencionar a más de 2 usuarios en una publicación
- Publicar más de 3 temas
- Publicar más de 10 respuestas
- Editar sus propias publicaciones después de más de 24 horas.

1. Nivel 1 - Básico

Una vez que los usuarios nuevos pasan algo de tiempo explorando y visitando el sitio, se les concede el nivel 1. Para esto tienen que: entrar a al menos 5 temas, leer al menos 30 respuestas, y pasar al menos 10 minutos en total leyendo.

Las nuevas habilidades que adquieren son:

- Se remueven todas las restricciones impuestas a los usuarios nivel 0.
- Editar publicaciones tipo wiki.
- Reportar publicaciones.
- Mutear otros usuarios.

2. Nivel 2 - Miembro

Los miembros que continúan pasando tiempo en la comunidad durante algunas semanas, lo que implica que no solo han leído publicaciones, sino que han participado de forma activa y consistente, se les otorgan las siguientes habilidades y permisos:

- Invitar a usuarios a mensajes privados creando un grupo de mensajes privados.
- Aumento del límite diario de me gusta, ediciones y reportes en un 1,5x.
- Ignorar a otros usuarios.
- Editar sus propias publicaciones hasta 30 días después de haberlas publicado.

3. Nivel 3 - Regular

Los miembros regulares son la espina dorsal de la comunidad, son los lectores más activos y los contribuidores más confiables. Para alcanzar este nivel, deben cumplir los siguientes requisitos:

- Debe haber respondido a al menos 10 temas diferentes que no sean mensajes privados.
- De los temas creados en los últimos 100 días, debe haber visto el 25% (con un límite de 500).

- De las publicaciones creadas en los últimos 100 días, debe haber leído el 25% (con un límite de 20.000).
- Debe haber recibido 20 me gusta y dado 30 me gusta.
- No debe haber recibido más de 5 marcas de spam u ofensivas (con publicaciones y usuarios únicos para cada una, confirmado por un moderador).
- No debe haber sido suspendido o silenciado en los últimos 6 meses.

Los usuarios nivel 3 pueden:

- Acceder a una categoría solo visible para usuarios en el nivel de confianza 3 o superior.
- Las marcas de spam del nivel de confianza 3 en publicaciones de usuarios del nivel de confianza 0 ocultan inmediatamente la publicación.
- Las marcas del nivel de confianza 3 en publicaciones de usuarios del nivel de confianza 0, en una diversidad suficiente, se silenciará automáticamente al usuario y se ocultarán todas sus publicaciones.
- Convertir sus propias publicaciones en una Wiki (es decir, editables por cualquier usuario con un nivel de confianza 1 o superior).
- Límites diarios de me gusta, edición y marcas incrementados en un factor de 2x.

4. Nivel 4 - Líder

Los líderes son usuarios habituales que han estado presentes desde siempre y lo han visto todo. Establecen un ejemplo positivo para la comunidad a través de sus acciones y publicaciones. Si alguien necesita consejos, son las personas a las que se acude primero y han ganado el mayor nivel de confianza en la comunidad, de tal manera que ya son casi moderadores dentro de la comunidad. Solo pueden alcanzar este rango mediante la promoción manual de algún miembro del staff. [12]

Los usuarios con este rol pueden:

- Editar todas las publicaciones.
- Fijar/quitar la fijación de un tema.
- Cerrar temas.
- Archivar temas.
- Ocultar temas.
- Dividir y fusionar temas.
- Restablecer la fecha de actualización de un tema.
- Los límites diarios de me gusta, edición y marcas incrementan en un factor de 3x.
- Cualquier marca del nivel de confianza 4 en cualquier publicación tiene efecto inmediato y oculta la publicación objetivo.

1.1.6.2.2. Modelo lógico del Sistema actual.

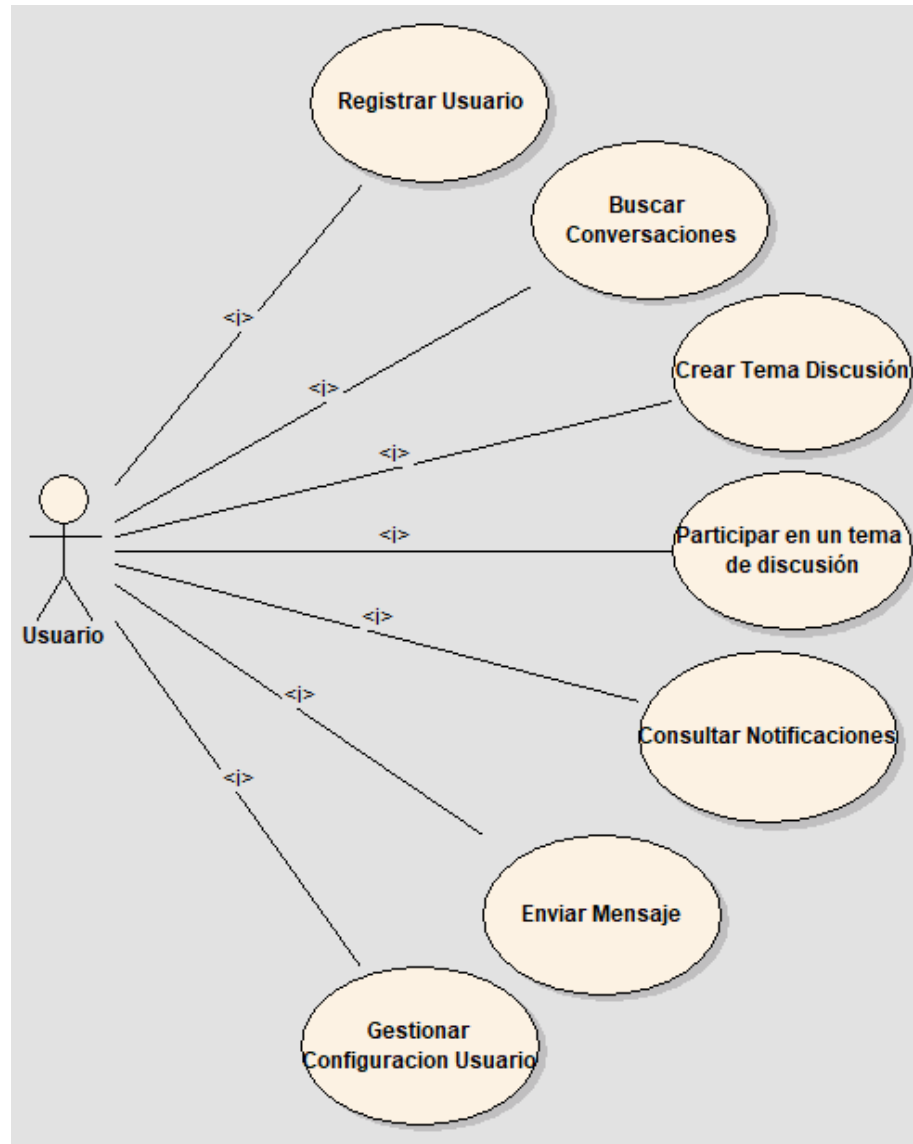


Figura 1.1-114: Modelo lógico del sistema actual

1.1.6.2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.

- Personalización: Ofrece muchas opciones de personalización, pero a veces puede ser difícil de configurar para que se ajuste exactamente a las necesidades de la comunidad.
- Competencia: Existen otros software de foros y comunidades en línea que ofrecen características similares. Es importante evaluar y comparar diferentes opciones para elegir la mejor para las necesidades específicas de la comunidad.
- Aprendizaje: Puede tener una curva de aprendizaje pronunciada para los usuarios y administradores que no están familiarizados con su interfaz o estructura.

- Dependencia tecnológica: Al utilizar una plataforma de software de terceros, se depende de su mantenimiento, actualizaciones y soporte continuo.
- Gestión de la comunidad: Aunque ofrece herramientas para la moderación de la comunidad, aún se necesita una gestión activa para asegurar que se cumplan las normas y se mantenga un ambiente respetuoso y constructivo.

1.1.7. Resumen funcionalidades de los sistemas relevados

Características	Brands In Town	LiveNation	EventBrite	SetList.fm	Tixel	Discourse
Buscar eventos	X	X	X	X	X	
Buscar artistas				X	X	
Buscar lugares de eventos				X	X	
Consultar artistas	X					
Consultar lugares de eventos	X					
Alertas por eventos	X					
Alertas por lugares de eventos		X				
Añadir artistas a favorito o Seguir artistas		X		X		
Añadir eventos a favorito		X				

Añadir lugares de eventos a favorito		X				
Reseñar eventos	X					
Crear evento			X			
Recopilar datos participantes			X			
Publicitar evento			X	X		
Foro de discusión						X
Blog			X			
Gestionar setlists				X		
Estadísticas de artistas				X		
Comprar/vender entradas					X	
Transferir entradas					X	
Chat de ayuda en vivo					X	

Tabla 1: Resumen funcionalidades de cada sistema

1.1.8. Objetivos y alcances preliminares del nuevo Sistema.

1.1.8.1. Objetivos.

Se busca construir una aplicación que sea el punto de reunión entre amantes de la música, que puedan ver, comentar y discutir los eventos en vivo que sus artistas favoritos hacen y, además, que sea la herramienta perfecta para descubrir eventos próximos.

Utilizando la plataforma, se espera que los usuarios puedan:

- Descubrir eventos musicales utilizando filtros por género, ciudad, artistas y puntaje de reviews.
- Crear nuevos eventos, perfiles de artistas, espacios de eventos y productoras.
- Compartir opiniones acerca de eventos pasados mediante la sección foro de cada evento.
- Funcionar como una comunidad donde los fans de la música puedan reunirse para compartir, conectar y discutir no solo eventos sino temas asociados a la música en general.
- Revender tickets de forma segura y ética, de manera que compradores y vendedores puedan realizar transacciones con un alto nivel de confianza y a precios justos.
- Descubrir nueva música utilizando los módulos muro de descubrimientos y radio en vivo de usuarios.
- Recomendar eventos a sus seguidores.

El sistema será una aplicación web donde los usuarios se podrán registrar para navegar por el contenido de la plataforma. La idea es que los usuarios sean los encargados de crear los eventos, espacios de eventos y productoras de forma colaborativa. El proceso de creación y edición será bastante simple: cualquier usuario registrado podrá crear y/o editar datos de eventos, espacios de eventos y productoras y a su vez podrán revisar ediciones, corregir y revertir cambios que no cumplan con los estándares de calidad correspondientes o que contengan datos incorrectos.

1.1.8.2. Alcances Preliminares

Se busca alcanzar los objetivos antes mencionados desarrollando los siguientes módulos

1. Eventos Musicales

Los usuarios pueden crear eventos musicales, compartir información relevante, discutir la performance de los artistas y publicar multimedia. Los eventos están asociados a un espacio de eventos y a una productora.

Además, se puede subir reseñas, una forma particular de comentario que incluye un rating y la opinión del usuario acerca de la performance del artista. El puntaje otorgado impacta en la puntuación del artista para ese evento y también en su puntuación global.

Dashboard de eventos

Se puede buscar eventos musicales próximos de artistas, géneros y ciudades en un mapa interactivo.

Multimedia Paginator

Los usuarios pueden subir videos asociados a un evento, y cualquiera podrá verlos ordenados por hora, para tener una idea de lo que se vivió en el evento.

Setlist colaborativas

En los eventos, los usuarios pueden crear una setlist de forma colaborativa para poder ver cuales fueron cada una de las canciones que el artista tocó y en qué orden lo hizo.

Resale de tickets

Se busca resolver el problema que implica la transferencia y reventa de tickets, lo cual es una operación muy común y recientemente se ha vuelto muy complicado hacerlo de forma segura.

A nivel funcionalidad la idea es que, para un evento en particular, aquellos usuarios que posean una entrada y quieran venderla, pueden publicarla a través de la aplicación para que los usuarios interesados puedan adquirirla. Cuando un comprador adquiere la entrada, el sistema retiene el dinero y espera hasta pasado el evento para realizar el envío del pago al vendedor. El comprador puede contactar al vendedor en cualquier momento por medio de un chat en línea a través de la app.

2. Perfiles de artistas

Por cada artista creado en la aplicación, se crea un perfil asociado donde se muestra su información general, historia, integrantes, etc. Los usuarios pueden seguir a artistas para recibir notificaciones de próximos eventos.

La aplicación muestra artistas recomendados según el radio de un artista, entendiéndose el radio de un artista como el conjunto de artistas seguidos por los usuarios que siguen a ese artista en particular.

Además, se puede visualizar todos los conciertos pasados y futuros, y todas las review que se hayan realizado para ese artista en particular, además de un puntaje global.

3. Perfiles de espacios de eventos

Los espacios de eventos también poseen perfiles y se les puede hacer reviews, también tiene un puntaje global en base a todas las reviews a eventos asociados realizadas.

4. Perfiles de productoras

Las productoras son las organizaciones que se encargan de la puesta a punto de un evento. En el sistema se les puede hacer reviews y poseen un puntaje global al igual que en los artistas y espacios de eventos.

5. Perfiles de usuarios

Los usuarios también poseen su perfil dónde pueden agregar una foto de perfil, una breve biografía y links opcionales. También se puede consultar las review que ese usuario haya realizado.

Muro de descubrimientos musicales

Todos los usuarios poseen una sección tipo muro donde pueden compartir nuevos descubrimientos musicales (artistas, canciones, álbumes, etc.;) para compartir nueva música con sus seguidores.

Radio en vivo de usuarios

Los usuarios pueden conectar su perfil a otras aplicaciones como SoundCloud, YouTube y Spotify para compartir en vivo que es lo que están escuchando.

6. Descubrir música

Este módulo consiste en una sección donde se puede ver todas las publicaciones de descubrimientos musicales que hayan realizado los usuarios que un usuario sigue y además se puede ver los usuarios que tienen la radio en vivo activada.

7. Notificaciones

Los usuarios reciben notificaciones mediante correo electrónico cuando se publican eventos nuevos asociados a espacios, artistas y productoras que sigan.

8. Foro público

Sección tipo foro donde la comunidad puede discutir tópicos varios que no sean eventos musicales.

9. Administración y seguridad

Roles de usuario

Se implementa un sistema de confianza donde los permisos de cada usuario varían según el nivel que posean. Hay un rol de super usuario que tiene permisos totales dentro de la aplicación, pensado para ser utilizado por administradores del sistema.

Métricas de uso

Se presenta un Dashboard donde los administradores pueden consultar las principales métricas de uso de la aplicación como por ej.: cantidad de eventos creados, cantidad de reviews realizadas, nuevos usuarios, etc.

Backup y recuperación

Se utilizará una herramienta que permita la realización de copias de seguridad de forma automática y periódica, y su correcta administración. La forma en que se llevará a cabo es mediante la combinación de dos tipos básicos de copia de seguridad entre los que tenemos el completo y el diferencial. El completo se realizará de todos los domingos a la madrugada y los diferenciales todos los demás días también en la madrugada. A nivel físico se prefiere el uso de cintas magnéticas.

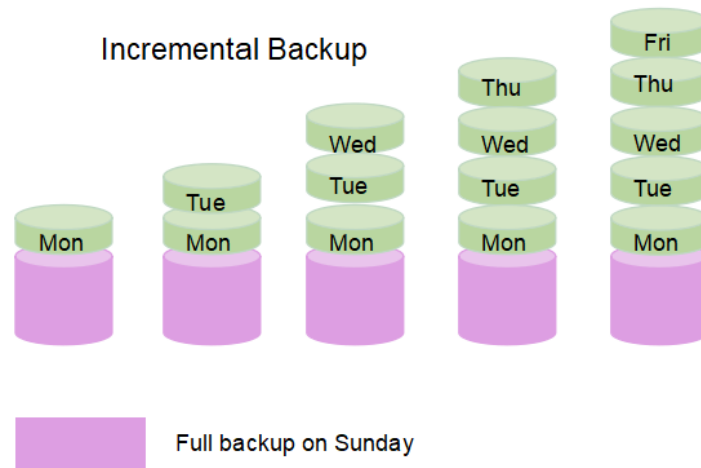


Figura 1.1-115: Esquema de Backup

1.2. Diseño

1.2.1. Objetivos y alcances definitivos del nuevo sistema

El objetivo principal es construir una comunidad en línea que sea el punto de reunión por excelencia para los amantes de la música, un lugar donde las personas puedan ver, comentar, descubrir, discutir y calificar eventos de música en vivo.

Una vez finalizada la etapa de 'Definición de Requerimientos', se obtienen los siguientes objetivos secundarios:

- Poder crear eventos musicales pasados y futuros.
- Descubrir eventos próximos con un buscador que pueda filtrar por ciudad, artista, espacio de evento, productora y género.
- Poder escribir reseñas de eventos a los cuales el usuario asistió. Las reseñas se pueden realizar al artista, productora y espacio de eventos asociados e impactan en los perfiles respectivos y en el puntaje global del evento.

- Que los usuarios puedan agregar, perfiles de artistas, productoras, espacios de eventos y que puedan reportarlos en caso de que posean inconvenientes.
- Poder personalizar el perfil personal de cada usuario, agregando una foto de perfil, breve biografía y links a redes sociales.
- Poder seguir artistas, productoras y espacios de eventos para recibir notificaciones cada vez que se asocia un nuevo evento a alguno de estos perfiles.
- Que los artistas, productoras y espacios de eventos tengan un perfil donde se pueda consultar su información principal, eventos asociados, reseñas asociadas y puntaje total en base a las reseñas.
- Contar con un sistema de moderación donde los usuarios puedan reportar contenido incorrecto, ofensivo y spam. Que los moderadores puedan visualizar los reportes realizados y que puedan tomar las acciones correspondientes.
- Contar con un sistema de confianza donde los usuarios vayan progresando y adquiriendo nuevas habilidades a medida que pasan más tiempo en el sitio.
- Contar con un dashboard donde se puedan consultar las principales estadísticas y métricas del sitio pudiendo filtrar por rango de fechas y pudiendo exportar las métricas y gráficos a formato pdf.

1.2.1.1. Módulos

Módulo de autenticación y niveles de acceso

Se define el método de autenticación de usuarios y la configuración de métodos de recuperación de contraseñas. Se establecen los diferentes roles de usuarios del sistema, respectivos permisos y accesos. Contempla la registración del usuario en la plataforma, su inicio, cierre de sesión y su eventual recuperación de contraseña. Además, la aplicación cuenta con un sistema de confianza en el cual, a medida que los usuarios utilizan el sistema, sus estadísticas mejoran y se les actualiza su nivel de confianza, obteniendo así más permisos en la aplicación.

Módulo de administración del sistema

Este módulo incluye todas las actividades asociadas a la administración sistema, es decir, todos los ABMVB (altas, bajas, modificaciones, visualizar y buscador) de los diferentes modelos de datos que componen el sistema. También incluye la gestión de las actividades relacionadas al backup de la base de datos.

Módulo de eventos musicales

Los eventos musicales son el componente integral del sistema, en este módulo se desarrollan las funcionalidades asociadas a los mismos. Los usuarios son los encargados de la creación, modificación y reportes de eventos. Cada uno cuenta con una sección tipo foro para que los usuarios puedan compartir opiniones acerca del mismo. En los eventos se realizan las reseñas del artista, productora y espacio de eventos asociado; gracias a las reseñas, los perfiles adquieren puntajes, los cuales son de utilidad al momento de decidir si asistir o no a un evento futuro.

Módulo perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos

Los artistas, productoras y espacios de eventos cuentan cada uno con un perfil donde se puede consultar la información básica, eventos asociados, reseñas y puntaje global asociado a las reseñas. Los usuarios pueden crear y actualizar cualquiera de estos perfiles, siguiendo una serie de reglas y buenas prácticas para mantener la base de datos ordenada y libre de duplicados. Los usuarios pueden reportar un perfil si consideran que es falso o producto de vandalismo.

Módulo perfil de usuario

Los usuarios también poseen un perfil donde pueden agregar una foto de perfil, breve biografía y links extra opcionales, también se pueden consultar las reseñas que ese usuario ha realizado. Cada usuario podrá editar y gestionar configuraciones de su cuenta.

Módulo de moderación de contenido y gestión de reportes

El módulo de moderación de contenido y gestión de reportes es una parte integral de una aplicación tipo comunidad en línea, ya que garantiza un entorno seguro, respetuoso y adecuado para todos los usuarios. Su función principal es supervisar y controlar las interacciones y publicaciones de los miembros de la comunidad para evitar la difusión de contenido inapropiado, ofensivo o falso; la idea es que los usuarios puedan reportar estos contenidos o publicaciones inapropiadas para que luego los moderadores, encargados de mantener el orden en la comunidad, puedan consultar los reportes y tomar las acciones correspondientes según el caso.

Módulo de métricas y reportes

Este módulo está diseñado para ver y generar reportes acerca del sitio web, cuenta con filtros como rango de fechas para filtrar la información y cuenta con la funcionalidad de exportar los indicadores y gráficos en formato PDF.

1.2.2. Modelo funcional

Según lo definido en los objetivos principales y secundarios y en los módulos definidos anteriormente, en este apartado se describen y detallan formalmente las funciones requeridas del sistema.

1.2.2.1.1. Diagrama de casos de uso

Se diseña un diagrama de casos de uso para representar de forma visual y concisa los requisitos funcionales. En el mismo se puede observar no solo el comportamiento del sistema si no también su interacción con los diferentes actores.

Para una mejor comprensión y análisis del diagrama, los módulos que conforman el sistema se representaron como rectángulos y se agruparon dentro los casos de uso asociados.

Consultar Anexo N°3: Diagrama de Casos de Uso

1.2.2.1.2. Historias de usuario

A continuación, utilizando las historias de usuario (US en adelante) como recurso, se procede a detallar los casos de usos dispuestos en el diagrama presentado en el título anterior. Por cada US, se especifican los responsables de su desarrollo, caso de uso al que está asociada (un caso de uso puede tener más de una historia de usuario), módulo al que pertenece, pantallas, descripción y criterios de aceptación

Las US que no requieren que el usuario este logueado son:

- User Story 1: Iniciar Sesión.
- User Story 2: Registrarse.
- User Story 3: Recuperar contraseña.
- User Story 6: Descubrir eventos.
- User Story 7: Buscador de eventos.
- User Story 77: Buscador de perfiles.

Para las demás US, el usuario deberá ser redirigido a User Story 1: Iniciar Sesión. De la misma manera, se debe mostrar un mensaje de error en estas US cuando se detecte que el usuario está bloqueado.

Autenticación y niveles de acceso

Título	US 1: Iniciar sesión
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 1 • Desarrollador Frontend 1
Caso de uso	Iniciar sesión
Módulo	Autenticación
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder iniciar sesión en el sistema con mi usuario y contraseña</p> <p>Para: poder ingresar al sistema con mi cuenta personal</p>

Pantallas	Pantalla 1
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Iniciar sesión'	<ul style="list-style-type: none"> ● que el sistema solicite el ingreso de los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Dirección de correo o nombre de usuario [String]. ○ Contraseña [String]. ● contar con la opción 'Iniciar Sesión'. ● contar con la opción 'Registrarme'. ● contar con la opción 'Olvidé mi contraseña'.
se selecciona la opción 'Registrarme'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se redirija a User Story 2: Registrarse.
se selecciona la opción 'Olvidé mi contraseña'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se redirija a User Story 3: Recuperar contraseña.
se selecciona la opción 'Iniciar sesión'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se busque una fila en la base de datos en la tabla "Usuario" con las columnas: <ul style="list-style-type: none"> ○ "password" igual a la contraseña hasheada. ○ "email" igual a la dirección de correo o "username" igual al nombre de usuario ingresado. ● Que devuelva un mensaje de inicio de sesión incorrecto o correcto.
los datos de inicio de sesión son incorrectos	<ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre un mensaje con los errores y permitir ingresar los datos nuevamente.
los datos de inicio de sesión son correctos	<ul style="list-style-type: none"> ● que se verifique que el usuario no esté bloqueado fijándose que la columna "blocked_until" de la fila anteriormente buscada sea NULL en la tabla de "Usuario". ● que devuelva un mensaje de usuario bloqueado o no.
El usuario se encuentre en estado no bloqueado	<ul style="list-style-type: none"> ● que el usuario acceda al sistema con la cuenta ingresada y sea redirigido a la página donde se encontraba antes de iniciar sesión.

<p>el usuario se encuentra en estado bloqueado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Que se muestre el mensaje 'Su usuario ha sido bloqueado de la plataforma hasta [fecha fin suspensión]'.
--	---

User Story 1: Iniciar Sesión

<p>Título</p>	<p>US 2: Registrarse</p>
<p>Responsable de desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 1 • Desarrollador Frontend 1
<p>Caso de uso</p>	<p>Registrarse</p>
<p>Módulo</p>	<p>Autenticación y niveles de acceso</p>
<p>Descripción</p>	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder crear una cuenta nueva en el sistema</p> <p>Para: para ingresar al sistema con la nueva cuenta</p>
<p>Pantallas</p>	<p>Pantalla 2</p>
<p>Criterios de aceptación</p>	
<p>Cuando</p>	<p>Espero</p>
<p>se selecciona la opción 'Registrarme'</p>	<p>que se muestre un formulario con los siguientes campos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre completo [String]. • Nombre de usuario [String]. • Email [String]. • Contraseña [String]. • Opción 'Crear Cuenta'.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Opción 'Iniciar Sesión'.
se selecciona la opción 'Crear cuenta'	<ul style="list-style-type: none"> ● verificar: <ul style="list-style-type: none"> ○ que todos los campos están completos y enviar los datos. ○ que la contraseña cumpla los requisitos mínimos de seguridad (mayor a 8 caracteres, contener una mayúscula y un numero). ○ que las contraseñas coinciden. ● verificar que el email es único. ● verificar que el nombre de usuario es único. ● Que devuelva un mensaje de validación de datos correcta o incorrecta.
todos los datos son correctos	<ul style="list-style-type: none"> ● que se cree una fila en la base de datos en la tabla "Usuario" con las columnas: <ul style="list-style-type: none"> ○ "nombre_completo" igual al nombre completo ingresado. ○ "username" igual al nombre de usuario ingresado. ○ "email" igual a la dirección de correo ingresado. ○ "password" igual a la contraseña hasheada con bcrypt ingresada. ● ingresar al sistema con la cuenta recién creada.
alguno de los datos ingresados es incorrecto	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrar los mensajes de error que correspondan con un mensaje.
se selecciona la opción 'Iniciar Sesión'	redirigir a User Story 1: Iniciar Sesión.

User Story 2: Registrarse

Título	US 3: Recuperar contraseña
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 1 ● Desarrollador Frontend 1

Caso de uso	Recuperar contraseña
Módulo	Autenticación y niveles de acceso
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder iniciar el proceso de recuperación de contraseña</p> <p>Para: poder cambiar mi contraseña en caso de haberla olvidado</p>
Pantallas	Pantalla 4, Pantalla 3
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Recuperar contraseña'	<ul style="list-style-type: none"> ● poder ingresar mi correo electrónico. ● contar con la opción 'Enviar mail con las instrucciones'.
Se ingresa un correo electrónico y se selecciona la opción 'Enviar mail con las instrucciones'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se busque una fila en la base de datos en la tabla "Usuario" con la columna "email" igual a la dirección de correo ingresada. Si el correo ingresado pertenece a un usuario vigente en la base de datos, se debe generar un token temporal que será guardado en la columna "reset_password_token" de una fila existente de la tabla "Usuario", donde "email" es igual al correo ingresado y finalmente se envía un mail con el enlace generado con el token para iniciar el proceso de recuperación. En caso de no existir el correo, se devuelve un mensaje de error por pantalla indicando que el correo ingresado no se encontró.
Se hace clic en el enlace enviado	<ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre un formulario con los siguientes campos:

a la casilla de correos	<ul style="list-style-type: none"> ○ nueva contraseña [String] ○ confirmación nueva contraseña [String] ● que se muestre un mensaje informando los requisitos mínimos para una contraseña segura. ● que se muestre la opción 'Confirmar'.
Se ingresa una nueva contraseña y su confirmación, y se hace clic en la opción 'Confirmar'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se validen los datos ingresados: <ul style="list-style-type: none"> ○ que las contraseñas coincidan. ○ que la contraseña sea lo suficientemente segura (cumpla con los mismos requisitos expuestos en la User Story 2: Registrarse). ● que devuelva un mensaje indicando si la validación de los datos es correcta o incorrecta.
La validación de datos es incorrecta	<ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre un mensaje informando los errores de validación.
La validación de datos es correcta	<ul style="list-style-type: none"> ● que se busque una fila en la base de datos en la tabla "Usuario" donde la columna "reset_password_token" igual al token de la URL que solicita el cambio y en el cual se actualizará la columna "password". ● que se muestre un mensaje de éxito y que se redirija a User Story 1: Iniciar Sesión.

User Story 3: Recuperar contraseña

Título	US 4: Cerrar sesión
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 1 ● Desarrollador Frontend 1
Caso de uso	Cerrar sesión
Módulo	Autenticación y niveles de acceso

Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder cerrar sesión en el sistema</p> <p>Para: borrar mi sesión del navegador</p>
Pantallas	Pantalla 5
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
el usuario no se encuentra logueado	<ul style="list-style-type: none"> que se redirija a User Story 1: Iniciar Sesión.
se selecciona la opción 'Cerrar sesión'	<ul style="list-style-type: none"> que se muestre en pantalla un mensaje solicitando la confirmación del usuario. que tenga las opciones 'Confirmar' y 'Cancelar'.
se selecciona la opción 'Confirmar'	<ul style="list-style-type: none"> que se invalide el token asociado a la sesión y se elimine de la cookie del navegador, luego que se redirija a User Story 1: Iniciar Sesión.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> que se redirija a la página anterior.

User Story 4: Cerrar sesión

Eventos musicales

Título	US 5: Crear evento
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 1 Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 1 Desarrollador Frontend 2

	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Crear evento
Módulo	Eventos musicales
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder crear un nuevo evento</p> <p>Para: dar de alta un nuevo evento en la plataforma</p>
Pantallas	Pantalla 9
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la interfaz para crear un nuevo evento y el usuario está logueado	<ul style="list-style-type: none"> que se muestre el formulario correspondiente: <ul style="list-style-type: none"> fecha [Date]. horario [Time]. nombre [String] [Opcional]. descripción [String] [Opcional]. artista [Artista]. productora [Productora]. espacio de evento [Espacio de Evento]. imagen de portada [Image] [Opcional]. enlace [Link] [Opcional]. que el campo para los artistas, espacios de eventos y productoras sea tipo typeahead. que se pueda agregar más de un enlace para poder comprar tickets para asistir al evento. contar con la opción 'Crear evento'. contar con la opción 'Cancelar'. que se pueda agregar más de un artista.
se ingresa el nombre de un	<ul style="list-style-type: none"> que se muestre las opciones: 'Crear artista', 'Crear

artista, espacio de evento o productora en el formulario y este no coincide con ninguna entrada en la base de datos	espacio de eventos' o 'Crear productora' según corresponda.
se completa el formulario y se hace clic en 'Crear artista'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a User Story 78: Agregar artista.
se hace clic en 'Crear productora'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a User Story 80: Agregar productora.
se hace clic en 'Crear espacio de eventos'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a User Story 82: Agregar espacio de eventos.
Se completa el formulario y se selecciona la opción 'Crear evento'	<ul style="list-style-type: none"> ● validar lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ○ que exista una fila en la tabla "Artista" correspondiente al id de un artista recibido desde el formulario en la base de datos. ○ que exista una fila en la tabla "Productora" correspondiente al id de un artista recibido desde el formulario en la base de datos. ○ que exista una fila en la tabla "Espacio" correspondiente al id de un artista recibido desde el formulario en la base de datos. ○ que no exista una fila de la tabla "Link" con "enlace" igual al enlace para compra de tickets para el evento ingresado (es decir, que sea único) y con la columna "tipo" igual a "Venta". ● que devuelva un mensaje indicando si la validación de los datos es correcta o incorrecta.
Si falle alguna validación	<ul style="list-style-type: none"> ● que se muestren los mensajes de error correspondientes.
Todas las validaciones son correctas	<ul style="list-style-type: none"> ● que se guarde la URL de la imagen en la columna "enlace" de la tabla "Multimedia" relacionada con enum Tipo con "nombre" igual a "Imagen". En caso de no existir se debe cargar una imagen por defecto. ● que por cada uno de los enlaces de red social se cree una fila en la tabla "Link" con "tipo" igual a "Red Social" y con "enlace" igual al enlace de red social. ● que se cree una fila en la tabla "Evento" relacionada a la fila de "Artista", "Productora", "Espacio", "Usuario", las filas de la tabla "Link" anteriormente

	<p>creadas (opcionalmente) y la fila de la tabla “Multimedia” con los siguientes valores en las columnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ “fecha” igual a la fecha recibida del formulario ○ “hora” igual a NULL o igual al horario recibido del formulario. ○ “nombre” igual al nombre del evento (en caso de existir) o igual al nombre del artista y del espacio de evento recibido en el formulario. ○ “descripción” igual a NULL o la descripción recibida en el formulario en caso de existir. <ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre un mensaje informando que el evento se creó correctamente.
--	---

User Story 5: Crear evento

Título	US 6: Descubrir eventos
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 1 ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 1 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Descubrir eventos
Módulo	Eventos musicales
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: recomendaciones de eventos en mi localidad, de artistas, de espacios de eventos, de productoras que sigo</p> <p>Para: estar al tanto de eventos que se adapten a mis intereses musicales.</p>

<p>Pantallas</p>	<p>Pantalla 6, Pantalla 7</p>
<p>Criterios de aceptación</p>	
<p>Cuando</p>	<p>Espero</p>
<p>se ingresa a la interfaz para descubrir eventos y el usuario está logueado</p>	<p>que se muestren recomendaciones de eventos futuros organizados en las siguientes categorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La ubicación actual del usuario según su IP permitiendo modificarla: Se filtran las filas de la tabla “Evento” dónde las filas de la tabla “EspacioEvento” están relacionadas a la fila de la tabla “Ubicación” más próxima a la ubicación aproximada de su IP o información que la API de Google pueda brindar. • Artistas que sigue el usuario: Se filtran las filas de la tabla “Evento” relacionadas a las filas de la tabla “Artista” relacionadas a las filas de la tabla “Seguido” relacionadas a la fila de la tabla del “Usuario”. • Productoras que sigue el usuario: Se filtran las filas de la tabla “Evento” relacionadas a las filas de la tabla “Productora” relacionadas a las filas de la tabla “Seguido” relacionadas a la fila de la tabla del “Usuario”. • Espacios de eventos que sigue el usuario: Se filtran las filas de la tabla “Evento” relacionadas a las filas de la tabla “EspacioEvento” relacionadas a las filas de la tabla “Seguido” relacionadas a la fila de la tabla del “Usuario”. • Popularidad: Se mide de acuerdo con la cantidad de interacciones de los usuarios respecto a un evento (reseñas, comentarios, cantidad de usuarios que lo siguen). Debe estar limitado a nivel país en el que el usuario se encuentra. <p>Por cada evento encontrado se debe mostrar:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • “título” de la tabla “Evento”. • “fecha” de la tabla “Evento”. • “nombre” de la tabla “Artista” asociada a la fila de la tabla “Evento”. • “nombre” de la tabla “Espacio” asociado a la fila de la tabla “Evento”. <p>Los eventos se deben mostrar ordenados en según la “fecha” y “hora” de la tabla “Evento” en orden ascendente. Existe una restricción adicional, las filas de la tabla “Evento” deben tener las columnas “fecha” y “hora” mayor a la fecha actual.</p>
<p>cuando se ingresa a la interfaz para descubrir evento y el usuario no está logueado</p>	<p>que se muestren recomendaciones de eventos futuros organizados en las siguientes categorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La ubicación actual del usuario según su IP permitiendo modificarla. • Popularidad: Se mide de acuerdo con la cantidad de interacciones de los usuarios respecto a un evento (reseñas, comentarios, cantidad de usuarios que lo siguen). Debe estar limitado a nivel país en el que el usuario se encuentra. <p>Por cada evento encontrado se debe mostrar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “nombre” de la tabla “Evento”. • “fecha” de la tabla “Evento”. • “nombre” de la tabla “Artista” asociada a la fila de la tabla “Evento”. • “nombre” de la tabla “Espacio” asociado a la fila de la tabla “Evento”. <p>Los eventos se deben mostrar ordenados en según la “fecha” y “hora” de la tabla “Evento” en orden ascendente. Existe una restricción adicional, las filas de la tabla “Evento” deben tener las columnas “fecha” y “hora” mayor a la fecha actual.</p>
<p>se hace clic en un evento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • redirigir a User Story 11: Consultar evento.

User Story 6: Descubrir eventos

Título	US 7: Buscador de eventos
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Buscador de eventos
Módulo	Eventos musicales
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: buscar eventos utilizando diferentes filtros</p> <p>Para: para encontrar eventos que se adapten mejor a mis necesidades</p>
Pantallas	Pantalla 8
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona el buscador de eventos	<p>Que se muestre un filtrar la búsqueda de eventos con las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Campo para buscar por nombre del: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre del evento. ○ Nombre del artista. ○ Nombre del espacio de evento. ○ Nombre de la productora. • Campo para buscar por fecha. El campo fecha está acompañado de los signos:

	<ul style="list-style-type: none"> ○ “=” (igual): Filtra eventos por fecha específica. ○ “<=” (menor o igual): Filtra eventos por fecha menor o igual a la fecha especificada. ○ “>=” (mayor o igual): Filtra eventos por fecha mayor o igual a la fecha especificada. ○ “<” (menor): Filtra eventos por fecha menor a la fecha especificada. ○ “>” (mayor): Filtra eventos por fecha mayor a la fecha especificada. ● Campo para buscar por ubicación (el usuario puede buscar por localidad, departamento, provincia, país o ubicación actual).
<p>se completan los campos y se confirma la búsqueda</p>	<p>Que se busque todas las filas de la tabla “Evento” en la base de datos y aplicar la conjugación de todos los siguientes filtros no nulos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se debe quedar con todas las filas donde la columna “nombre” de la tabla “Evento” es igual al nombre del evento ingresado. ● Se debe quedar con todas las filas donde la columna “fecha” de la tabla “Evento” es “igual”, “mayor”, “menor”, “mayor o igual” o “menor o igual” a la fecha ingresada. ● Se debe quedar con todas las filas relacionadas a la fila de la tabla “Artista” donde la columna “nombre” es igual al nombre del artista ingresado. ● Se debe quedar con todas las filas relacionadas a la fila de la tabla “Espacio” donde la columna “nombre” es igual al nombre del espacio de evento ingresado. ● Se debe quedar con todas las filas relacionadas a las filas de la tabla “Espacio” relacionadas a su vez a las filas de la tabla “Ubicación” donde la columna dependerá del nivel de detalle (granularidad) de la ubicación requerida por lo que se puede ver limitada a “localidad”, “departamento”, “provincia” y “país”. ● Se debe quedar con todas las filas relacionadas a la fila de la tabla “Productora” donde la columna “nombre” es igual al nombre de la productora ingresada. <p>Si la fecha es nula se deben mostrar las filas en orden de primero todas las fechas futuras (de menor a mayor) y luego todas las pasadas (de mayor a menor).</p> <p>Por cada una de las filas de la tabla “Eventos” anteriormente filtradas se debe mostrar la siguiente</p>

	<p>información:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Imagen de perfil del evento asociada a la fila de la tabla “Evento” mediante “Active Storage”. ○ “nombre” de la tabla “Evento”. ○ “fecha” de la tabla “Evento”. ○ “hora” de la tabla “Evento”. ○ “nombre” de la fila de la tabla “Artista” asociado a la fila de la tabla “Evento”. ○ “nombre” de la fila de la tabla “Productora” asociado a la fila de la tabla “Evento”. ○ “nombre” de la fila de la tabla “Espacio” asociado a la fila de la tabla “Evento”. ● que la ventana posea un botón ‘Consultar evento’.
<p>se presiona el botón ‘Consultar evento’.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 11: Consultar evento

User Story 7: Buscador de eventos

Título	US 8: Agregar video
<p>Responsable de desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 1 ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 1 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
<p>Caso de uso</p>	<p>Agregar video</p>
<p>Módulo</p>	<p>Eventos musicales</p>
<p>Descripción</p>	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder subir un video del evento</p> <p>Para: para compartir mi experiencia y que otros</p>

	usuarios puedan verlo
Pantallas	Pantalla 15
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Agregar video'	<ul style="list-style-type: none"> que se muestre un campo donde se pueda seleccionar un archivo de la memoria del dispositivo. que se muestre un botón que diga 'Subir video'.
se selecciona un archivo	<ul style="list-style-type: none"> se valide que el formato sea MP4 y el tamaño no supere los 100MB. Si no cumple con lo anterior, el botón para 'Subir video' se debe deshabilitar y se debe mostrar un mensaje de fallo correspondiente.
el video sea válido y se seleccione la opción 'Subir video'	<ul style="list-style-type: none"> que se cree una fila de la tabla "Multimedia" con columna igual al URL del video relacionada al enum Tipo con nombre igual a "Video" y asociándolo al usuario que lo subió de la tabla "Usuario". Posterior a eso, se informa al usuario si el proceso fue correcto o incorrecto (en caso de ser incorrecto se debe especificar qué falló exactamente).

User Story 8: Agregar video

Título	US 9: Editar evento
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 1 Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 1 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3

Caso de uso	Editar evento
Módulo	Eventos musicales
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: modificar un evento existente</p> <p>Para: para actualizar o modificar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 10
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
el usuario (con los privilegios suficientes) se encuentre logueado y haga clic en “Editar evento”	<ul style="list-style-type: none"> ● Se muestre un formulario para modificar cualquiera de los siguientes atributos del evento: <ul style="list-style-type: none"> ○ nombre del evento [String]. ○ descripción del evento [String]. ○ fecha del evento [Date]. ○ horario del evento [Time]. ○ imagen del evento [Image]. ○ enlaces del evento [Link]. ● tener la opción ‘Guardar’. ● tener la opción ‘Cancelar’.
Se detecte algún cambio en los atributos del evento y se presione el botón ‘Guardar’	<ul style="list-style-type: none"> ● que se actualicen las siguientes columnas que sufrieron modificaciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ “nombre” de la tabla “Evento” (si el nombre del evento cambió). ○ “descripcion” de la tabla “Evento” (si la descripción del evento cambió). ○ “fecha” de la tabla “Evento” (si la fecha del evento cambió). ○ “horario” de la tabla “Evento” (si el horario del evento cambió). ○ “Active Storage” de la imagen asociada a la

	<p>fila de la tabla “Evento” (si la imagen del evento cambió).</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Por cada fila de la tabla “Link” asociada a la fila de la tabla “Evento” que fue modificada, se debe actualizar la columna “enlace” o eliminarse las filas (según corresponda). También, se pueden crear nuevas filas de la tabla “Link” del tipo “Venta” asociadas a la fila de la tabla “Evento”.
se presiona el botón ‘Cancelar’.	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la página anterior

User Story 9: Editar evento

Título	US 10: Consultar videos
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 1 ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 1 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Consultar videos
Módulo	Eventos musicales
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder visualizar los videos asociados al evento</p> <p>Para: para poder tener un panorama más completo y enriquecedor de la calidad y producción del evento</p>
Pantallas	Pantalla 14

Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
<p>El usuario está logueado y hace clic en “Visualizar Video” estando sobre un evento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● que se pueda reproducir los videos subidos por los usuarios. ● que se muestre por defecto el primer video publicado y al costado de la pantalla se vean todos los videos disponibles en forma de scroll infinito. ● que los videos se ordenen según el horario en el que fueron filmados. ● que, por cada video, se muestre: <ul style="list-style-type: none"> ○ opción de ‘Reportar video’. ○ opción de dar ‘Me gusta’ o ‘Remove me gusta’ dependiendo si post ya tiene o no un me gusta del usuario. ○ Cantidad de me gustas: Se cuentan la cantidad de filas de la tabla “MeGusta” relacionadas a una fila de la tabla “Usuario” (que está logueado) y relacionado a la fila de la tabla “Multimedia” en cuestión. ● que el reproductor de videos tenga al menos las opciones para reproducir, pausar y ajustar el volumen. ● que se puedan ordenar los videos según los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> ○ Horario de grabación (columna “recorded_at” de la tabla “Multimedia”). ○ Fecha de subida (columna “created_at” de la tabla “Multimedia”). ○ Cantidad de me gustas (cantidad de filas de la tabla “MeGusta” relacionadas a una fila de la tabla “Usuario” (que está logueado) y relacionado a la fila de la tabla “Multimedia” en cuestión).
<p>se selecciona la opción ‘Me gusta’</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● que se cree una fila de la tabla “MeGusta” relacionada a la fila de la tabla “Usuario” y a la fila de la tabla “Multimedia”.
<p>Se selecciona la opción ‘No me gusta’</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● que se elimine la fila en la tabla “MeGusta” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Usuario”

	y a la fila en cuestión de la tabla “Multimedia”.
se selecciona la opción 'Reportar video'	<ul style="list-style-type: none"> • redirigir a User Story 23: Reportar video

User Story 10: Consultar videos

Título	US 11: Consultar evento
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 1 • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 1 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Consultar evento
Módulo	Eventos musicales
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: acceder a un evento en particular</p> <p>Para: para poder ver su información y acceder a las otras funcionalidades</p>
Pantallas	Pantalla 11, Pantalla 16
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero

<p>al ingresar a la vista de un evento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre toda la información disponible del evento <ul style="list-style-type: none"> ○ fecha: Columna “fecha” de la tabla “Evento”. ○ horario: Columna “hora” de la tabla “Evento”. ○ nombre: Columna “nombre” de la tabla “Evento”. ○ descripción: Columna “descripcion” de la tabla “Evento”. ○ artista: Columna “nombre” de la tabla “Artista” relacionada a la fila de la tabla “Evento”. ○ productora: Columna “nombre” de la tabla “Productora” relacionada a la fila de la tabla “Evento”. ○ espacio de evento: Columna “nombre” de la tabla “EspacioEvento” relacionada a la fila de la tabla “Evento”. ○ imagen de portada: Imagen de “Active Storage” relacionada a la fila de la tabla “Evento”. ○ links: Columna “enlace” de la tabla “Link” relacionadas a la fila de la tabla “Evento”. ○ opción para “Seguir Evento” o “Dejar de seguir evento” (según corresponda). ● que se muestren en la sección de “Reseñas” los puntajes individuales generales del: <ul style="list-style-type: none"> ○ artista: Media aritmética aproximada al medio entero más cercano de todas las filas de la columna “calificacion” de la tabla “Resena” relacionadas a la fila de la tabla “Artista” a su vez relacionada con la fila de la tabla “Evento”. ○ productora: Media aritmética aproximada al medio entero más cercano de todas las filas de la columna “calificacion” de la tabla “Resena” relacionadas a la fila de la tabla “Productora” a su vez relacionada con la fila de la tabla “Evento”. ○ espacio de eventos: Media aritmética aproximada al medio entero más cercano de todas las filas de la columna “calificacion” de la tabla “EspacioEvento” relacionadas a la fila de la tabla “Artista” a su vez relacionada con la fila de la tabla
--	---

	<p style="text-align: center;">“Evento”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● que se muestren en la sección de “Reseñas” una lista de reseñas de a lo mucho 5 reseñas de usuarios respecto del perfil relacionado al evento (no necesariamente del evento pero en caso de estar relacionadas deben mostrarse primero) y un botón “Ver más” en caso de que haya más de 5 reseñas. Por cada reseña se debe mostrar: <ul style="list-style-type: none"> ○ nombre de usuario: Columna “username” de la tabla “Usuario” relacionada a la fila de la tabla “Resena”. ○ fecha de la reseña: Columna “created_at” de la fila de la tabla “Resena” ○ calificación de la reseña: Columna “calificacion” de la fila de la tabla “Resena” ○ comentario de la reseña: Columna “descripcion” de la fila de la tabla “Resena” ○ una opción de “Reportar Reseña” ○ una opción de “Editar Reseña” si la fila de la tabla “Resena” está relacionada a la fila de la tabla “Usuario” (si la reseña es del usuario logueado) ○ una opción de “Eliminar Reseña” si la fila de la tabla “Resena” está relacionada a la fila de la tabla “Usuario” (si la reseña es del usuario logueado) ● que se muestre en la sección de “Reseñas” (antes de la lista de reseñas) una opción para filtrar las reseñas por: <ul style="list-style-type: none"> ○ Artista. ○ Espacio de Evento. ○ Productora. ● que se muestre en la sección de “Reseñas” la opción ‘Agregar reseña’ ● que se muestre en la sección de “Comentarios” los comentarios del evento y por cada uno se debe especificar: <ul style="list-style-type: none"> ○ Autor [String]: Columna “username” de la tabla “Usuario” relacionada a la fila de la tabla “Comentario”. ○ Contenido [String]: Columna “descripcion” de la tabla “Comentario”. ○ Me gustas recibidos [Integer]: Cantidad de filas de la tabla “MeGusta” relacionadas a la fila de la tabla “Comentario”. ○ Opción ‘Me gusta’ si no existe una fila en la tabla “MeGusta” relacionada a la fila de la
--	--

	<p>tabla “Comentario” y relacionada a la fila de la tabla “Usuario” (del usuario logueado).</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘Remove me gusta’ si existe una fila de la tabla “MeGusta” relacionada a la fila de la tabla “Comentario” y relacionada a la fila de la tabla “Usuario” (del usuario logueado). ○ Opción ‘Reportar comentario’. ○ Opción ‘Actualizar comentario’ si el comentario pertenece al usuario ● que se muestre en la sección de “Comentarios” la opción ‘Añadir comentario’. ● que se muestre la opción 'Visualizar videos'. ● que se muestre en la sección de “Cambios” el historial de cambios. Por cada versión se debe ver <ul style="list-style-type: none"> ○ usuario que realizó el cambio [Usuario]. ○ cambios realizados: <ul style="list-style-type: none"> ■ atributo cambiado. ■ valor pasado. ■ valor nuevo. ○ opción ‘Reportar modificación’.
<p>se selecciona la opción 'Editar reseña'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a User Story 17: Editar reseña.
<p>se selecciona la opción 'Eliminar reseña'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a User Story 16: Eliminar reseña.
<p>se selecciona la opción ‘Agregar reseña’</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a User Story 12: Agregar reseña
<p>Se selecciona la opción ‘Reportar reseña’</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a User Story: 23: Reportar reseña
<p>Se selecciona la opción para filtrar por “Artista”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Se recargue la lista de reseñas con las filas de la tabla “Reseña” relacionadas a: <ul style="list-style-type: none"> ○ la fila de la tabla “Evento”. ○ la fila de la tabla “Usuario” (del usuario logueado). ○ la fila de la tabla “Artista” que está a su vez relacionada a la fila de la tabla “Evento”.
<p>Se selecciona la opción para</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Se recargue la lista de reseñas con las filas de la tabla “Reseña” relacionadas a:

filtrar por “Espacio de Evento”	<ul style="list-style-type: none"> ○ la fila de la tabla “Evento” . ○ la fila de la tabla “Usuario” (del usuario logueado). ○ la fila de la tabla “EspacioEvento” que está a su vez relacionada a la fila de la tabla “Evento”.
Se selecciona la opción para filtrar por “Productora”	<ul style="list-style-type: none"> ● Se recargue la lista de reseñas con las filas de la tabla “Reseña” relacionadas a: <ul style="list-style-type: none"> ○ la fila de la tabla “Evento”. ○ la fila de la tabla “Usuario” (del usuario logueado). ○ la fila de la tabla “Productora” que está a su vez relacionada a la fila de la tabla “Evento”.
se selecciona la opción ‘Me gusta’	<ul style="list-style-type: none"> ● que se cree una fila en la tabla “MeGusta” relacionada a la fila de la tabla “Usuario” (del usuario logueado) y a la fila de la tabla “Comentario”.
Se selecciona la opción ‘No me gusta’	<ul style="list-style-type: none"> ● que se borre la fila de la tabla “MeGusta” relacionada a la fila de la tabla “Usuario” (del usuario logueado) y a la fila de la tabla “Comentario”.
se escribe un comentario y se selecciona la opción ‘Añadir comentario’	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a User Story 13: Agregar comentario.
se selecciona la opción ‘Actualizar comentario’	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a User Story 14: Actualizar comentario
se selecciona la opción ‘Reportar comentario’	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a User Story 22: Reportar comentario.
se selecciona la opción ‘Visualizar videos’	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a User Story 10: Consultar videos.
Se selecciona la opción ‘Seguir evento’	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a User Story 15: Seguir evento.
Se selecciona la opción de ‘Dejar	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a User Story 18: Dejar de seguir Evento

de seguir evento'	
-------------------	--

User Story 11: Consultar evento

Título	US 12: Agregar reseña
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 1 • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 1 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Agregar reseña
Módulo	Eventos musicales
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder escribir una reseña de un evento al que asistí</p> <p>Para: para compartir mi opinión y experiencia con otros usuarios.</p>
Pantallas	Pantalla 17
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Agregar Reseña'	<ul style="list-style-type: none"> • Que se muestre la opción de elegir lo que se quiere calificar: <ul style="list-style-type: none"> ○ Artista: Se debe mostrar la columna "nombre" de la fila de la tabla "Artista" relacionada a la

	<p>fila de la tabla “Evento”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Espacio de evento: Se debe mostrar la columna “nombre” de la fila de la tabla “EspacioEvento” relacionada a la fila de la tabla “Evento”. ○ Productora: Se debe mostrar la columna “nombre” de la fila de la tabla “Productora” relacionada a la fila de la tabla “Evento”.
Se selecciona la opción ‘Crear Reseña’	<ul style="list-style-type: none"> ● validar lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ○ que ninguno de los campos se encuentre vacío. ○ que el puntaje sea un entero del 1 al 10. ○ un usuario solo puede realizar una reseña por artista, espacio de eventos y productora por cada evento. ○ que el evento ya haya ocurrido.
si alguna de las validaciones es incorrecta	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrar el mensaje de error correspondiente en la vista.
Si las validaciones son correctas	<ul style="list-style-type: none"> ● que se cree una fila de la tabla “Reseña” relacionada a la fila de la tabla “Artista” o “EspacioEvento” o “Productora” (según corresponda).
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la vista anterior.

User Story 12: Agregar reseña

Título	US 13: Agregar comentario
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 1 ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 1 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Agregar respuesta

Módulo	Eventos musicales
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder escribir un comentario o responder a uno en un evento en particular</p> <p>Para: para poder discutir e intercambiar opiniones con otros usuarios acerca del mismo</p>
Pantallas	Pantalla 12
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Agregar Respuesta'	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrar un campo de texto donde se pueda ingresar el contenido y un botón que diga 'Enviar Respuesta'
cuando se selecciona la opción 'Enviar Respuesta'	<ul style="list-style-type: none"> ● validar que el campo no se encuentre vacío
La validación es incorrecta	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrar el mensaje de error correspondiente.
La validación es correcta	<ul style="list-style-type: none"> ● se cree una fila de la tabla "Comentario" relacionada a: <ul style="list-style-type: none"> ○ la fila de la tabla "Evento". ○ la fila de la tabla "Usuario" (del usuario logueado). ○ la fila de la tabla "Comentario" (si corresponde a una respuesta de un comentario).

User Story 13: Agregar comentario

Título	US 14: Actualizar comentario
---------------	------------------------------

Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 1 • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 1 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Agregar respuesta
Módulo	Eventos musicales
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder actualizar un comentario</p> <p>Para: para que se actualice el contenido</p>
Pantallas	Pantalla 13: Actualizar comentario
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Actualizar Respuesta'	<ul style="list-style-type: none"> • mostrar un campo de texto donde se pueda ingresar el contenido y un botón que diga 'Actualizar Respuesta'
se selecciona la opción 'Actualizar Respuesta'	<ul style="list-style-type: none"> • validar que el campo no se encuentre vacío.
La validación es incorrecta	<ul style="list-style-type: none"> • mostrar el mensaje de error correspondiente.
La validación es correcta	<ul style="list-style-type: none"> • se cree actualice la fila correspondiente de la tabla "Comentario" con el nuevo contenido

User Story 14: Actualizar comentario

Título	US 15 Seguir Evento
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 1 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Seguir evento
Módulo	Eventos musicales
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder seguir eventos musicales</p> <p>Para: recibir notificaciones cuando estos sean modificados</p>
Pantallas	Pantalla 20
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
si el usuario está logueado y selecciona la opción 'Seguir Evento'	<ul style="list-style-type: none"> • que se cree una fila en la tabla "Seguido" relacionada a: <ul style="list-style-type: none"> ○ la fila de la tabla "Usuario" (del usuario logueado). ○ la fila de la tabla "Evento".

User Story 15: Seguir evento

Título	US 16: Eliminar reseña
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 1 • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 1 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Eliminar reseña
Módulo	Eventos musicales
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder eliminar una reseña</p> <p>Para: que no siga vigente en el sistema</p>
Pantallas	Pantalla 19
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Eliminar reseña'	<ul style="list-style-type: none"> • que se muestre un mensaje solicitando la confirmación de la acción. • contar con la opción 'Confirmar'. • contar con la opción 'Cancelar'.
se selecciona la opción 'Confirmar'	<ul style="list-style-type: none"> • eliminar la fila de la tabla "Resena" relacionada a: <ul style="list-style-type: none"> ○ la fila de la tabla "Usuario" (del usuario logueado). ○ la fila de la tabla "Evento". ○ la fila de la tabla "Artista" o

	“EspacioEvento” o “Productora” (según corresponda).
se selecciona la opción ‘Cancelar’	<ul style="list-style-type: none"> volver a la página anterior.

User Story 16: Eliminar reseña

Título	US 17: Editar reseña
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 1 Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 1 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Editar reseña
Módulo	Eventos musicales
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder editar una reseña</p> <p>Para: actualizar la información de esta</p>
Pantallas	Pantalla 18
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
cuando se selecciona la opción 'Editar reseña'	que se muestre en la pantalla los campos asociados a la reseña:

	<ul style="list-style-type: none"> ● Campo fijo de qué se está modificando la reseña: Es la relación que existe de la fila de la tabla “Resena” con “Artista”, “EspacioEvento” o “Productora” (según corresponda). ● descripcion [String]: Columna “descripcion” de la fila de la tabla “Resena”. ● puntaje [Entero]: Columna “calificacion” de la fila de la tabla “Resena”. ● opción 'Actualizar Reseña'. ● opción 'Cancelar'.
se selecciona la opción 'Actualizar Reseña'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se validen los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ○ que ninguno de los campos se encuentre vacío. ○ que el puntaje sea un entero del 1 al 10.
alguna validación es incorrecta	<ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre un mensaje de error correspondiente al error de validación.
Todas las validaciones sean correctas	<ul style="list-style-type: none"> ● se actualicen las columnas “descripcion” y “calificacion” de la fila de la tabla “Resena”. relacionada a: <ul style="list-style-type: none"> ○ la fila de la tabla “Evento”. ○ la fila de la tabla “Usuario” (del usuario logueado). ○ la fila de la tabla “Artista” o “EspacioEvento” o “Productora” (según corresponda).
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● regresar a la página anterior.

User Story 17: Editar reseña

Título	US 18: Dejar de seguir Evento
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 1 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3

Caso de uso	Dejar seguir evento
Módulo	Eventos musicales
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder dejar de seguir eventos musicales</p> <p>Para: dejar de recibir notificaciones cuando estos sean modificados</p>
Pantallas	Pantalla 20
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
si el usuario está logueado y selecciona la opción de 'Dejar de seguir Evento'	<ul style="list-style-type: none"> • que se elimine la fila en la tabla "Seguido" relacionada a: <ul style="list-style-type: none"> ○ la fila de la tabla "Usuario" (del usuario logueado). ○ la fila de la tabla "Evento".

User Story 18: Dejar de seguir Evento

Moderación de contenido y gestión de reportes

Título	US 19: Consultar dashboard de reportes
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2

Caso de uso	Consultar dashboard de reportes
Módulo	Moderación de contenido y gestión de reportes
Descripción	<p>Como: moderador</p> <p>Quiero: poder acceder al dashboard de reportes</p> <p>Para: para poder gestionar y tomar acciones sobre los reportes realizados por los usuarios</p>
Pantallas	Pantalla 21
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
cuando un moderador ingresa al Dashboard de reportes	<ul style="list-style-type: none"> ● ver una lista paginada de todos los reportes realizados por los usuarios (tabla “Reporte” de la base de datos), cada uno con sus detalles: <ul style="list-style-type: none"> ○ Usuario que lo reportó [Usuario]. ○ Usuario reportado [Usuario]. ○ Fecha reporte [Date]. ○ Estado [String]. ○ Categoría [String]. ○ Contenido reportado [Respuesta, Video, Evento, Artista, Productora, EspacioDeEvento]. ● poder aplicar filtros y realizar búsquedas para encontrar reportes específicos en función de los criterios aplicados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Fecha [Date]. ○ Categoría [String]. ○ Tipo de reporte (nombre de la clase que se reportó). ○ Estado [String]. ● por cada reporte tener una opción que diga 'Consultar reporte'. ● que el contenido reportado tenga un link que

	redireccione al contenido.
se selecciona la opción 'Consultar reporte'	redirigir a User Story 20: Consultar reporte.

User Story 19: Consultar dashboard de reportes

Título	US 20: Consultar reporte
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2
Caso de uso	Consultar reporte
Módulo	Moderación de contenido y gestión de reportes
Descripción	<p>Como: moderador</p> <p>Quiero: poder acceder a un reporte en particular</p> <p>Para: para poder consultar su información detallada y poder tomar las acciones que correspondan</p>
Pantallas	Pantalla 22
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
cuando un moderador ingresa a la vista de un reporte	<ul style="list-style-type: none"> • espero que se muestre toda la información asociada al registro reporte ubicada en la tabla "Reporte" buscado por ID: <ul style="list-style-type: none"> ○ Usuario que lo reportó [Usuario]. ○ Usuario Reportado [Usuario].

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Fecha [Date]. ○ Comentario [String]. ○ Categoría [String]. ○ Contenido reportado [Respuesta, Video, Evento, Artista, Productora, EspacioDeEvento]. ○ Estado [String]. ○ Previsualización del contenido reportado. ● que se muestren las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Resolver Reporte.
se selecciona 'Resolver reporte'	redirigir a User Story 21: Resolver reporte.

User Story 20: Consultar reporte

Título	US 21: Resolver reporte
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2
Caso de uso	Resolver reporte
Módulo	Moderación de contenido y gestión de reportes
Descripción	<p>Como: moderador</p> <p>Quiero: poder resolver un reporte</p> <p>Para: para tomar las acciones que correspondan según el caso</p>
Pantallas	Pantalla 23
Criterios de aceptación	

Cuando	Espero
un moderador seleccionó la opción resolver reporte	<ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre un modal con las diferentes acciones posibles: <ul style="list-style-type: none"> ○ 'Estoy de acuerdo' [Booleano]. ○ 'No estoy de acuerdo' [Booleano]. ○ Comentario opcional [String]. ○ Penalización [Enum]. ● que se muestre la opción 'Enviar'. ● que se muestre la opción 'Cancelar'.
se selecciona la opción 'Enviar'	<ul style="list-style-type: none"> ● que si se marcó 'No estoy de acuerdo' que el reporte pase al estado 'Ignorado'. ● que si se marcó con la opción 'Estoy de acuerdo': <ul style="list-style-type: none"> ○ pase al estado 'Resuelto'. ○ sí hay reportes asociados al mismo, también deben pasar a resueltos. ○ se debe guardar el moderador que lo resolvió. ○ según la categoría del reporte y el contenido asociado se aplican diferentes acciones. ● que en ambos casos se actualice la entrada en la tabla "Reporte" del reporte resuelto asociando al moderador que resolvió el reporte como clave foránea, actualizando el estado del reporte, actualizando el comentario del moderador y si se decidió penalizar al usuario infractor se debe guardar la penalización asignada. ● Si se penalizó al usuario infractor, se debe modificar la estadística de penalización del usuario en cuestión, en la tabla "Estadísticas_Usuario" asociada al usuario, sumando a la columna "penalizaciones" la penalización asignada.
Si el moderador estuvo de acuerdo con el reporte	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se envíe un mail al usuario reportado indicando los detalles del reporte. ● Que se envíe un mail al usuario reportador agradeciendo por su reporte.
cuando el moderador está de acuerdo con el reporte y la entidad reportada es un Evento	<ul style="list-style-type: none"> ● dependiendo de la categoría: <ul style="list-style-type: none"> ○ 'Artista/Productora/Espacio de eventos incorrecto': ○ 'Falso', 'Cancelado' u 'Otra cosa': debe eliminarse el evento de la base de datos.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ ‘Duplicado’: validar que el evento marcado como original tenga el mismo espacio de eventos, artista y productora. Si falla la validación el reporte se debe marcar como ignorado. Si pasa la validación, se debe realizar la migración de los comentarios, reseñas, videos y seguimientos del evento duplicado al original y se debe eliminar el duplicado, todo en una misma transacción.
cuando el moderador está de acuerdo con el reporte y la entidad reportada es un Artista, Productora o Espacio de eventos	<ul style="list-style-type: none"> ● dependiendo de la categoría: <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘Falso’, ‘Otra cosa’: debe eliminarse el evento de la base de datos. ○ ‘Duplicado’: se debe realizar la migración de todos los eventos, reseñas y seguimientos del duplicado al original y se debe eliminar el duplicado, todo en una misma transacción.
cuando el moderador está de acuerdo con el reporte y la entidad reportada es un Comentario	<ul style="list-style-type: none"> ● dependiendo de la categoría: <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘Contenido inapropiado’, ‘Spam’, ‘Otra cosa’: se debe eliminar el comentario de la base de datos.
cuando el moderador está de acuerdo con el reporte y la entidad reportada es un Video	<ul style="list-style-type: none"> ● dependiendo de la categoría: <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘Contenido inapropiado’, ‘Spam’, ‘Otra cosa’ y ‘No pertenece al evento’: se debe eliminar el video de la base de datos.
cuando el moderador está de acuerdo con el reporte y la entidad reportada es una Reseña	<ul style="list-style-type: none"> ● dependiendo de la categoría: <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘Contenido inapropiado’, ‘Spam’, ‘Otra cosa’: se debe eliminar la reseña de la base de datos.
cuando el moderador está de acuerdo con el reporte y la entidad reportada es una Versión	<ul style="list-style-type: none"> ● al ser solo ‘Información incorrecta’ la única categoría disponible para el reporte de una Versión y como la información es editable desde la vista del contenido que se reportó, no es necesario aplicar ninguna acción en este reporte, solo se penaliza al autor.
se selecciona la opción 'Cancelar'	cerrar el modal.

User Story 21: Resolver reporte

Título	US 22: Reportar comentario
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 1 • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 1 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Reportar respuesta
Módulo	Moderación de contenido y gestión de reportes
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder reportar una respuesta que viole las normas de la comunidad</p> <p>Para: que los moderadores evalúen el reporte y tomen las acciones que correspondan</p>
Pantallas	Pantalla 24
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
el usuario selecciona la opción reportar respuesta	<ul style="list-style-type: none"> • que se visualice el formulario correspondiente. • poder seleccionar entre las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Contenido Inapropiado. ○ Spam. ○ Otra cosa. • poder escribir un comentario opcional en el reporte [String]. • Contar con la opción 'Enviar'.

	<ul style="list-style-type: none"> • Contar con la opción 'Cancelar'.
se selecciona la opción 'Enviar'	<ul style="list-style-type: none"> • validar que se haya seleccionado alguna de las opciones. • Crear una nueva entrada en la tabla reporte con los datos ingresados y relacionado (con clave foránea) al Comentario reportado y al usuario que realiza el reporte.
falla alguna validación	<ul style="list-style-type: none"> • mostrar el mensaje de error correspondiente en la vista.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> • redirigir a la página anterior.

User Story 22: Reportar comentario

Título	US 23: Reportar video
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2
Caso de uso	Reportar video
Módulo	Moderación de contenido y gestión de reportes
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder reportar un video que incumpla las normas de la comunidad</p> <p>Para: que los moderadores evalúen el reporte y tomen las acciones que correspondan</p>
Pantallas	Pantalla 30

Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción reportar video	<ul style="list-style-type: none"> ● que se visualice el formulario correspondiente. ● poder seleccionar entre las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Contenido Inapropiado. ○ Spam. ○ No pertenece al evento. ○ Otra cosa. ● poder escribir un comentario opcional en el reporte. ● Contar con la opción 'Enviar'. ● Contar con la opción 'Cancelar'.
se selecciona la opción 'Enviar'	<ul style="list-style-type: none"> ● Crear una nueva entrada en la tabla reporte con los datos ingresados y relacionado (con clave foránea) al video reportado y al usuario que realiza el reporte.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la página anterior.

User Story 23: Reportar video

Título	US 24: Reportar evento
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2
Caso de uso	Reportar evento
Módulo	Moderación de contenido y gestión de reportes
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder reportar un evento que posea algún</p>

	<p>problema</p> <p>Para: que los moderadores evalúen el reporte y tomen las acciones que correspondan</p>
Pantallas	Pantalla 30
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción reportar evento	<ul style="list-style-type: none"> ● que se visualice el formulario correspondiente. ● poder seleccionar entre las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Artista incorrecto. ○ Productora incorrecta. ○ Espacio de eventos incorrecto. ○ Evento cancelado. ○ Falso. ○ Duplicado. ○ Otro. ● cuando se selecciona que alguno de los contenidos es incorrecto, se debe mostrar un campo donde el usuario pueda indicar la opción correcta. ● poder escribir un comentario opcional en el reporte. ● Contar con la opción 'Enviar'. ● Contar con la opción 'Cancelar'.
El motivo sea “duplicado”	<ul style="list-style-type: none"> ● Se solicite al usuario que busque el evento al que se está duplicando mediante un typehead.
se selecciona la opción 'Enviar'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se cree una nueva entrada en la tabla reporte con los datos ingresados y se asocie el evento como contenido reportado y al usuario como reportador.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la página anterior.

User Story 24: Reportar evento

Título	US 25: Reportar modificación
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2
Caso de uso	Reportar modificación
Módulo	Moderación de contenido y gestión de reportes
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder reportar una modificación incorrecta de eventos o perfiles</p> <p>Para: que se notifique a los moderadores y se penalice al usuario en caso de que corresponda.</p>
Pantallas	Pantalla 31: Reportar Versión
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción reportar evento	<ul style="list-style-type: none"> • que se visualice el formulario correspondiente. • poder seleccionar entre las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Contenido Inapropiado. ○ Spam. ○ Falso. ○ Otra cosa. • poder escribir un comentario opcional en el reporte [String]. • Contar con la opción 'Enviar'. • Contar con la opción 'Cancelar'.

se selecciona la opción 'Enviar'	<ul style="list-style-type: none"> • Crear una nueva entrada en la tabla reporte con los datos ingresados y relacionado (con clave foránea) a la modificación reportada (tabla de versiones correspondiente a la modificación) y al usuario que realiza el reporte.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> • redirigir a la página anterior.

User Story 25: Reportar version

Título	US 26: Reportar reseña
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2
Caso de uso	Reportar reseña
Módulo	Moderación de contenido y gestión de reportes
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder reportar una reseña inapropiada o que viole las normas de la comunidad</p> <p>Para: garantizar la calidad y confiabilidad de las reseñas del evento.</p>
Pantallas	Pantalla 25: Reportar reseña
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero

se selecciona la opción reportar reseña	<ul style="list-style-type: none"> ● que se visualice el formulario correspondiente. ● poder seleccionar entre las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Contenido Inapropiado. ○ Spam. ○ Otra cosa. ● poder escribir un comentario opcional en el reporte [String]. ● Contar con la opción 'Enviar'. ● Contar con la opción 'Cancelar'.
se selecciona la opción 'Enviar'	<ul style="list-style-type: none"> ● validar que se haya seleccionado alguna de las opciones. ● Crear una nueva entrada en la tabla reporte con los datos ingresados y relacionado (con clave foránea) a la reseña reportada y al usuario que realiza el reporte.
falla alguna validación	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrar el mensaje de error correspondiente en la vista.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la página anterior.

User Story 26: Reportar reseña

Título	US 27: Reportar Artista, Espacio de eventos o Productora
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2
Caso de uso	Reportar perfil
Módulo	Moderación de contenido y gestión de reportes
Descripción	Como: usuario

	<p>Quiero: poder reportar un artista, espacio de eventos o productora que posea algún problema</p> <p>Para: que los moderadores evalúen el reporte y tomen las acciones que correspondan</p>
Pantallas	Pantalla 27, Pantalla 28, Pantalla 29
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción reportar artista, espacio de eventos o productora	<ul style="list-style-type: none"> ● que se visualice el formulario correspondiente. ● poder seleccionar entre las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Duplicado. ○ Spam/Falso. ● poder escribir un comentario opcional en el reporte. ● Contar con la opción 'Enviar'. ● Contar con la opción 'Cancelar'.
El motivo sea “duplicado”	<ul style="list-style-type: none"> ● Se solicite al usuario que busque el perfil al que se está duplicando mediante un typehead.
se selecciona la opción 'Enviar'	<ul style="list-style-type: none"> ● Crear una nueva entrada en la tabla reporte con los datos ingresados y relacionado (con clave foránea) a la versión reportada (tabla de la gema papertrail correspondiente al Artista, Espacio de Eventos o Productora según el caso) y al usuario que realiza el reporte.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la página anterior.

User Story 27: Reportar Artista, Espacio de eventos o Productora

Administración del sistema

Título	US 28: Buscar usuarios
---------------	------------------------

Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB usuarios
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: ver y seleccionar los usuarios activos en el sistema</p> <p>Para: visualizar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 48
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa el nombre de usuario y se presiona 'Buscar Usuario' en el panel de administración de usuarios del sistema.	<ul style="list-style-type: none"> • que se presente una lista paginada de usuarios de la tabla Usuario con atributo "Nombre" similar al ingresado. • que, por cada usuario de la lista: <ul style="list-style-type: none"> ○ figuren los datos del usuario: <ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre [String]. ■ Username [String]. ■ Email [String]. ■ Estado.[int(enum)] ■ rol [Rol]. • contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior. • Que, independientemente del estado en el que se encuentre el usuario, cuente con un botón 'ver

	datos’.
Se presiona el botón ‘ver datos’	<ul style="list-style-type: none"> ● Se me redirija a Pantalla 48.
el o los usuarios se encuentran en estado ‘eliminado’	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrar las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘Restaurar usuario’.
el o los usuarios se encuentran en estado ‘bloqueado’	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrar las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘Eliminar usuario’. ○ ‘Editar’. ○ ‘Desbloquear’.
el o los usuarios se encuentran en estado ‘activo’	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrar las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘Eliminar usuario’. ○ ‘Editar’. ○ ‘Bloquear’.
se presiona el botón ‘eliminar usuario’	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 31: Baja usuario.
se presiona el botón ‘editar ‘	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a la User Story 30: Modificar usuario.
se presiona el botón ‘Restaurar usuario’	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija User Story 35: Restaurar usuario.
se presiona el botón ‘bloquear ‘	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 33: Bloquear usuario.
se presiona el botón ‘desbloquear’	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 34: Desbloquear usuario.

User Story 28: Buscar usuarios

Título	US 29: Alta usuario
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2

	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB usuarios
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: crear nuevos usuarios en el sistema</p> <p>Para: permitirles acceder a las funcionalidades y recursos correspondientes</p>
Pantallas	Pantalla 47
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se presiona la opción 'Crear Usuario' en el panel de administración de usuarios del sistema.	<ul style="list-style-type: none"> que se presente una ventana con un formulario. poder agregar: <ul style="list-style-type: none"> Nombre [String]. Usuario [String]. Correo electrónico [String]. Contraseña [String]. Repetir Contraseña [String]. Rol [Rol]. Biografía [String]. Links Redes Sociales [links]. contar con un botón 'crear usuario'. contar con un botón 'cancelar'. contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior.
se presiona el botón 'crear usuario'.	<ul style="list-style-type: none"> Se cree una nueva entrada en la tabla "Usuario" de la base de datos con los datos ingresados. se muestre un mensaje informando del éxito de la

	operación y los datos del nuevo usuario.
se presiona el botón 'crear usuario' y el nombre de usuario o correo ingresado ya existe estando este vigente en el sistema.	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre un mensaje en la parte inferior del formulario con la leyenda 'el nombre de usuario u correo ya existe en la plataforma'. ● no se cree el usuario.
se presiona el botón 'crear usuario' y falta completa alguno de los campos.	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre un mensaje en la parte inferior del formulario con la leyenda 'Se requiere [campos faltantes] para crear el usuario'. ● no se cree el usuario.
se presiona el botón 'crear usuario' y se produce un error en la creación.	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre el mensaje de error correspondiente en la parte inferior del formulario. ● contar con la posibilidad de regresar a la página de administración del sistema.
se presiona el botón 'Cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> ● regresar a la página de administración del sistema. ● que no se cree el usuario.

User Story 29: Alta usuario

Título	US 30: Modificar usuario
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB usuarios
Módulo	Administración del sistema.
Descripción	Como: administrador

	<p>Quiero: modificar un usuario existente</p> <p>Para: cambiar su perfil y permisos</p>
Pantallas	Pantalla 49
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la ventana de edición de usuario.	<ul style="list-style-type: none"> ● poder modificar los siguientes atributos del usuario: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre de usuario [String]. ○ correo electrónico [String]. ○ rol [Rol]. ○ Biografía [String]. ○ Links Redes Sociales [links]. ● tener la opción 'Guardar'. ● tener la opción 'Cancelar'.
se presiona el botón 'Guardar'.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se actualicen los datos modificados del usuario en su registro de la tabla "Usuario (buscar registro mediante ID).
se presiona el botón 'Guardar' y ya existe un usuario con el nombre o correo ingresados.	<ul style="list-style-type: none"> ● que no permita guardar los cambios. ● que se presente el mensaje de error correspondiente.
se presiona el botón 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se cierre la ventana, regresando al panel de administración del sistema.

User Story 30: Modificar usuario

Título	US 31: Baja usuario
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2

	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB usuarios
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: dar de baja a un usuario</p> <p>Para: que no siga vigente en el sistema</p>
Pantallas	Pantalla 50
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la vista para dar de baja un usuario	<ul style="list-style-type: none"> tener un botón rojo 'Eliminar'. tener la opción 'Cancelar'.
se presiona la opción 'Eliminar'.	<ul style="list-style-type: none"> que se modifique, en el registro perteneciente al usuario eliminado de la tabla "Usuario", el atributo "deleted_at" estableciéndolo a la fecha actual. que todas las respuestas, videos y reseñas realizadas se anonimicen, pero no se borren del sistema. que se presente un mensaje con la leyenda 'Usuario eliminado con éxito'.
se presiona el botón 'Cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> que se cierre la ventana, regresando a la búsqueda de usuarios del panel de administración de usuarios del sistema. que no se elimine el usuario.

User Story 31: Baja usuario

Título	US 32: Visualizar usuario
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB usuarios
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: visualizar un usuario</p> <p>Para: poder consultar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 48
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción visualizar perfil	<ul style="list-style-type: none"> • que se redireccione a la vista del usuario y se muestren los siguientes campos obtenidos del registro correspondiente al usuario buscado por ID de la tabla “Usuarios” de la base de datos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre de usuario [String]. ○ Correo electrónico [String]. ○ Rol [Rol]. ○ Nombre Completo [String]. ○ Created At [DateTime]. ○ Updated At [DateTime]. ○ Biografía [String].

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Links Redes Sociales [links]. ○ Estado: activo, bloqueado o eliminado.
el o los usuarios se encuentran en estado 'eliminado'	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrar las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ 'Restaurar usuario'.
el o los usuarios se encuentran en estado 'bloqueado'	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrar las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ 'Eliminar usuario'. ○ 'Editar'. ○ 'Desbloquear'.
el o los usuarios se encuentran en estado 'activo'	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrar las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ 'Eliminar usuario'. ○ 'Editar'. ○ 'Bloquear'.
se presiona el botón 'eliminar usuario'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 31: Baja usuario.
se presiona el botón 'editar '	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a la User Story 30: Modificar usuario.
se presiona el botón 'Restaurar usuario'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 35: Restaurar usuario.
se presiona el botón 'bloquear '	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 33: Bloquear usuario.

User Story 32: Visualizar usuario

Título	US 33: Bloquear usuario
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Bloquear usuario

Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder bloquear un usuario</p> <p>Para: prohibir su acceso a la aplicación por siempre o por un tiempo determinado</p>
Pantallas	Pantalla 51
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se presente la ventana de configuración de bloqueo.	<ul style="list-style-type: none"> ● tener un selector para elegir el tiempo por el que será suspendido el usuario. ● contar con un checkbox que diga 'Permanentemente'. ● tener un botón 'Bloquear'. ● tener un botón 'Cancelar'.
se presiona el botón 'bloquear'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se modifique el registro del usuario en la tabla "Usuario" de la base de datos, estableciendo las columnas "blocked_at" a la fecha actual y "blocked_until" a la fecha actual sumada al tiempo de bloqueo. Permanente = 100 años. ● que se le impida el uso de la plataforma al usuario bloqueado por el lapso determinado o para siempre en caso de haber seleccionado la opción 'Permanentemente'. ● que luego del lapso determinado se restablezca su estado normal. ● que se presente un mensaje con la leyenda 'usuario bloqueado con éxito'.
ocurra un error al suspender el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre un mensaje por pantalla informando del error.

se presiona el botón ‘Cancelar’.	<ul style="list-style-type: none"> que se cierre la ventana, regresando a la ventana de lista de usuarios con la búsqueda que se realizó.
----------------------------------	--

User Story 33: Bloquear usuario

Título	US 34: Desbloquear usuario
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Desbloquear usuario
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder desbloquear un usuario</p> <p>Para: reestablecer su estado original y permitir su acceso a la plataforma</p>
Pantallas	Pantalla 52
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se presente la ventana de confirmación de desbloqueo.	<ul style="list-style-type: none"> tener un botón ‘Desbloquear’. tener un botón ‘Cancelar’.
se presiona el botón ‘desbloquear’	<ul style="list-style-type: none"> que se modifique el registro del usuario en la tabla “Usuario” de la base de datos, estableciendo las

	<p>columnas “blocked_at” y “bloacked_until” a NIL.</p> <ul style="list-style-type: none"> • que se presente un mensaje con la leyenda ‘usuario desbloqueado con éxito’.
ocurra un error al desbloquear el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> • que se muestre un mensaje por pantalla informando del error.
se presiona el botón ‘Cancelar’.	<ul style="list-style-type: none"> • que se cierre la ventana, regresando a la ventana de lista de usuarios con la búsqueda que se realizó.

User Story 34: Desbloquear usuario

Título	US 35: Restaurar usuario
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMB usuario
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder restaurar un usuario eliminado</p> <p>Para: reestablecer su estado original y revertir la eliminación lógica</p>
Pantallas	Pantalla 53
Criterios de aceptación	

Cuando	Espero
se presente la ventana de confirmación de restauración de usuario.	<ul style="list-style-type: none"> tener un botón 'Restaurar'. tener un botón 'Cancelar'.
se presiona el botón 'restaurar'	<ul style="list-style-type: none"> que se modifique el registro del usuario en la tabla "Usuario" de la base de datos, estableciendo la columna "deleted_at" a NIL. que se desanonimicen las respuestas, videos y reseñas realizadas por el usuario. que se presente un mensaje con la leyenda 'usuario restaurado con éxito'. Que se revierta la eliminación lógica en el sistema
ocurra un error al restaurar el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> que se muestre un mensaje por pantalla informando del error.
se presiona el botón 'Cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> que se cierre la ventana, regresando a la ventana de lista de usuarios con la búsqueda que se realizó.

User Story 35: Restaurar usuario

Título	US 36: Buscar eventos
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Eventos
Módulo	Administración del sistema
Descripción	Como: administrador

	<p>Quiero: ver y seleccionar los eventos cargados en el sistema</p> <p>Para: visualizar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 41
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa el nombre del evento y se presiona ‘Buscar Evento’ en el panel de administración eventos del sistema.	<ul style="list-style-type: none"> • que se presente una lista paginada de eventos de la tabla “Evento” de la base de datos con un nombre similar al ingresado, mostrando en cada elemento de la lista un botón para ver detalles del evento y una previsualización de los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre [String]. ○ fecha [Datetime]. ○ artista [Artista]. ○ espacio de evento [Espacio de Evento]. ○ productora [Productora]. • contar con la posibilidad de filtrar los eventos por fecha. • contar con la posibilidad de filtrar los eventos por artista. • contar con la posibilidad de filtrar los eventos por Espacio de Eventos. • contar con la posibilidad de filtrar los eventos por Productora. • contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior.
se presiona el botón ‘Ver Detalles’ de un evento de la lista.	<ul style="list-style-type: none"> • Que se me redirija a User Story 40: Visualizar evento
se presiona el botón ‘volver’.	<ul style="list-style-type: none"> • que regrese a la pantalla de búsqueda de eventos del panel de administración de eventos del sistema.
se presiona el botón ‘eliminar evento’.	<ul style="list-style-type: none"> • que se me redirija a User Story 39: Baja evento.

se presiona el botón 'editar'.	<ul style="list-style-type: none"> que se me redirija a User Story 38: Modificar evento.
--------------------------------	---

User Story 36: Buscar eventos

Título	US 37: Alta evento
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Eventos
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder crear un nuevo evento</p> <p>Para: dar de alta un nuevo evento en la plataforma</p>
Pantallas	Pantalla 42
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se presiona la opción 'Crear Evento' en el panel de administración del sistema.	<ul style="list-style-type: none"> que se presente una ventana con un formulario. poder agregar: <ul style="list-style-type: none"> nombre [String] [Opcional]. fecha y hora [Datetime]. descripción [String] [Opcional]. artistas [Artista]. productora [Productora].

	<ul style="list-style-type: none"> ○ espacio de evento [Espacio de Evento]. ○ imagen de portada [Image] [Opcional]. ○ link [Link] [Opcional]. ● contar con un botón ‘crear evento’. ● contar con un botón ‘cancelar’. ● contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior.
se presiona el botón ‘crear evento’.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se cree un nuevo registro en la tabla “Evento” con los datos del nuevo evento. ● se muestre un mensaje informando del éxito de la operación y los datos del nuevo evento.
se presiona el botón ‘crear evento’ y ya existe un evento vigente con esta fecha, espacio de eventos y artistas.	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre un mensaje en la parte inferior del formulario con la leyenda ‘el evento ya existe en la plataforma’. ● no se cree el evento.
se presiona el botón ‘crear evento’ y falta completa alguno de los campos.	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre un mensaje en la parte inferior del formulario con la leyenda ‘Se requiere [campos faltantes] para crear el evento’. ● no se cree el evento.
se presiona el botón ‘crear evento’ y se produce un error en la creación.	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre el mensaje de error correspondiente en la parte inferior del formulario. ● contar con la posibilidad de regresar a la página de administración del sistema.
se presiona el botón ‘Cancelar’.	<ul style="list-style-type: none"> ● regresar a la página de administración de eventos ● que no se guarde el evento.

User Story 37: Alta evento

Título	US 38: Modificar evento
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3

Caso de uso	ABMVB Eventos
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: modificar un evento existente</p> <p>Para: cambiar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 43
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la ventana de edición de evento.	<ul style="list-style-type: none"> ● poder modificar los siguientes atributos del evento. <ul style="list-style-type: none"> ○ nombre [String]. ○ fecha y hora [Datetime]. ○ descripción [String]. ○ artista [Artista]. ○ productora [Productora]. ○ espacio de evento [Espacio de Evento]. ○ links [Link]. ○ imagen de portada [Image]. ● tener la opción 'Guardar'. ● tener la opción 'Cancelar'.
se presiona el botón 'Guardar'.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se actualicen los datos modificados del evento en su registro de la tabla "Evento" (buscar registro mediante ID).
se presiona el botón 'Guardar' y ya existe un evento con mismas fecha y hora, artista, productora y espacio de evento ingresados.	<ul style="list-style-type: none"> ● que no permita guardar los cambios. ● que se presente el mensaje de error correspondiente.

se presiona el botón ‘Cancelar’.	<ul style="list-style-type: none"> que se cierre la ventana, regresando a la ventana de detalles del evento.
----------------------------------	---

User Story 38: Modificar evento

Título	US 39: Baja evento
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Eventos
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: dar de baja a un evento</p> <p>Para: que no siga vigente en el sistema</p>
Pantallas	Pantalla 45
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se presenta una ventana de confirmación de eliminación de evento.	<ul style="list-style-type: none"> tener un botón rojo ‘Eliminar’. tener la opción ‘Cancelar’.
se presiona la opción ‘Eliminar’.	<ul style="list-style-type: none"> que se elimine el registro perteneciente al evento en la tabla “Evento. Si el evento tenía reseñas asociadas,

	<p>se deben eliminar y actualizar los puntajes del artista, espacio de eventos y productora asociada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • que se presente un mensaje con la leyenda ‘Evento eliminado con éxito’.
se presiona el botón ‘Cancelar’.	<ul style="list-style-type: none"> • que se cierre la ventana, regresando a la ventana de datos de evento. • que no se elimine el evento.

User Story 39: Baja evento

Título	US 40: Visualizar evento
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Eventos
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: visualizar un evento</p> <p>Para: consultar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 44
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero

se presiona el botón 'Volver'.	<ul style="list-style-type: none"> que regrese a la pantalla de búsqueda de eventos del panel de administración de eventos del sistema.
se presiona el botón 'Eliminar evento'	<ul style="list-style-type: none"> que se me redirija a User Story 39: Baja evento.
se ingresa a la vista	<ul style="list-style-type: none"> que se muestren los siguientes campos obtenidos del registro correspondiente al evento buscado por ID de la tabla "Evento" de la base de datos: <ul style="list-style-type: none"> imagen de portada [Image]. Nombre [String]. fecha y hora [Datetime]. artista [Artista]. productora [Productora]. espacio de evento [Espacio de Evento]. descripción [String]. links [Links]. que se muestre el historial de cambios, por cada versión se debe ver: <ul style="list-style-type: none"> usuario que realizó el cambio [Usuario]. cambios realizados: <ul style="list-style-type: none"> atributo modificado. valor pasado. valor nuevo. contar con las siguientes opciones <ul style="list-style-type: none"> 'Eliminar evento'. 'Editar'. 'Volver'.
se presiona el botón 'Editar '	<ul style="list-style-type: none"> que se me redirija a User Story 38: Modificar evento.

User Story 40: Visualizar evento

Título	US 41: Buscar género musical
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3

Caso de uso	ABMVB Géneros Musicales
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: ver y seleccionar los géneros musicales cargados en el sistema</p> <p>Para: visualizar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 32
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa el nombre del género musical y se presiona 'Buscar Genero' en el panel de administración de artistas del sistema.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se presente una lista paginada de géneros musicales de la tabla "Genero" con un nombre similar al ingresado. ● por cada género musical de la lista poseer: <ul style="list-style-type: none"> ○ Previsualización de los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre. ○ Botón 'Editar'. ○ Botón 'Eliminar'. ● contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior.
se presiona el botón 'cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se cierre la ventana.
se presiona el botón 'eliminar'.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 43: Baja género musical.
se presiona el botón 'editar'.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 83: Editar espacio de eventos.

User Story 41: Buscar género musical

Título	US 42: Alta género musical
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Géneros Musicales
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: crear nuevos géneros musicales en el sistema</p> <p>Para: permitir su uso por parte de los usuarios</p>
Pantallas	Pantalla 33
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se presiona la opción 'Crear Género Musical' en el panel de administración del sistema.	<ul style="list-style-type: none"> • que se presente una ventana con un formulario. • poder agregar: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre. • contar con un botón 'crear género'. • contar con un botón 'cancelar'. • contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior.
se presiona el botón 'crear género'.	<ul style="list-style-type: none"> • que se cree un nuevo registro en la tabla "Genero" con los datos del nuevo género.

	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre un mensaje informando del éxito de la operación y los datos del nuevo género musical.
se presiona el botón 'crear género' y el nombre de genero ya existe estando este vigente en el sistema.	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre el mensaje de error correspondiente. ● no se cree el género.
se presiona el botón 'crear género' y falta completa alguno de los campos.	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre un mensaje en la parte inferior del formulario con la leyenda 'Se requiere [campos faltantes] para crear el género'. ● no se cree el género musical.
se presiona el botón 'crear género' y se produce un error en la creación.	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre el mensaje de error correspondiente en la parte inferior del formulario. ● contar con la posibilidad de regresar a la página de administración del sistema.
se presiona el botón 'Cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> ● regresar a la página de administración del sistema. ● que no se guarde el género musical.

User Story 42: Alta género musical

Título	US 43: Baja género musical
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Géneros Musicales
Módulo	Administración del sistema
Descripción	Como: administrador

	<p>Quiero: dar de baja a un genero musical</p> <p>Para: que no siga vigente en el sistema</p>
Pantallas	Pantalla 35
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se presenta una ventana de confirmación de eliminación de género musical.	<ul style="list-style-type: none"> tener un botón rojo 'Eliminar'. tener la opción 'Cancelar'.
se presiona la opción 'Eliminar'.	<ul style="list-style-type: none"> que se modifique, en el registro perteneciente al genero eliminado de la tabla "Genero", el atributo "deleted_at" estableciéndolo a la fecha actual que se presente un mensaje con la leyenda 'Genero musical eliminado con éxito'.
se presiona el botón 'Cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> que se cierre la ventana, regresando a la ventana anterior. que no se elimine el género musical.

User Story 43: Baja género musical

Título	US 44: Modificar género musical
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Géneros Musicales

Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: modificar un genero musical existente</p> <p>Para: cambiar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 34
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la ventana de edición de género musical.	<ul style="list-style-type: none"> ● poder modificar los siguientes atributos del género musical: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre de género [String]. ● tener la opción 'Guardar'. ● tener la opción 'Cancelar'.
se presiona el botón 'Guardar'.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se actualicen los datos modificados del genero en su registro de la tabla "Genero" (buscar registro mediante ID).
se presiona el botón 'Guardar' y ya existe un género musical con el nombre ingresado.	<ul style="list-style-type: none"> ● que no permita guardar los cambios. ● que se presente el mensaje de error correspondiente.
se presiona el botón 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se cierre la ventana, regresando al panel de administración del sistema.

User Story 44: Modificar género musical

Título	US 45: Buscar artistas
---------------	------------------------

Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Artistas
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: ver y seleccionar los artistas cargados en el sistema</p> <p>Para: visualizar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 36
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa el nombre del artista y se presiona 'Buscar Artista' en el panel de administración de artistas del sistema.	<ul style="list-style-type: none"> • que se presente una lista de artistas de la tabla "Artista" de la base de datos con un nombre similar al ingresado. • Por cada artista en la lista tener una previsualización los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> ○ nombre [String]. ○ nacionalidad [String]. • contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior. • contar con un botón 'ver artista'. • contar con un botón 'eliminar'. • contar con un botón 'editar'.

se presiona el botón 'ver artista' de un artista de la lista.	<ul style="list-style-type: none"> • Que se me redirija a User Story 49: Visualizar artista.
se presiona el botón 'cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> • que se cierre la ventana, regresando a la ventana de lista de artistas con la búsqueda que se realizó.
se presiona el botón 'eliminar artista'.	<ul style="list-style-type: none"> • que se me redirija a User Story 47: Baja artista.
se presiona el botón 'editar'.	<ul style="list-style-type: none"> • que se me redirija a User Story 47: Modificar artista.

User Story 45: Buscar artistas

Título	US 46: Alta artista
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Artistas
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: crear un nuevo artista</p> <p>Para: dar de alta a un artista en el sistema y que los usuarios puedan acceder a el</p>
Pantallas	Pantalla 37
Criterios de aceptación	

Cuando	Espero
<p>se presiona la opción 'Crear Artista' en el panel de administración de artistas del sistema</p>	<p>que en una nueva ventana se muestre un formulario con los siguientes campos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● nombre [String]. ● descripción [String]. ● nacionalidad [String]. ● foto [Image]. ● géneros relacionados [Genero]. ● links a redes sociales [Link]. ● contar con un botón 'crear artista'. ● contar con un botón 'cancelar'. ● contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior.
<p>se presiona el botón 'crear artista'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● que se cree un nuevo registro en la tabla "Artista" con los datos del nuevo artista. ● se muestre un mensaje informando del éxito de la operación y los datos del nuevo artista.
<p>se presiona el botón 'crear artista' y ya existe un artista vigente con el nombre y nacionalidad ingresados</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre un mensaje en la parte inferior del formulario con la leyenda 'el artista ya existe en la plataforma'. ● no se cree el artista.
<p>se presiona el botón 'crear artista' y falta completa alguno de los campos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre un mensaje en la parte inferior del formulario con la leyenda 'Se requiere [campos faltantes] para crear el artista'. ● no se cree el artista.
<p>se presiona el botón 'crear artista' y se produce un error en la creación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre el mensaje de error correspondiente en la parte inferior del formulario.
<p>se presiona el botón 'Cancelar'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● regresar a la página anterior. ● que no se guarde el artista.

User Story 46: Alta artista

Título	US 47: Baja artista
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Artistas
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: dar de baja a un artista</p> <p>Para: que no siga vigente en el sistema</p>
Pantallas	Pantalla 40
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se presenta una ventana de confirmación de eliminación de artista.	<ul style="list-style-type: none"> • tener un botón rojo 'Eliminar'. • tener la opción 'Cancelar'.
se presiona la opción 'Eliminar'.	<ul style="list-style-type: none"> • que se elimine el registro perteneciente al artista en la tabla "Artista". • que se presente un mensaje con la leyenda 'Artista eliminado con éxito'.
se presiona el botón 'Cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> • que se cierre la ventana, regresando a la ventana de datos de artista.

	<ul style="list-style-type: none"> • que no se elimine el artista.
--	---

User Story 47: Baja artista

Título	US 48: Modificar artista
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Artistas
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: modificar un artista existente</p> <p>Para: cambiar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 39
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la ventana de edición de artista.	<ul style="list-style-type: none"> • poder modificar los siguientes atributos del artista: <ul style="list-style-type: none"> ○ nombre [String]. ○ descripción [String]. ○ nacionalidad [String]. ○ foto [Image]. ○ generos relacionados [Genero]. • tener la opción "Guardar".

	<ul style="list-style-type: none"> tener la opción “Cancelar”.
se presiona el botón ‘Guardar’.	<ul style="list-style-type: none"> que se actualicen los datos modificados del artista en su registro de la tabla “Artista” (buscar registro mediante ID).
se presiona el botón ‘Guardar’ y ya existe un artista con el nombre y nacionalidad ingresado.	<ul style="list-style-type: none"> que no permita guardar los cambios. que se presente el mensaje de error correspondiente.
se presiona el botón ‘Cancelar’	<ul style="list-style-type: none"> que se cierre la ventana, regresando al panel de administración del sistema.

User Story 48: Modificar Artista

Título	US 49: Visualizar artista
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Artistas
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: visualizar un artista</p> <p>Para: consultar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 38

Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la vista	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se presente una ventana donde se muestren los siguientes campos obtenidos del registro correspondiente al artista buscado por ID de la tabla “Artistas” de la base de datos: <ul style="list-style-type: none"> ○ nombre [String]. ○ nacionalidad [String]. ○ descripción [String]. ○ links [Link]. ○ genero relacionados [Genero Musical]. ○ foto [Image]. ● que se muestre el historial de cambios, por cada versión se debe ver: <ul style="list-style-type: none"> ○ usuario que realizó el cambio [Usuario]. ○ cambios realizados: <ul style="list-style-type: none"> ■ atributo cambiado. ■ valor pasado. ■ valor nuevo. ● contar con las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘Eliminar artista’. ○ ‘Editar’. ○ ‘Volver’.
se presiona el botón ‘Volver’	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la página anterior.
se presiona el botón ‘Eliminar artista’.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 47: Baja artista.
se presiona el botón ‘editar ‘	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 47: Modificar artista.

User Story 49: Visualizar artista

Título	US 50: Buscar productoras
---------------	---------------------------

Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Productoras
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: ver y seleccionar las Productoras cargadas en el sistema</p> <p>Para: visualizar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 54
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa el nombre de la Productora y se presiona 'Buscar Productora' en el panel de administración de productoras del sistema.	<ul style="list-style-type: none"> • que se presente una lista paginada de productoras de la tabla "Productora" de la base de datos con un nombre similar al ingresado. • Por cada productora en la lista tener: <ul style="list-style-type: none"> ○ previsualización los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre [String]. ■ Descripción [String]. ○ Botón 'Ver'. ○ Botón 'Editar'. ○ Botón 'Eliminar'. • contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior.

Se presiona el botón ‘Ver’.	<ul style="list-style-type: none"> • que se me redirija a User Story 52: Visualizar productora.
se presiona el botón ‘cancelar’.	<ul style="list-style-type: none"> • que se cierre la ventana.
se presiona el botón ‘eliminar’.	<ul style="list-style-type: none"> • que se me redirija User Story 53: Baja productora
se presiona el botón ‘editar’.	<ul style="list-style-type: none"> • que se me redirija a User Story 54: Modificar productora

User Story 50: Buscar productoras

Título	US 51: Alta productora
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Productoras
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: crear una nueva productora</p> <p>Para: permitir su uso a los usuarios</p>
Pantallas	Pantalla 55
Criterios de aceptación	

Cuando	Espero
<p>se presiona la opción ‘Crear Productora’ en el panel de administración del sistema.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • que se presente una ventana con un formulario. • poder agregar: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre [String] [Requerido]. ○ Géneros relacionados [Genero]. ○ Descripción [String] [Requerido]. ○ Nacionalidad [String] [Requerido]. ○ Links a redes sociales [Link]. ○ Imagen de portada [Image] [Requerido]. • contar con un botón ‘crear productora’. • contar con un botón ‘cancelar’. • contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior.
<p>se presiona el botón ‘crear productora’.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • que se cree un nuevo registro en la tabla “Productora” con los datos ingresados de la nueva productora. • se muestre un mensaje informando del éxito de la operación y los datos de la nueva productora.
<p>se presiona el botón ‘crear productora’ y ya existe una productora vigente con el nombre y nacionalidad ingresados</p>	<ul style="list-style-type: none"> • se muestre un mensaje en la parte inferior del formulario con la leyenda ‘la productora ya existe en la plataforma’. • no se cree la productora.
<p>se presiona el botón ‘crear productora’ y falta completa alguno de los campos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • se muestre un mensaje en la parte inferior del formulario con la leyenda ‘Se requiere [campos faltantes] para crear la productora’. • no se cree la productora.
<p>se presiona el botón ‘crear productora’ y se produce un error en la creación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • se muestre el mensaje de error correspondiente en la parte inferior del formulario.
<p>se presiona el botón</p>	<ul style="list-style-type: none"> • regresar a la página anterior.

'Cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> • que no se guarde la productora.
-------------	---

User Story 51: Alta productora

Título	US 52: Visualizar productora
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Productoras
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: visualizar una productora</p> <p>Para: consultar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 56
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la vista de productora	<ul style="list-style-type: none"> • Que se muestren los siguientes campos obtenidos del registro correspondiente a la productora buscada por ID de la tabla "Productoras" de la base de datos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre [String]. ○ Nacionalidad [String]. ○ Descripción [String]. ○ Links [link].

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Portada [Imagen]. ○ Géneros Musicales relacionados [Genero]. ● que se muestre el historial de cambios, por cada versión se debe ver: <ul style="list-style-type: none"> ○ usuario que realizó el cambio [Usuario]. ○ cambios realizados: <ul style="list-style-type: none"> ■ atributo cambiado. ■ valor pasado. ■ valor nuevo. ● contar con las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ 'Volver'. ○ 'Editar'. ○ 'Eliminar'.
se presiona el botón 'cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> ● Redirigir a la página anterior.
se presiona el botón 'Eliminar'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 53: Baja productora.
se presiona el botón 'editar '	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 54: Modificar productora.

User Story 52: Visualizar productora

Título	US 53: Baja productora
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Productoras
Módulo	Administración del sistema
Descripción	Como: administrador

	<p>Quiero: dar de baja a una productora</p> <p>Para: que no siga vigente en el sistema</p>
Pantallas	Pantalla 58
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se presenta una ventana de confirmación de eliminación de productora.	<ul style="list-style-type: none"> tener un botón rojo 'Eliminar'. tener la opción 'Cancelar'.
se presiona la opción 'Eliminar'.	<ul style="list-style-type: none"> que se modifique, en el registro perteneciente a la productora eliminada de la tabla "Productora", el atributo "deleted_at" estableciéndolo a la fecha actual. que se presente un mensaje con la leyenda 'Productora eliminada con éxito'.
se presiona el botón 'Cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> que se cierre la ventana, regresando a la ventana de datos de productora. que no se elimine la productora.

User Story 53: Baja productora

Título	US 54: Modificar productora
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 1 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Productoras

Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: modificar una productora existente en el sistema</p> <p>Para: cambiar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 57
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la ventana de edición de productora.	<ul style="list-style-type: none"> ● poder modificar los siguientes atributos de la productora: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre [String] [Requerido]. ○ Descripción [String] [Requerido]. ○ Géneros relacionados [Genero]. ○ Nacionalidad [String] [Requerido]. ○ Links a redes sociales [Link]. ○ Imagen de portada [Image] [Requerido]. ● tener la opción 'Guardar'. ● tener la opción 'Cancelar'.
se presiona el botón 'Guardar'.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se actualicen los datos modificados de la productora en su registro de la tabla "Productora" (buscar registro mediante ID).
se presiona el botón 'crear productora' y ya existe una productora vigente con el nombre y nacionalidad ingresados	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre un mensaje en la parte inferior del formulario con la leyenda 'la productora ya existe en la plataforma'. ● no se modifique la productora.
se presiona el botón 'Guardar' y ya existe una productora con el nombre y nacionalidad.	<ul style="list-style-type: none"> ● que no permita guardar los cambios. ● que se presente el mensaje de error correspondiente.

se presiona el botón ‘Cancelar’	<ul style="list-style-type: none"> • que se cierre la ventana, regresando al panel de administración del sistema.
---------------------------------	--

User Story 54: Modificar productora

Título	US 55: Buscar espacios de eventos
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Espacio de eventos
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: ver y seleccionar los espacios de eventos cargados en el sistema</p> <p>Para: visualizar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 59
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa el nombre del espacio de eventos y se presiona ‘Buscar Espacio de Eventos’ en el panel de administración de eventos del	<ul style="list-style-type: none"> • que se presente una lista de espacios de eventos de la tabla “Espacio_Evento” de la base de datos con un nombre similar al ingresado. • Por cada elemento de la lista contar con botones: <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘ver’.

sistema.	<ul style="list-style-type: none"> ○ 'eliminar'. ○ 'editar'. ● contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior.
se presiona el botón 'ver'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 56: Visualizar espacio de eventos.
se presiona el botón 'eliminar espacio de eventos'.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 57: Baja espacio de eventos.
se presiona el botón 'editar'.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 58: Modificar espacio de eventos.

User Story 55: Buscar espacios de eventos

Título	US 56: Visualizar espacios de evento
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Espacios de eventos
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: visualizar un espacio de eventos</p> <p>Para: consultar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 61

Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la vista de un espacio de eventos	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se muestren los siguientes campos obtenidos del registro correspondiente al espacio de eventos buscado por ID de la tabla “Espacio_Evento” de la base de datos: <ul style="list-style-type: none"> ○ nombre [String]. ○ descripción [String]. ○ ubicación [Ubicación]. ○ links [Links]. ○ foto [Image]. ● que se muestre el historial de cambios, por cada versión se debe ver: <ul style="list-style-type: none"> ○ usuario que realizó el cambio [Usuario]. ○ cambios realizados: <ul style="list-style-type: none"> ■ atributo cambiado. ■ valor pasado. ■ valor nuevo. ● contar con las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘Eliminar espacio de eventos’. ○ ‘Editar’. ○ ‘Volver’.
se presiona el botón ‘Volver’	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la vista anterior.
se presiona el botón ‘Eliminar espacio de eventos’	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 57: Baja espacio de eventos.
se presiona el botón ‘Editar ‘	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 58: Modificar espacio de eventos.

User Story 56: Visualizar espacio de eventos

Título	US 57: Baja espacio de eventos
---------------	--------------------------------

Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 1 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Espacios de eventos
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: dar de baja a un espacio de eventos</p> <p>Para: que no siga vigente en el sistema</p>
Pantallas	Pantalla 63
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se presenta una ventana de confirmación de eliminación de espacio de eventos.	<ul style="list-style-type: none"> • tener un botón rojo 'Eliminar'. • tener la opción 'Cancelar'.
se presiona la opción 'Eliminar'.	<ul style="list-style-type: none"> • que se elimine el registro perteneciente al espacio de eventos en la tabla "Espacio_Evento". • que se presente un mensaje con la leyenda 'Espacio de eventos eliminado con éxito'.
se presiona el botón 'Cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> • que se cierre la ventana, regresando a la ventana de datos de espacio de eventos. • que no se elimine el espacio de eventos.

User Story 57: Baja espacio de eventos

Título	US 58: Modificar espacio de eventos
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 1 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Espacio de eventos
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: modificar un espacio de eventos existente en el sistema</p> <p>Para: cambiar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 62
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la ventana de edición de espacio de eventos.	<ul style="list-style-type: none"> • poder modificar los siguientes atributos del espacio de eventos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre [String]. ○ Descripción [String]. ○ Ubicación [Ubicacion]. ○ Imagen de portada [Image]. ○ Links a redes sociales [Link]. • tener la opción 'Guardar'. • tener la opción 'Cancelar'.
se presiona el botón 'Guardar'.	<ul style="list-style-type: none"> • que se actualicen los datos modificados del espacio de eventos en su registro de la tabla "Espacio_Eventos" (buscar registro mediante ID).

se presiona el botón 'Guardar' y ya existe un espacio de eventos con mismo nombre y ubicación ingresados	<ul style="list-style-type: none"> • que no permita guardar los cambios. • que se presente el mensaje de error correspondiente.
se presiona el botón 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> • que se cierre la ventana, regresando al panel de administración del sistema.

User Story 58: Modificar espacio de eventos

Título	US 59: Alta espacio de eventos
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 1 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Espacio de eventos
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: crear un nuevo espacio de eventos</p> <p>Para: permitir su uso a los usuarios</p>
Pantallas	Pantalla 60
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero

<p>se presiona la opción 'Crear Espacio de Eventos' en el panel de administración de espacios de eventos del sistema.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● que se presente una ventana con un formulario. ● poder agregar: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre [String] [Requerido]. ○ Descripción [String] [Requerido]. ○ Ubicación [Ubicación] [Requerido]. ○ Imagen de portada [Image]. ○ Links a redes sociales [Link]. ● contar con un botón 'crear espacio de eventos'. ● contar con un botón 'cancelar'. ● contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior.
<p>se presiona el botón 'crear espacio de eventos'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● que se cree un nuevo registro en la tabla "Espacio_Evento" con los datos ingresados del nuevo evento. ● se muestre un mensaje informando del éxito de la operación y los datos del nuevo espacio de eventos.
<p>se presiona el botón 'crear espacio de eventos' y ya existe un espacio de eventos vigente con el nombre y ubicación ingresados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre un mensaje en la parte inferior del formulario con la leyenda 'el espacio de eventos ya existe en la plataforma'. ● no se cree el espacio de eventos.
<p>se presiona el botón 'crear espacio de eventos' y falta completa alguno de los campos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre un mensaje en la parte inferior del formulario con la leyenda 'Se requiere [campos faltantes] para crear el espacio de eventos'. ● no se cree el espacio de eventos.
<p>se presiona el botón 'crear espacio de eventos' y se produce un error en la creación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● se muestre el mensaje de error correspondiente en la parte inferior del formulario.
<p>se presiona el botón 'Cancelar'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● regresar a la página de administración del sistema. ● que no se guarde el espacio de eventos.

User Story 59: Alta espacio de eventos

<p>Título</p>	<p>US 60: Buscar roles</p>
----------------------	----------------------------

Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Roles
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder consultar todos los roles de la aplicación</p> <p>Para: poder consultarlos y/o editarlos</p>
Pantallas	Pantalla 64
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa el nombre del rol y se presiona 'Buscar roles' en el panel de administración de usuarios del sistema.	<ul style="list-style-type: none"> • que se muestre una tabla con todos los roles presentes en la tabla "Rol" de la base de datos con un nombre similar al ingresado. • que, por cada rol de la lista se muestre: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre. ○ Creado el. ○ Actualizado él. • Contar con las opciones <ul style="list-style-type: none"> ○ 'Visualizar rol'. ○ 'Modificar rol'. ○ 'Eliminar rol'.
se presiona el botón 'Modificar rol'.	<ul style="list-style-type: none"> • que se me redirija a User Story 64: Modificar rol.

se presiona el botón 'Visualizar rol'	<ul style="list-style-type: none"> User Story 61: Visualizar rol.
se presiona el botón 'Eliminar rol'	<ul style="list-style-type: none"> User Story 63: Baja rol.

User Story 60: Buscar roles

Título	US 61: Visualizar rol
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Roles
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder visualizar un rol</p> <p>Para: poder consultar sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 66
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa el nombre de	<ul style="list-style-type: none"> Que se muestren los siguientes campos obtenidos del

<p>usuario y se presiona 'Buscar roles' en el panel de administración de usuarios del sistema.</p>	<p>registro correspondiente al rol buscado por ID de la tabla "Roles" de la base de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre. ○ Creado el. ○ Actualizado el. ○ de cada permiso asociado al rol [Permiso]: <ul style="list-style-type: none"> ■ Clase. ■ Acción. ● contar con la opción 'Modificar rol'
<p>se presiona el botón 'Modificar rol'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 64: Modificar rol.

User Story 61: Visualizar rol

Título	US 62: Alta rol
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Roles
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder crear nuevos roles</p> <p>Para: configurar nuevos tipos de usuarios con diferentes permisos</p>
Pantallas	Pantalla 65
Criterios de aceptación	

Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Alta rol'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se abra una ventana y se muestren los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre [String]. además, se tienen que mostrar todos los permisos disponibles en la aplicación, por cada permiso que se muestre: <ul style="list-style-type: none"> ○ Clase [String]. ○ Acción [String]. ○ Checkbox [True/False]. ● que se muestren las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Guardar. ○ Eliminar.
se selecciona la opción 'Guardar'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se cree un nuevo registro en la tabla "Rol" con los datos ingresados del nuevo Rol. ● guardar el nuevo rol en la base de datos.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la página anterior.

User Story 62: Alta rol

Título	US 63: Baja rol
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Roles
Módulo	Administración del sistema

Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder dar de baja roles</p> <p>Para: para que no estén más vigentes en el sistema</p>
Pantallas	Pantalla 68
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Eliminar rol'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se abra un modal y se muestren las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Confirmar. ○ Cancelar.
se selecciona la opción 'Confirmar'	<ul style="list-style-type: none"> ● Verificar que ningún usuario tenga ese rol asociado, si existe usuario con el rol asociado, mostrar un mensaje de error correspondiente, caso contrario que se modifique, en el registro perteneciente al rol eliminado de la tabla "Rol", el atributo "deleted_at" estableciéndolo a la fecha actual.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la página anterior.

User Story 63: Baja rol

Título	US 64: Modificar rol
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3

Caso de uso	ABMVB Roles
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder modificar los permisos de un rol</p> <p>Para: para eliminar o añadir permisos según sea necesario</p>
Pantallas	Pantalla 67
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Modificar rol'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se abra un modal y se muestren los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre [String] ● además, se tienen que mostrar todos los permisos disponibles en la aplicación, por cada permiso que se muestre: <ul style="list-style-type: none"> ○ Clase [String]. ○ Acción [String]. ○ Checkbox [True/False]. ● que se muestren las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Guardar. ○ Eliminar. ○ Cancelar.
se selecciona la opción 'Guardar'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se actualicen los datos modificados del rol en su registro de la tabla "Rol" (buscar registro mediante ID).
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la página anterior.

se selecciona la opción 'Eliminar'	<ul style="list-style-type: none"> • redirigir a User Story 63: Baja rol.
------------------------------------	--

User Story 64: Modificar rol

Título	US 65: Buscar niveles de confianza
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Niveles de confianza
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder consultar todos los niveles de confianza</p> <p>Para: poder visualizar todos los que están activos en la aplicación</p>
Pantallas	Pantalla 69
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa el nombre del nivel de confianza y se presiona 'Buscar niveles de confianza' en el panel de administración de del sistema.	<ul style="list-style-type: none"> • que se muestre una tabla con todos los niveles de confianza presentes en la tabla "Nivel_de_Confianza" en el sistema. • que, por cada nivel de confianza de la lista que se muestre:

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre. ○ Creado el. ○ Actualizado el. ● contar con las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ 'Modificar nivel de confianza'. ○ 'Eliminar nivel de confianza'. ○ 'Visualizar nivel de confianza'.
se presiona el botón 'Modificar nivel de confianza'.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 69: Modificar nivel de confianza.
se presiona el botón 'Eliminar nivel de confianza'	<ul style="list-style-type: none"> ● User Story 68: Baja nivel de confianza.
se presiona el botón 'Visualizar nivel de confianza'	<ul style="list-style-type: none"> ● User Story 66: Visualizar nivel de confianza.

User Story 65: Buscar niveles de confianza

Título	US 66: Visualizar nivel de confianza
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Niveles de confianza
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder visualizar un nivel de confianza</p> <p>Para: poder consultar sus datos</p>

Pantallas	Pantalla 71
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
<p>se ingresa el nombre de usuario y se presiona 'Buscar roles' en el panel de administración de usuarios del sistema.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se muestren los siguientes campos obtenidos del registro correspondiente al nivel de confianza buscado por ID de la tabla "Nivel_de_Confianza" de la base de datos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre. ○ Creado el. ○ Actualizado el. ○ Orden. ○ de cada permiso asociado al nivel de confianza [Permiso]: <ul style="list-style-type: none"> ■ Clase. ■ Acción. ○ requisitos asociados [Requisitos]: <ul style="list-style-type: none"> ■ días visitados. ■ eventos consultados. ■ respuestas creadas. ■ me gustas recibidos . ■ me gustas dado. ● contar con las opciones <ul style="list-style-type: none"> ○ 'Modificar nivel de confianza'. ○ 'Eliminar nivel de confianza'.
<p>se presiona el botón 'Modificar nivel de confianza'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 69: Modificar nivel de confianza.
<p>se presiona el botón 'Modificar nivel de confianza'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● User Story 69: Modificar nivel de confianza.
<p>se presiona el botón 'Eliminar nivel de confianza'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● User Story 68: Baja nivel de confianza.

User Story 66: Visualizar nivel de confianza

Título	US 67: Alta nivel de confianza
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Niveles de confianza
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder dar de alta nuevos niveles de confianza</p> <p>Para: configurar nuevos niveles de confianza con diferentes permisos</p>
Pantallas	Pantalla 70
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Alta nivel de confianza'	<ul style="list-style-type: none"> • que se muestren los siguientes campos en la vista: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre [String]. ○ Orden [Entero]. ○ requisitos asociados [Requisitos]: <ul style="list-style-type: none"> ▪ días visitados [Entero]. ▪ eventos consultados [Entero]. ▪ respuestas creadas [Entero]. ▪ me gustas recibidos [Entero]. ▪ me gustas dados [Entero]. • además, se tienen que mostrar todos los permisos disponibles en la aplicación, por cada permiso que se

	<p>muestra:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Clase [String]. ○ Acción [String]. ○ Checkbox [True/False]. ● contar con la opción 'Guardar'. ● contar con la opción 'Cancelar'.
se selecciona la opción 'Guardar'	<ul style="list-style-type: none"> ● verificar que todos los campos estén completos. ● Si están completos los campos, que se cree un nuevo registro en la tabla "Nivel_de_Confianza" con los datos ingresados del nuevo evento. ● si faltan campos por completar mostrar el mensaje de error correspondiente.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la página anterior.

User Story 67: Alta nivel de confianza

Título	US 68: Baja nivel de confianza
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Niveles de confianza
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder dar de baja niveles de confianza</p> <p>Para: para que no estén más vigentes en el sistema</p>

Pantallas	Pantalla 73
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción Eliminar nivel de confianza	<ul style="list-style-type: none"> que se abra un modal y se muestren las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Confirmar. ○ Cancelar.
se selecciona la opción 'Confirmar	<ul style="list-style-type: none"> que se elimine el registro perteneciente al nivel de confianza en la tabla "Nivel_de_Confianza" y actualizar a todos los usuarios con ese nivel de confianza al nivel inmediato anterior.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> redirigir a la página anterior.

User Story 68: Baja nivel de confianza

Título	US 69: Modificar nivel de confianza
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Niveles de confianza
Módulo	Administración del sistema
Descripción	Como: administrador

	<p>Quiero: poder modificar los permisos y requisitos asociados al nivel de confianza</p> <p>Para: para actualizar sus datos según corresponda</p>
Pantallas	Pantalla 72
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Modificar nivel de confianza'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se muestren los siguientes campos en la vista: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre [String]. ○ Orden [Entero]. ○ requisitos asociados [Requisitos]: <ul style="list-style-type: none"> ▪ días visitados [Entero]. ▪ eventos consultados [Entero]. ▪ respuestas creadas [Entero]. ▪ me gustas recibidos [Entero]. ▪ me gustas dados [Entero]. ● además, se tienen que mostrar todos los permisos disponibles en la aplicación, por cada permiso que se muestre: <ul style="list-style-type: none"> ○ Clase [String]. ○ Acción [String]. ○ Checkbox [True/False]. ● contar con la opción 'Guardar'. ● contar con la opción 'Cancelar'.
se selecciona la opción 'Guardar'	<ul style="list-style-type: none"> ● Verificar que todos los campos estén completos y mostrar un mensaje de error en caso contrario. ● que se actualicen los datos modificados del nivel de confianza en su registro de la tabla "Nivel_de_Confianza" (buscar registro mediante ID), y disminuir el nivel de confianza de los usuarios que corresponda según los nuevos requisitos.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la página anterior.

User Story 69: Modificar nivel de confianza

Título	US 70: Administrar copias de seguridad
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Administrar copias de seguridad
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder administrar y gestionar las copias de seguridad del sistema</p> <p>Para: verificar el estado de las copias y poder restaurar</p>
Pantallas	Pantalla 74, Pantalla 75, Pantalla 76
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Restaurar'	que la base de datos regrese al estado en la que se encontraba cuando se realizó esa copia de seguridad.
se ingresa a la vista de administración de copias de seguridad	<p>que se muestre en una tabla la información de todas las copias de seguridad disponibles al día de la fecha, con los siguientes datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fecha de creación [DateTime]. • Tamaño en MB [Entero]. • Ubicación. • Acciones:

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 'Restaurar'. ○ 'Eliminar'.
se selecciona la opción 'Eliminar'	que se elimine el archivo de backup de su ubicación.

User Story 70: Administrar copias de seguridad

Título	US 71: Administrar umbral penalización
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Umbrales de Penalización
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder consultar todos los umbrales de penalización</p> <p>Para: poder visualizar todos los que están activos en la aplicación</p>
Pantallas	Pantalla 77
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
Se ingresa al panel de administración de umbrales	<ul style="list-style-type: none"> • que se muestre una tabla con todos umbrales de penalización presentes en la tabla

de penalización	<p>“Umbral_de_Penalización” de la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● que, por cada umbral de penalización de la lista, se muestre: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cantidad_penalizaciones. ○ Días_bloqueado. ● contar con las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘Modificar umbral’. ○ ‘Eliminar umbral’.
se presiona el botón ‘Modificar umbral de penalización’.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a US 73: Modificación umbral penalización
se presiona el botón ‘Eliminar umbral de penalización’	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a US 72: Baja umbral penalización.

User Story 71: Administrar Umbral Penalización

Título	US 72: Alta umbral penalización
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Umbrales de penalización
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder dar de alta nuevos umbrales de penalización</p> <p>Para: configurar nuevos umbrales de penalización</p>

Pantallas	Pantalla 78 Pantalla 70
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Crear umbral de penalización' en el panel de administración de umbrales de penalización del sistema	<ul style="list-style-type: none"> que se muestren los siguientes campos en la vista: <ul style="list-style-type: none"> cantidad_penalizaciones [Entero]. días_bloqueados [Entero]. checkbox que diga "Permanente". contar con la opción 'Guardar'. contar con la opción 'Cancelar'.
se selecciona la opción 'Guardar'	<ul style="list-style-type: none"> verificar que todos los campos estén completos y, si lo están, crear un nuevo registro en la tabla "umbral_de_penalización" de la base de datos con los datos ingresados, si se ha marcado el checkbox permanente, el valor de días_bloqueado es igual a 100 años (100 * 365). si faltan campos por completar mostrar el mensaje de error correspondiente.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> redirigir a la página anterior.

User Story 72: Alta Umbral Penalización

Título	US 73: Baja umbral penalización
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	ABMVB Umbrales de penalización

Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder dar de baja umbrales de penalización</p> <p>Para: para que no estén más vigentes en el sistema</p>
Pantallas	Pantalla 80
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción Eliminar umbral de penalización	<p>que se abra un modal y se muestren las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Confirmar. ● Cancelar.
se selecciona la opción 'Confirmar'	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se modifique el valor de la columna "deleted_at" del registro a eliminar de la tabla "Umbral_de_penalizacion" estableciéndolo a la fecha actual.
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● Redirigir a la página anterior.

User Story 73: Baja Umbral Penalización

Título	US 74: Modificación umbral penalización
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3

Caso de uso	ABMVB Niveles de confianza
Módulo	Administración del sistema
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: poder modificar un umbral de penalización</p> <p>Para: para actualizar sus valores según corresponda</p>
Pantallas	Pantalla 79
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se selecciona la opción 'Modificar umbral'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se muestren los siguientes campos para modificar en la vista: <ul style="list-style-type: none"> ○ cantidad_penalizaciones [Entero]. ○ dias_bloqueados [Entero]. ○ checkbox que diga "Permanente". ● contar con la opción 'Guardar'. ● contar con la opción 'Cancelar'.
se selecciona la opción 'Guardar'	<ul style="list-style-type: none"> ● Validar que los datos sean correctos y del tipo correspondiente. ● Actualizar las columnas "cantidad_penalizaciones" y "dias_bloqueados" del umbral de penalización modificado en la tabla "umbral_de_penalizacion", si se marca el checkbox "Permanente" se debe establecer la columna "dias_bloqueados" a 100 años (100*356).
se selecciona la opción 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● redirigir a la página anterior.

User Story 74: Modificar Umbral Penalización

Métricas y reportes

Título	US 75: Consultar dashboard de métricas y gráficos
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 1 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Consultar dashboard de métricas y gráficos
Módulo	Métricas y reportes
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: ver métricas que definan el estado del sistema</p> <p>Para: sacar conclusiones del estado del sistema</p>
Pantallas	Pantalla 81
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
un usuario administrador ingresa a la sección de “Métricas y Reportes”	<ul style="list-style-type: none"> • Que se muestren dos selectores: <ul style="list-style-type: none"> ○ “fecha desde”: Por defecto es igual a la fecha actual menos treinta días. ○ fecha hasta: Por defecto es igual a la fecha actual. • que se muestren los siguientes gráficos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cantidad de nuevos usuarios por día: Por cada día de las fechas del intervalo se cuentan la cantidad de filas de la tabla “Usuario” dónde la columna “created_at” es igual a dicha fecha. ○ Cantidad de nuevos eventos por día: Por cada día de las fechas del intervalo se cuentan la cantidad de filas de la tabla “Evento” dónde la columna

	<p>“created_at” es igual a dicha fecha.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Cantidad de visitas por día: Por cada día de las fechas del intervalo se cuentan las filas de la tabla “Usuario” donde la columna “last_session” es igual a dicha fecha. ○ Cantidad de comentarios por día: Por cada día de las fechas del intervalo se cuentan las filas de la tabla “Comentario” donde la columna “created_at” es igual a dicha fecha. ○ Cantidad de reseñas por día: Por cada día de las fechas del intervalo se cuentan las filas de la tabla “Resena” donde la columna “created_at” es igual a dicha fecha. ○ Cantidad de reportes por día: Por cada día de las fechas del intervalo se cuentan las filas de la tabla “Comentario” donde la columna “created_at” es igual a dicha fecha. <ul style="list-style-type: none"> ● que se muestren las siguientes métricas <ul style="list-style-type: none"> ○ Cantidad de videos subidos (Hoy, 7 días, 30 días): Contar la cantidad de filas de la tabla “Multimedia” relacionadas al enum “Tipo” con nombre igual a “Video” y con fecha “created_at”: <ul style="list-style-type: none"> ■ igual a fecha actual. ■ entre rango de fechas desde fecha actual menos 7 días hasta la fecha actual. ■ entre rango de fechas desde fecha actual menos 30 días hasta fecha actual. ○ Cantidad de me gustas (Hoy, 7 días, 30 días): Contar la cantidad de filas de la tabla “MeGusta” con fecha “created_at”: <ul style="list-style-type: none"> ■ igual a fecha actual. ■ entre rango de fechas desde fecha actual menos 7 días hasta la fecha actual. ■ entre rango de fechas desde fecha actual menos 30 días hasta fecha actual. ○ Reportes a eventos (Hoy, 7 días, 30 días): Contar la cantidad de filas de la tabla “Reporte” con fecha “created_at”: <ul style="list-style-type: none"> ■ igual a fecha actual.. ■ entre rango de fechas desde fecha actual menos 7 días hasta la fecha actual. ■ entre rango de fechas desde fecha actual menos 30 días hasta fecha actual. ● que se muestre la cantidad de usuarios según:
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ○ rol: Contar la cantidad de filas de la tabla “Usuario” relacionadas a cada una de las filas de la tabla “Rol” dónde la columna “nombre” es igual a “Moderador” o “Administrador”. ○ nivel de confianza: Contar la cantidad de filas de la tabla “Usuario” relacionadas a cada una de las filas de la tabla “Rol” dónde la columna “orden” de la tabla “Rol” es distinta de NULL. ● que la ventana posea un botón ‘Exportar métricas’.
se presiona el botón ‘Exportar métricas’.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se me redirija a User Story 76:

User Story 75: Consultar dashboard de métricas y gráficos

Título	US 76: Exportar métricas
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 1 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Exportar reporte
Módulo	Métricas y reportes
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: crear un reporte con información detallada del estado del sistema</p> <p>Para: sacar conclusiones del estado del sistema</p>
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero

<p>se selecciona la opción exportar métricas</p>	<ul style="list-style-type: none"> que se descargue un archivo PDF con los gráficos y métricas de la aplicación según el rango de fechas aplicado.
--	---

User Story 76: Exporta métricas

Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos

<p>Título</p>	<p>US 77: Buscador de perfiles</p>
<p>Responsable de desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
<p>Caso de uso</p>	<p>Buscador de perfiles</p>
<p>Módulo</p>	<p>Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos</p>
<p>Descripción</p>	<p>Como: usuario Quiero: poder buscar perfiles Para: encontrar perfiles que sean de mi interés</p>
<p>Pantallas</p>	<p>Pantalla 82, Pantalla 88, Pantalla 94</p>
<p>Criterios de aceptación</p>	
<p>Cuando</p>	<p>Espero</p>
<p>El usuario está logueado y se ingresa al buscador de perfiles</p>	<ul style="list-style-type: none"> Que se muestre <ul style="list-style-type: none"> un campo para buscar un perfil. un selector para indicar el tipo de perfil que se

	desea buscar: “Artista”, “Espacio de Evento” o “Productora”.
se ingresa el nombre del perfil y el tipo de perfil (“Artista”, “Espacio de Evento” o “Productora”) en el buscador	<ul style="list-style-type: none"> que se busquen filas en las tablas “Artista”, “EspacioEvento” y “Productora” y que por cada fila se muestren los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> nombre [String]: Columna “nombre” de la tabla “Artista” o “EspacioEvento” o “Productora”. tipo [String]: Que determine a cuál de las tablas pertenece dicha fila. opción ‘Consultar perfil’.
se presiona el botón ‘consultar perfil’.	<ul style="list-style-type: none"> que se me redirija a la vista del perfil seleccionado.

User Story 77: Buscador de perfiles

Título	US 78: Agregar artista
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 1 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Agregar perfil
Módulo	Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: crear un nuevo artista</p> <p>Para: poder usarlo en eventos</p>
Pantallas	Pantalla 83

Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se presiona la opción 'Crear Artista' en el panel de administración del sistema	<p>que en una nueva ventana se muestre un formulario con los siguientes campos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● nombre del artista [String]. ● descripción del artista [String]. ● nacionalidad del artista [String]. ● foto del artista [Image]. ● géneros relacionados [Array of Strings]. ● links a redes sociales [Array of Strings]. ● contar con un botón 'crear artista'. ● contar con un botón 'cancelar'. ● contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior.
Se completa el formulario y se presiona el botón 'crear artista'.	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se hagan las siguientes validaciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ No debe existir una fila en la tabla "Artista" con columna "nombre" igual al nombre del artista ingresado y "nacionalidad" igual a la nacionalidad del artista ingresado. ○ No puede haber campos vacíos ● Que se muestren mensajes de errores correspondientes en caso de fallo en las validaciones.
las validaciones son correctas	<ul style="list-style-type: none"> ● Que por cada uno de los géneros relacionados se busque la fila de la tabla "Genero" con la columna "nombre" igual a genero relacionado. ● Que se cree una nueva fila en la tabla "Artista" relacionada a cada una de las filas de genero relacionados anteriormente buscadas. ● Si todo salió correctamente que se muestre un mensaje informando del éxito de la operación y caso contrario que se muestren los mensajes de error especificando qué falló (uno de los errores puede ser que ya existe un Artista con el mismo nombre y nacionalidad). ● Si algo falla que se muestre un mensaje de error para localizar el problema.
se presiona el botón	<ul style="list-style-type: none"> ● regresar a la página anterior.

‘Cancelar’.	
-------------	--

User Story 78: Agregar artista

Título	US 79: Editar artista
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 1 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Editar perfil
Módulo	Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: modificar un artista existente</p> <p>Para: corregir sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 86
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la ventana de edición de artista.	<ul style="list-style-type: none"> Que se muestre un formulario autocompletado con los siguientes datos del artista para poder editarlos: <ul style="list-style-type: none"> nombre del artista [String]: Columna “nombre” de la fila en cuestión de la tabla “Artista”. descripción del artista [String]: Columna “descripcion” de la fila en cuestión de la tabla “Artista”.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ nacionalidad del artista [String]: Columna “nacionalidad” de la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ○ foto del artista [Image]: Columna “enlace” de la tabla “Multimedia” relacionada a: <ul style="list-style-type: none"> ■ enum “Tipo” con “nombre” igual a “Imagen” . ■ a la fila del “Artista” en cuestión. ○ géneros relacionados [Array of Strings]: Columna “nombre” de las filas de la tabla “Genero” relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “Artista” . ○ links a redes sociales [Array of Strings]: Columna “enlace” de las filas de la table “Link” relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “Artista” . <ul style="list-style-type: none"> ● tener la opción ‘Guardar’. ● tener la opción ‘Cancelar’.
<p>se realiza alguna modificación y se presiona el botón ‘Guardar’</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se hagan las siguientes validaciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ No debe existir una fila en la tabla “Artista” con columna “nombre” igual al nombre del artista ingresado y “nacionalidad” igual a la nacionalidad del artista ingresado. ○ No puede haber campos vacíos. ● Que se muestren mensajes de errores correspondientes en caso de fallo en las validaciones.
<p>Las validaciones son correctas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se actualicen los datos que han sufrido cambios: <ul style="list-style-type: none"> ○ Columna “nombre” de la tabla “Artista” con el nuevo nombre del artista. ○ Columna “descripcion” de la tabla “Artista” con la nueva descripción. ○ Columna “nacionalidad” de la tabla “Artista” con la nueva nacionalidad. ○ Columna “enlace” de la tabla “Multimedia” relacionada con la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ○ Por cada uno de los nuevos géneros relacionados que se borren todas las relaciones existentes entre la fila en cuestión de la tabla “Artista” y las filas de la tabla “Genero” y que se establezcan las nuevas relaciones. ○ Por cada uno de los links a redes sociales que se borren todas las relaciones existentes entre la fila en cuestión de la tabla “Artista” y las filas de la tabla “Link” y que se establezcan las nuevas

	relaciones .
se presiona el botón 'Cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> que se cierre la ventana, regresando a la página anterior.

User Story 79: Editar artista

Título	US 80: Agregar productora
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 1 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Agregar perfil
Módulo	Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: crear una nueva productora</p> <p>Para: poderla usar en eventos</p>
Pantallas	Pantalla 89
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
El usuario esté logueado y se presione la opción 'Crear	<ul style="list-style-type: none"> que se muestre una ventana con un formulario con los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> Nombre de la productora [String] [Requerido].

<p>Productora'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Descripción de la productora [String] [Requerido]. ○ Nacionalidad de la productora [String] [Requerido]. ○ Géneros relacionados a la productora [Array of Strings] [Requerido al menos uno]. ○ Links a redes sociales de la productora [Array of Strings] [Opcional]. ○ Imagen de perfil de la productora [Image] [Opcional]. <ul style="list-style-type: none"> ● contar con un botón 'crear productora'. ● contar con un botón 'cancelar'. ● contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior.
<p>Se completa el formulario y se presiona el botón 'Crear productora'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● que se hagan las siguientes validaciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ los campos requeridos no deben estar vacíos. ○ no debe existir una fila en la tabla "Productora" con columna "nombre" y "nacionalidad" igual al nombre y nacionalidad ingresados en el formulario respectivamente. ○ los géneros relacionados deben existir en la tabla "Genero". ● se muestre un mensaje del error correspondiente en caso de que las validaciones sean incorrectas.
<p>Todas las validaciones son correctas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Que por cada link de red social ingresado que se cree una fila en la tabla "Link" con la columna "enlace" igual al link de red social. ● Que se cree una fila en la tabla "Multimedia" con "enlace" igual a la imagen ingresada y relacionada al enum "Tipo" con "nombre" igual a "Imagen". ● Que se cree una fila de la tabla "Productora" con los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Columna "nombre" igual al nombre de la productora ingresado. ○ Columna "descripcion" igual a la descripción de la productora ingresado. ○ Columna "nacionalidad" igual a la nacionalidad de la productora ingresado. <p>Además, la fila de la tabla "Productora" creada debe estar relacionada a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Cada fila de la tabla "Link" anteriormente creada. ○ La fila de la tabla "Multimedia" anteriormente creada. ○ Cada uno de los géneros relacionados

	ingresados anteriormente.
se presiona el botón 'Cancelar'.	<ul style="list-style-type: none"> ● regresar a la página anterior.

User Story 80: Agregar productora

Título	US 81: Editar productora
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 1 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Editar perfil
Módulo	Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: modificar una productora existente</p> <p>Para: corregir sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 92
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la ventana de edición de una productora.	<ul style="list-style-type: none"> ● poder previsualizar y modificar los siguientes campos de la productora: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre de la productora [String] [Requerido]:

	<p>Columna “nombre” de la fila en cuestión de la tabla “Productora”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Descripción de la productora [String] [Requerido]: Columna “descripcion” de la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ○ Nacionalidad de la productora [String] [Requerido]: Columna “nacionalidad” de la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ○ Géneros relacionados a la productora [Array of Strings] [Requerido al menos uno]: Columna “nombre” de las filas de la tabla “Genero” relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ○ Links a redes sociales [Array of Strings] [Opcional]: Columna “enlace” de las filas de la tabla “Link” relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ○ Imagen de portada [Image] [Opcional]: Columna “enlace” de la fila de la tabla “Multimedia” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Productora”. <ul style="list-style-type: none"> ● tener la opción ‘Guardar’. ● tener la opción ‘Cancelar’.
<p>se realicen las modificaciones pertinentes y se presione el botón ‘Guardar’.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● que se hagan las siguientes validaciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ los campos requeridos no deben estar vacíos. ○ los géneros relacionados deben existir en la tabla “Genero”. ● se muestre un mensaje del error correspondiente en caso de que las validaciones sean incorrectas.
<p>Todas las validaciones son correctas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se eliminen las relaciones de los géneros actuales con la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ● Que se borren todas las filas de la tabla “Link” relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ● Que por cada link de red social ingresado que se cree una fila en la tabla “Link” con la columna “enlace” igual al link de red social. ● Que se cree/actualice una fila en la tabla “Multimedia” con “enlace” igual a la imagen ingresada y relacionada al enum “Tipo” con “nombre” igual a “Imagen”. ● Que se modifique una fila de la tabla “Productora” con los siguientes campos (solo los modificados): <ul style="list-style-type: none"> ○ Columna “nombre” igual al nombre de la productora ingresado.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Columna “descripcion” igual a la descripcion de la productora ingresado. ○ Columna “nacionalidad” igual a la nacionalidad de la productora ingresado. <p>Además, la fila de la tabla “Productora” modificada debe estar relacionada a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Cada fila de la tabla “Link” anteriormente creada. ○ La fila de la tabla “Multimedia” anteriormente creada/modificada. ○ Cada uno de los géneros relacionados ingresados anteriormente.
se presiona el botón ‘Cancelar’	<ul style="list-style-type: none"> ● regresar a la página anterior.

User Story 81: Editar productora

Título	US 82: Agregar espacio de eventos
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 1 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Agregar perfil
Módulo	Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: crear un nuevo espacio de eventos</p> <p>Para: poder usarlo en eventos</p>

Pantallas	Pantalla 95
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se presiona la opción 'Crear Espacio de Eventos'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se presente una ventana con un formulario con los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre [String] [Requerido]. ○ Ubicación [Location] [Requerido]. ○ Imagen de portada [Image] [Opcional]. ○ Links a redes sociales [Array of Strings] [Opcional]. ● contar con un botón 'Crear espacio de eventos'. ● contar con un botón 'Cancelar'. ● contar con la posibilidad de regresar a la pantalla anterior.
se complete el formulario y se presione el botón 'Crear espacio de eventos'	<ul style="list-style-type: none"> ● que se hagan las siguientes validaciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ no debe existir una fila en la tabla "EspacioEvento" con columna "nombre" y "nacionalidad" igual al nombre y nacionalidad ingresados en el formulario respectivamente. ○ los campos requeridos no deben estar vacíos. ● se muestre un mensaje del error correspondiente en caso de que las validaciones sean incorrectas.
Todas las validaciones son correctas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se cree una fila en la tabla "Ubicacion" con los siguientes valores: <ul style="list-style-type: none"> ○ Columna "calle" igual al atributo Street del objeto de tipo Location ingresado. ○ Columna "localidad" igual al atributo City del objeto de tipo Location ingresado. ○ Columna "provincia" igual al atributo Province del objeto de tipo Location ingresado. ○ Columna "pais" igual al atributo Country del objeto de tipo Location ingresado. ○ Columna "codigo_postal" igual al atributo ZIPCode del objeto de tipo Location ingresado. ○ Columna "departamento" igual al atributo Department del objeto de tipo Location.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Columna “latitud” igual al atributo Latitude del objeto de tipo Location ingresado. ○ Columna “longitud” igual al atributo Longitude del objeto de tipo Location ingresado. ● Que por cada link de red social ingresado que se cree una fila en la tabla “Link” con la columna “enlace” igual al link de red social. ● Que se cree una fila en la tabla “Multimedia” con “enlace” igual a la imagen ingresada y relacionada al enum “Tipo” con “nombre” igual a “Imagen”. ● Que se cree una fila de la tabla “EspacioEvento” con los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Columna “nombre” igual al nombre del espacio de eventos ingresado. ○ Columna “descripcion” igual a la descripcion del espacio de eventos ingresado. <p>Además, la fila de la tabla “EspacioEvento” creada debe estar relacionada a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ la fila de la tabla “Ubicacion” anteriormente creada. ○ cada fila de la tabla “Link” creada anteriormente. ○ la fila de la tabla “Multimedia” anteriormente creada.
<p>se presiona el botón ‘Cancelar’.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● regresar a la página anterior.

User Story 82: Agregar espacio de eventos

<p>Título</p>	<p>US 83: Editar espacio de eventos</p>
<p>Responsable de desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 1 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
<p>Caso de uso</p>	<p>Editar perfil</p>

Módulo	Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos
Descripción	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: modificar un espacio de eventos existente</p> <p>Para: corregir sus datos</p>
Pantallas	Pantalla 98
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa a la ventana de edición de espacio de eventos.	<ul style="list-style-type: none"> ● poder previsualizar y modificar los siguientes campos del espacio de eventos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre [String] [Requerido]: Columna “nombre” de la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ○ Ubicación [Location] [Requerido]: Fila de la tabla “Ubicacion” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ○ Imagen de portada [Image] [Opcional]: Columna “enlace” de la fila de la tabla “Multimedia” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ○ Links a redes sociales [Array of Strings] [Opcional]: Columna “enlace” de la fila de la tabla “Link” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ● tener la opción ‘Guardar’. ● tener la opción ‘Cancelar’.
se modifiquen los campos y se presione el botón ‘Guardar’.	<ul style="list-style-type: none"> ● que se hagan las siguientes validaciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ los campos requeridos no deben estar vacíos. ● se muestre un mensaje del error correspondiente en caso de que las validaciones sean incorrectas.
Todas las validaciones son	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se borren todas las filas de la tabla “Link” relacionadas a la fila en cuestión de la tabla

<p>correctas.</p>	<p>“EspacioEvento”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Que se cree una fila en la tabla “Ubicacion” en caso de haber cambiado respecto a la existente con los siguientes valores: <ul style="list-style-type: none"> ○ Columna “calle” igual al atributo Street del objeto de tipo “Location” ingresado. ○ Columna “localidad” igual al atributo City del objeto de tipo “Location” ingresado. ○ Columna “provincia” igual al atributo “Province” del objeto de tipo “Location” ingresado. ○ Columna “pais” igual al atributo Country del objeto de tipo “Location” ingresado. ○ Columna “codigo_postal” igual al atributo “ZIPCode del objeto de tipo “Location” ingresado. ○ Columna “departamento” igual al atributo “Departament” del objeto de tipo “Location”. ○ Columna “latitud” igual al atributo “Latitude del objeto de tipo “Location” ingresado. ○ Columna “longitud” igual al atributo “Longitude” del objeto de tipo “Location” ingresado. ● Que por cada link de red social ingresado que se cree una fila en la tabla “Link” con la columna “enlace” igual al link de red social. ● Que se cree/modifique la fila en la tabla “Multimedia” con “enlace” igual a la imagen ingresada y relacionada al enum “Tipo” con “nombre” igual a “Imagen” . ● Que se modifique la fila de la tabla “EspacioEvento” con los siguientes campos (solo los modificados): <ul style="list-style-type: none"> ○ Columna “nombre” igual al nombre del espacio de eventos ingresado. ○ Columna “descripcion” igual a la “descripcion del espacio de eventos ingresado. <p>Además, la fila de la tabla “EspacioEvento” modificada debe estar relacionada a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ la fila de la tabla “Ubicacion” anteriormente creada (en caso de haber sufrido modificaciones). ○ cada fila de la tabla “Link” creada anteriormente. ○ la fila de la tabla “Multimedia” anteriormente creada/modificada.
-------------------	---

se presiona el botón 'Cancelar'	<ul style="list-style-type: none"> ● regresar a la página anterior.
---------------------------------	--

User Story 83: Editar espacio de eventos

Título	US 84: Consultar perfil artista
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 1 ● Desarrollador Frontend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Consultar perfil
Módulo	Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: acceder al perfil de un artista</p> <p>Para: para poder ver su información</p>
Pantallas	Pantalla 84
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
al ingresar a la vista de un artista	<ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre una sección de toda la información disponible del artista: <ul style="list-style-type: none"> ○ nombre del artista [String]: Columna "nombre" de la fila en cuestión de la tabla "Artista". ○ descripción del artista [String]: Columna

	<p>“descripcion” de la fila en cuestión de la tabla “Artista”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ nacionalidad del artista [String]: Columna “nacionalidad” de la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ○ foto del artista [Image]: Columna “enlace” de la tabla “Multimedia” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ○ géneros relacionados al artista [Array of Strings]: Columna “nombre” de las filas de la tabla “Genero” relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ○ links a redes sociales del artista [Array of Strings]: Columna “enlace” de las filas de la tabla “Link” relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ○ opción 'Editar Artista'. ○ opción “Seguir” o “Dejar de seguir” (según corresponda). <ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre una sección de eventos relacionados al artista clasificados en: <ul style="list-style-type: none"> ○ próximos eventos: Se deben mostrar a lo mucho las 5 primeras filas de la tabla “Evento” con columna “fecha” mayor o igual a fecha actual y relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “Artista” ordenadas de menor a mayor con los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre del espacio de evento [String]: Columna “nombre” de la tabla “Evento” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ■ Fecha [String]: Columna “fecha” de la tabla “Evento” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ■ Ubicación [String]: Concatenación de las columnas “localidad”, “provincia” y “pais” de la fila de la tabla “Ubicacion” relacionada con la fila de la tabla “EspacioEvento” a su vez relacionada con la fila de la tabla “Evento” a su vez relacionada con la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ■ Opción “ver más”. ○ eventos pasados: Se deben mostrar a lo mucho las 5 primeras filas de la tabla “Evento” con columna “fecha” menor a fecha actual y relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “Artista” ordenadas de
--	---

	<p>mayor a menor con los siguientes campos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre del espacio de evento [String]: Columna “nombre” de la tabla “Evento” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ■ Fecha [String]: Columna “fecha” de la tabla “Evento” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ■ Ubicación [String]: Concatenación de las columnas “localidad”, “provincia” y “pais” de la fila de la tabla “Ubicacion” relacionada con la fila de la tabla “EspacioEvento” a su vez relacionada con la fila de la tabla “Evento” a su vez relacionada con la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ■ Opción “ver más”. <ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre una sección de reseña con: <ul style="list-style-type: none"> ○ Puntuación total: Media aritmética aproximada al medio entero más cercano de todas las filas de la columna “calificacion” de la tabla “Resena” relacionadas a la fila de la tabla “Artista”. ○ Reseñas individuales (una previsualización de a lo mucho 5 reseñas): Por cada reseña individual se deben mostrar los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre de usuario: Columna “nombre” de la tabla “Usuario” relacionado a la fila de la tabla “Resena” relacionado a su vez a la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ■ Puntuación de la reseña del usuario: Columna “calificacion” de la fila de la tabla “Resena” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ■ Descripción de la reseña del usuario: Columna “descripcion” de la fila de la tabla “Resena” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Artista”. ■ Opción “Reportar reseña”. ○ Opción “Ver más” . ● que se muestre una sección de los últimos cambios de cada uno de los atributos del perfil con los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ○ usuario que realizó el cambio [Usuario].
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> ○ cambios realizados: <ul style="list-style-type: none"> ■ atributo cambiado. ■ valor pasado. ■ valor nuevo. ○ opción “Reportar versión”.
Se selecciona la opción “ver más” de la sección de eventos	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se redirija a la User Story 11: Consultar evento.
Se selecciona la opción “Ver más” de la sección de reseñas	<ul style="list-style-type: none"> ● Que muestren todas las reseñas asociadas al perfil con un scroll infinito.
Se selecciona la opción “Seguir”	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se redirija a User Story 79: Seguir perfil.
Se selecciona la opción “Dejar de seguir”	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se redirija a User Story 80: Dejar de seguir perfil.
se selecciona la opción 'Editar Artista'	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se redirija a User Story 79: Editar artista.
Se selecciona la opción “Reportar Reseña”	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se redirija a User Story 23: Reportar reseña.
se selecciona la opción 'Reportar versión’	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se redirija a User Story 27: Reportar Artista, Espacio de eventos o Productora.

User Story 84: Consultar perfil artista

Título	US 85: Consultar perfil productora
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 1 ● Desarrollador Frontend 2

	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Consultar perfil
Módulo	Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: acceder al perfil de una productora</p> <p>Para: para poder ver su información</p>
Pantallas	Pantalla 90
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
Se ingrese a la vista de una productora	<ul style="list-style-type: none"> que se muestre una sección de toda la información disponible de la productora: <ul style="list-style-type: none"> nombre de la productora [String]: Columna “nombre” de la fila en cuestión de la tabla “Productora”. descripción de la productora [String]: Columna “descripcion” de la fila en cuestión de la tabla “Productora”. nacionalidad de la productora [String]: Columna “nacionalidad” de la fila en cuestión de la tabla “Productora”. foto de la productora [Image]: Columna “enlace” de la tabla “Multimedia” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Productora”. links a redes sociales de la productora [Array of Strings]: Columna “enlace” de las filas de la tabla “Link” relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “Productora”. opción 'Editar Productora’.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ opción “Seguir” o “Dejar de seguir” (según corresponda). ● que se muestre una sección de eventos relacionados a la productora clasificados en: <ul style="list-style-type: none"> ○ próximos eventos: Se deben mostrar a lo mucho las 5 primeras filas de la tabla “Evento” con columna “fecha” mayor o igual a fecha actual y relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “Productora” ordenadas de menor a mayor con los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre de artista del evento [String]: Columna “nombre” de la tabla “Evento” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ■ Fecha [String]: Columna “fecha” de la tabla “Evento” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ■ Ubicación [String]: Concatenación de las columnas “localidad”, “provincia” y “pais” de la fila de la tabla “Ubicacion” relacionada con la fila de la tabla “EspacioEvento” a su vez relacionada con la fila de la tabla “Evento” a su vez relacionada con la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ■ Opción “ver más”. ○ eventos pasados: Se deben mostrar a lo mucho las 5 primeras filas de la tabla “Evento” con columna “fecha” menor a fecha actual y relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “Productora” ordenadas de mayor a menor con los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre del espacio de evento [String]: Columna “nombre” de la tabla “Evento” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ■ Fecha [String]: Columna “fecha” de la tabla “Evento” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ■ Ubicación [String]: Concatenación de las columnas “localidad”, “provincia” y “pais” de la fila de la tabla “Ubicacion” relacionada con la fila de la tabla “EspacioEvento” a su vez relacionada con la fila de la tabla
--	---

	<p>“Evento” a su vez relacionada con la fila en cuestión de la tabla “Productora”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Opción “ver más”. <ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre una sección de reseña con: <ul style="list-style-type: none"> ○ Puntuación total: Media aritmética aproximada al medio entero más cercano de todas las filas de la columna “calificacion” de la tabla “Resena” relacionadas a la fila de la tabla “Productora”. ○ Reseñas individuales (una previsualización de a lo mucho 5 reseñas): Por cada reseña individual se deben mostrar los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre de usuario: Columna “nombre” de la tabla “Usuario” relacionado a la fila de la tabla “Resena” relacionado a su vez a la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ■ Puntuación de la reseña del usuario: Columna “calificacion” de la fila de la tabla “Resena” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ■ Descripción de la reseña del usuario: Columna “descripcion” de la fila de la tabla “Resena” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Productora”. ■ Opción “Reportar reseña”. ○ Opción “Ver más” . ● que se muestre una sección de los últimos cambios de cada uno de los atributos del perfil con los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ○ usuario que realizó el cambio [Usuario]. ○ cambios realizados: <ul style="list-style-type: none"> ■ atributo cambiado. ■ valor pasado. ■ valor nuevo. <p>opción “Reportar version”.</p>
<p>Se selecciona la opción “ver más” de la sección de eventos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se redirija a la User Story 11: Consultar evento.

Se selecciona la opción “Ver más” de la sección de reseñas	<ul style="list-style-type: none"> • Que muestren todas las reseñas asociadas al perfil con un scroll infinito.
Se selecciona la opción “Seguir”	<ul style="list-style-type: none"> • Que se redirija a User Story 79: Seguir perfil.
Se selecciona la opción “Dejar de seguir”	<ul style="list-style-type: none"> • Que se redirija a User Story 80: Dejar de seguir perfil.
se selecciona la opción 'Editar Productora'	<ul style="list-style-type: none"> • Que se redirija a User Story 81: Editar productora.
Se selecciona la opción “Reportar Reseña”	<ul style="list-style-type: none"> • Que se redirija a User Story 23: Reportar reseña.
se selecciona la opción 'Reportar version’	<ul style="list-style-type: none"> • Que se redirija a User Story 27: Reportar Artista, Espacio de eventos o Productora.

User Story 85: Consultar perfil productora

Título	US 86: Consultar perfil espacio de eventos
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 1 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Consultar perfil
Módulo	Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos
Descripción	Como: usuario

	<p>Quiero: acceder al perfil de un espacio de eventos</p> <p>Para: para poder ver su información detallada</p>
Pantallas	Pantalla 96
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
Se ingresa a la vista de un espacio de eventos	<ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre una sección de toda la información disponible del espacio de eventos: <ul style="list-style-type: none"> ○ nombre del espacio de eventos [String]: Columna “nombre” de la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ○ Ubicación del espacio de eventos [String]: Concatenación de las columnas “localidad”, “provincia” y “pais” de la fila de la tabla “Ubicacion” relacionada con la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ○ descripción del espacio de eventos [String]: Columna “descripcion” de la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ○ foto del espacio de eventos [Image]: Columna “enlace” de la tabla “Multimedia” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ○ links a redes sociales del espacio de eventos [Array of Strings]: Columna “enlace” de las filas de la tabla “Link” relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ○ opción 'Editar EspacioEvento'. ○ opción “Seguir” o “Dejar de seguir” (según corresponda). ● que se muestre una sección de eventos relacionados al espacio de eventos clasificados en: <ul style="list-style-type: none"> ○ próximos eventos: Se deben mostrar a lo mucho las 5 primeras filas de la tabla “Evento” con columna “fecha” mayor o igual a fecha actual y relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento” ordenadas de menor a mayor con los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre de artista del evento [String]:

	<p>Columna “nombre” de la tabla “Evento” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Fecha [String]: Columna “fecha” de la tabla “Evento” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ■ Ubicación [String]: Concatenación de las columnas “localidad”, “provincia” y “pais” de la fila de la tabla “Ubicacion” relacionada con la fila de la tabla “EspacioEvento” a su vez relacionada con la fila en cuestión de la tabla “Evento”. ■ Opción “ver más”. <ul style="list-style-type: none"> ○ eventos pasados: Se deben mostrar a lo mucho las 5 primeras filas de la tabla “Evento” con columna “fecha” menor a fecha actual y relacionadas a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento” ordenadas de mayor a menor con los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre del espacio de eventos [String]: Columna “nombre” de la tabla “Evento” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ■ Fecha [String]: Columna “fecha” de la tabla “Evento” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ■ Ubicación [String]: Concatenación de las columnas “localidad”, “provincia” y “pais” de la fila de la tabla “Ubicacion” relacionada con la fila de la tabla “EspacioEvento” a su vez relacionada con la fila en cuestión de la tabla “Evento”. ■ Opción “ver más”. ● que se muestre una sección de reseña con: <ul style="list-style-type: none"> ○ Puntuación total: Media aritmética aproximada al medio entero más cercano de todas las filas de la columna “calificacion” de la tabla “Resena” relacionadas a la fila de la tabla “EspacioEvento”. ○ Reseñas individuales (una previsualización de a lo mucho 5 reseñas): Por cada reseña individual se deben mostrar los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre de usuario: Columna “nombre” de la tabla “Usuario” relacionado a la fila de la tabla
--	--

	<p>“Resena” relacionado a su vez a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Puntuación de la reseña del usuario: Columna “calificacion” de la fila de la tabla “Resena” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ■ Descripción de la reseña del usuario: Columna “descripcion” de la fila de la tabla “Resena” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “EspacioEvento”. ■ Opción “Reportar reseña”. <ul style="list-style-type: none"> ○ Opción “Ver más” . <ul style="list-style-type: none"> ● que se muestre una sección de los últimos cambios de cada uno de los atributos del perfil con los siguientes campos: <ul style="list-style-type: none"> ○ usuario que realizó el cambio [Usuario]. ○ cambios realizados: <ul style="list-style-type: none"> ■ atributo cambiado. ■ valor pasado. ■ valor nuevo. ○ opción “Reportar version”.
<p>Se selecciona la opción “ver más” de la sección de eventos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se redirija a la User Story 11: Consultar evento.
<p>Se selecciona la opción “Ver más” de la sección de reseñas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Que muestren todas las reseñas asociadas al perfil con un scroll infinito.
<p>Se selecciona la opción “Seguir”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se redirija a User Story 79: Seguir perfil.
<p>Se selecciona la opción “Dejar de seguir”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se redirija a User Story 80: Dejar de seguir perfil.
<p>se selecciona la opción</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Que se redirija a User Story 83: Editar espacio de eventos.

'Editar Espacio de Eventos'	
Se selecciona la opción "Reportar Reseña"	<ul style="list-style-type: none"> • Que se redirija a User Story 23: Reportar reseña.
se selecciona la opción 'Reportar version'	<ul style="list-style-type: none"> • Que se redirija a User Story 27: Reportar Artista, Espacio de eventos o Productora.

User Story 86: Consultar perfil espacio de eventos

Título	US 87: Seguir perfil
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 1 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Seguir perfil
Módulo	Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder seguir artistas, espacios de eventos y productoras</p> <p>Para: recibir notificaciones cuando se creen nuevos eventos asociados al perfil.</p>
Pantallas	Pantalla 85, Pantalla 91, Pantalla 97
Criterios de aceptación	

Cuando	Espero
<p>el usuario está logueado y NO sigue al perfil y se selecciona la opción "Seguir perfil"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Que si NO existe una fila de la tabla "Seguido" relacionada a la fila en cuestión de la tabla "Usuario" y a la fila en cuestión de la tabla "Artista", "EspacioEvento" o "Productora" (según corresponda) entonces que se cree una fila de la tabla "Seguido" con las respectivas relaciones. • Que si existe una fila de la tabla "Seguido" relacionada a la fila en cuestión de la tabla "Usuario" y a la fila en cuestión de la tabla "Artista", "EspacioEvento" o "Productora" (según corresponda) entonces que se elimine la fila en cuestión de la tabla "Seguido" a NULL.

User Story 87: Seguir perfil

Título	US 88: Dejar de seguir perfil
<p>Responsable de desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 1 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
<p>Caso de uso</p>	<p>Gestionar Seguimiento</p>
<p>Módulo</p>	<p>Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos</p>
<p>Descripción</p>	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder dejar de seguir artistas, espacios de eventos y productoras</p> <p>Para: recibir dejar de recibir notificaciones cuando se creen nuevos eventos asociados al perfil.</p>

Pantallas	Pantalla 101, Pantalla 102 y Pantalla 103
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
el usuario está logueado y sigue al perfil y se selecciona la opción “Dejar de seguir perfil”	<ul style="list-style-type: none"> Que la fila de la tabla “Seguido” relacionada a la fila en cuestión de la tabla “Usuario” y a la fila en cuestión de la tabla “Artista”, “EspacioEvento” o “Productora” (según corresponda) entonces que se actualice la columna “deleted_at” de la fila en cuestión de la tabla “Seguido” a la fecha actual.

User Story 88: Dejar de seguir perfil

Perfil de usuario

Título	US 89: Editar perfil de usuario
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 1 Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Editar perfil
Módulo	Perfil de usuario
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder editar la información de mi perfil</p> <p>Para: para cambiar y actualizar campos</p>

Pantallas	Pantalla 105
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
el usuario está logueado y selecciona la opción 'Editar perfil'	<p>que se muestre un formulario con los siguientes campos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nombre completo [String]. ● Nombre de usuario [String]. ● Email [String]. ● Imagen de perfil [Image]. ● Imagen de portada [Image]. ● Biografía [String]. ● Links [Link]. ● Opción 'Confirmar Cambios'. ● Opción 'Cancelar'. ● Opción 'Cambiar contraseña'. ● Opción 'Eliminar Cuenta'.
se selecciona la opción 'Confirmar cambios'	<ul style="list-style-type: none"> ● verificar: <ul style="list-style-type: none"> ○ que los campos requeridos estén completos. ○ verificar que el email es único. ○ verificar que el nombre de usuario es único. ● actualizar la fila correspondiente al usuario en la base de datos en la tabla "Usuario" en las columnas correspondientes a los datos modificados en el formulario.
falla alguna validación	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrar los mensajes de error correspondientes en la pantalla.
se selecciona la opción 'Eliminar cuenta'	redirigir a User Story 92: Eliminar cuenta.
se selecciona la opción 'Cambiar contraseña'	redirigir a User Story 93: Cambiar contraseña

se selecciona la opción 'Cancelar'	redirigir a la página anterior.
------------------------------------	---------------------------------

User Story 89: Editar perfil de usuario

Título	US 90: Consultar perfil de un usuario
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 1 • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Consultar perfil de un usuario
Módulo	Perfil de usuario
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder consultar la información de un perfil</p> <p>Para: poder ver la información disponible del mismo</p>
Pantallas	Pantalla 104
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
se ingresa al perfil propio o de otro usuario	<p>que se muestren los siguientes datos del registro correspondiente al usuario buscados de la tabla "Usuarios" mediante ID:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre completo [String]. • Nombre de usuario [String]. • Rol del usuario [Rol].

	<ul style="list-style-type: none"> ● Sección estadísticas de usuario [EstadisticasUsuario]. ● Imagen de perfil [Image]. ● Imagen de portada [Image]. ● Bibliografía [String]. ● Links [Link]. ● Sección de reviews realizadas [Review].
un usuario logueado ingresa a su propio perfil	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrar las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Editar perfil. ○ Gestionar seguimientos. ● en la sección de R realizadas, que se muestren las opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ 'Editar Reseña'. ○ 'Eliminar Reseña'.
se selecciona la opción 'Editar perfil'	redirigir a User Story 89: Editar perfil.
se selecciona la opción 'Gestionar seguimientos'	redirigir a User Story 91: Gestionar seguimientos.
se selecciona la opción 'Editar Reseña'	redirigir a User Story 17: Editar reseña.
se selecciona la opción 'Eliminar Reseña'	redirigir a User Story 16: Eliminar reseña.

User Story 90: Consultar perfil de un usuario

Título	US 91: Gestionar seguimientos
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinador ● Desarrollador Backend 1 ● Desarrollador Backend 2 ● Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Gestionar seguimientos

Módulo	Perfil de usuario
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder gestionar mis seguimientos</p> <p>Para: para dejar de seguir a los artistas, espacios de eventos y productoras que quiero</p>
Pantallas	Pantalla 107
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
el usuario está logueado y selecciona la opción 'Gestionar seguimientos'	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizando la relación con la tabla “Seguido” buscar las filas asociadas en las tablas “Evento”, “Productora”, “EspacioEvento”, “Artista”, y que se muestre una lista con todos los perfiles que el usuario sigue, mostrando la siguiente información: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre [String]. ○ Tipo [String] (Artista, Espacio de eventos, Productora o Evento). ○ Opción 'Dejar de seguir'. ● que se muestre un campo donde se pueda filtrar por nombre.
se selecciona la opción 'Dejar de seguir'	<ul style="list-style-type: none"> ● solicitar la confirmación del usuario. ● si se confirma la elección, borrar el perfil de la tabla de seguidores (tabla "Seguido") del usuario y eliminarlo de la lista.

User Story 91: Gestionar seguimientos

Título	US 92: Eliminar cuenta
---------------	------------------------

Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 1 • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Eliminar cuenta
Módulo	Perfil de usuario
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: poder eliminar mi perfil</p> <p>Para: para no estar mas vigente en el sistema</p>
Pantallas	Pantalla 108
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
el usuario está logueado y selecciona la opción 'Eliminar perfil'	<ul style="list-style-type: none"> • que se muestre un modal solicitando la confirmación del usuario y una opción para cancelar.
se selecciona la opción 'Confirmar'	<ul style="list-style-type: none"> • que el usuario no tenga más vigencia en el sistema haciendo la baja lógica en la tabla de “usuario” actualizando el campo “deleted_at ” con el time actual. • que se cierre la sesión del navegador. • que se redirija al usuario a la página principal. • que todas las respuestas, videos y reseñas realizas se anonimicen pero no se borren del sistema.
se selecciona la opción 'Cancelar'	redirigir a la página anterior.

User Story 92: Eliminar cuenta

Título	US 93: Cambiar contraseña
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 1 • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 3
Caso de uso	Cambiar contraseña
Módulo	Perfil de usuario
Descripción	<p>Como: usuario</p> <p>Quiero: cambiar la contraseña de mi perfil</p> <p>Para: para ingresar al sistema con la nueva contraseña</p>
Pantallas	Pantalla 106
Criterios de aceptación	
Cuando	Espero
el usuario está logueado y se selecciona la opción 'Cambiar contraseña'	<p>que se muestre un formulario con los siguientes campos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contraseña [String]. • Repetir Contraseña [String]. • Opción 'Confirmar'. • Opción 'Cancelar'.
se selecciona la opción 'Confirmar'	<ul style="list-style-type: none"> • verificar: <ul style="list-style-type: none"> ○ que la contraseña cumpla los requisitos mínimos de seguridad. ○ que las contraseñas coinciden.

	<ul style="list-style-type: none"> • actualizar el campo “password” igual a la contraseña hasheada ingresada.
falla alguna validación	<ul style="list-style-type: none"> • mostrar los mensajes de error que correspondan con un mensaje.
se selecciona la opción 'Cancelar'	redirigir a la página anterior.

User Story 93: Cambiar contraseña

1.2.2.1.3. Tareas

Los casos de uso que ejecuta el sistema y algunos requisitos se describen utilizando el recurso ‘Tarea’, donde se mencionan los responsables de su desarrollo, módulo asociado y los detalles técnicos necesarios para su implementación.

Casos de uso ejecutados por el sistema

Título	T1: Actualizar niveles de confianza.
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 1 • Desarrollador Frontend 1
Módulo	Autenticación y niveles de acceso
Descripción	

Según los requisitos definidos en cada nivel de confianza, el sistema deberá correr un demonio todos los días para actualizar el nivel de confianza de los usuarios según corresponda. Si un usuario aumenta de nivel de confianza, se le debe notificar por mail indicando el cambio de nivel.

La lógica es la siguiente:

```

Función calcularNivelDeConfianza(usuario):
    nivelConfianza = NivelesConfianza.primerO
    Para cada nivel en NivelesConfianza:
        Si usuario.diasVisitados >= nivel.diasVisitados Y
           usuario.eventosConsultados >= nivel.eventosConsultados Y
           usuario.meGustasRecibidos >= nivel.meGustasRecibidos Y
           usuario.meGustasDados >= nivel.meGustasDados
            nivelConfianza = nivel
        Si No
            Salir
        Fin Si
    Fin Para
    Devolver nivelConfianza
Fin Función

Para cada usuario en usuarios:
    nivelActual = usuario.nivelDeConfianza
    nuevoNivel = calcularNivelDeConfianza(usuario)
    Si nuevoNivel != nivelActual Entonces
        usuario.nivelDeConfianza = nuevoNivel
        usuario.guardarCambios
    Fin Si
Fin Para
    
```

Tarea 1: Implementar sistema de confianza

Título	T2: Crear copias de seguridad automáticamente.
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2 • Desarrollador Frontend 3
Módulo	Administración del sistema

Descripción
Que automáticamente se creen copias de seguridad de la base de datos del sistema, cada un período de tiempo determinado (una copia de seguridad completo todos los fines de semana y una copia de seguridad diferencial por cada día).

Tarea 2: Crear copias de seguridad automáticamente

Título	T3: Enviar notificaciones de nuevos eventos según lista de seguimientos.
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2
Módulo	Artistas, espacios de eventos y productoras
Descripción	
<p>Cuando se crea un nuevo evento, enviar un mail notificando a todos los usuarios que siguen a alguno de los perfiles asociados con la información y enlace para consultar el evento. Se deberá consultar la tabla de seguidos para el perfil en cuestión y seleccionar todos los usuarios asociados.</p>	

Tarea 3: Enviar notificaciones de nuevos eventos según lista de seguimientos

Título	T4: Enviar notificaciones de actualizaciones del evento.
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador • Desarrollador Backend 2 • Desarrollador Frontend 2
Módulo	Eventos musicales
Descripción	
<p>Cuando se realiza una modificación a un evento musical, se deberá enviar un mail a todas las personas que sigan el evento. En el que se indique que cambios se realizaron y quien los realizó. Si un evento se elimina, se debe notificar su eliminación. Se deberá consultar la</p>	

tabla de seguidos para el evento en cuestión y seleccionar todos los usuarios asociados.

Tarea 4: Enviar notificaciones de actualizaciones de eventos

Título	T5: Enviar notificaciones de actualizaciones de perfiles seguidos.
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 2
Módulo	Eventos musicales
Descripción	
<p>Cuando se realiza una modificación a un perfil, se deberá enviar un mail a todas las personas que lo sigan. En el que se indique que cambios se realizaron y quien los realizó. Se deberá consultar la tabla de seguidos para el perfil en cuestión y seleccionar todos los usuarios asociados.</p>	

Tarea 5: Enviar notificaciones de actualizaciones de perfiles seguidos

Título	T6: Bloquear usuarios que superan los umbrales de penalización.
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 1 Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 3
Módulo	Perfil de usuario
Descripción	
<p>Para una mejor moderación de contenido, el sistema puede bloquear automáticamente a usuarios que alcancen ciertos puntos de penalización. Cada vez que se actualice el atributo penalizaciones de la tabla EstadísticasUsuario, se debe verificar si se superó algún umbral de penalización (definidos por el administrador en la tabla UmbralPenalización). En caso de haberse superado un umbral, se debe bloquear al usuario por el tiempo definido en el</p>	

umbral superado (definido en el atributo dias_bloqueado), y además, se debe notificar por mail al usuario acerca de su suspensión.

Tarea 6: Bloquear usuarios que superan los umbrales de penalización

Requisitos no funcionales

Título	T7: Realizar control de permisos en todas las acciones.
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 1 Desarrollador Frontend 1
Módulo	Autenticación y niveles de acceso
Descripción	
<p>Cada vez que un usuario ejecute una acción dentro del sistema, se debe verificar que su rol tenga los permisos adecuados. Para esto, es necesario buscar todos los permisos asociados al rol y verificar que se encuentre la acción que está intentando ejecutar el usuario, caso contrario se debe devolver un mensaje de error al usuario explicando que no tiene permisos suficientes para ejecutar la acción.</p>	

Tarea 7: Realizar control de permisos en todas las acciones

Título	T8: Mantener actualizadas las estadísticas de usuarios.
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 1 Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 3
Módulo	Perfil de usuario
Descripción	
<p>Los usuarios tienen asociada una tabla llamada EstadísticasUsuario que lleva la cuenta de diferentes métricas: días visitados, eventos consultados, respuestas creadas, “me gusta” recibidos y “me gusta” dados, las cuales son utilizadas para medir el progreso de los</p>	

usuarios en la plataforma y poder actualizar sus niveles de confianza según lo definido en la progresión.

Es necesario que la tabla se mantenga actualizada a medida que los usuarios ejecutan acciones en el sistema. Las estadísticas se verán modificadas mediante callbacks para desacoplar la lógica de estadísticas de la lógica del sistema.

Las estadísticas se verán modificadas de la siguiente manera:

- dias_visitados: Se verá modificada por: User Story 1: Iniciar Sesión.
- eventos_consultados: Se verá modificada por: User Story 11: Consultar evento,.
- respuestas_creadas: Se verá modificada por: User Story 13: Agregar .
- me_gustas_recibidos: Se verá modificada por: User Story 11: Consultar evento (cuando algún usuario de me gusta a un post), User Story 10: Consultar videos (cuando algún usuario de me gusta a algún video).
- me_gustas_dados: Se verá modificada por: User Story 11: Consultar evento (cuando el usuario de me gusta a un post), User Story 10: Consultar videos (cuando el usuario de me gusta a un video).

Tarea 8: Mantener actualizadas las estadísticas de usuarios

Título	T9: Implementar historial de cambios para las entidades que lo requieran.
Responsable de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Coordinador Desarrollador Backend 2 Desarrollador Frontend 2 Desarrollador Frontend 3
Módulo	Administración del sistema
Descripción	
<p>Eventos, artistas, espacios de eventos, productoras deberán contar con un historial de cambios, se deberá registrar el autor del cambio y que atributos se cambiaron en el modelo.</p> <p>Para realizar este registro de cambios, se utiliza una librería “Paper Trail”, la cual utiliza una tabla donde se guardan todas las versiones y en cada una se guarda los cambios realizados al modelo, autor de los cambios, tipo de evento (creación, actualización o destrucción)</p>	

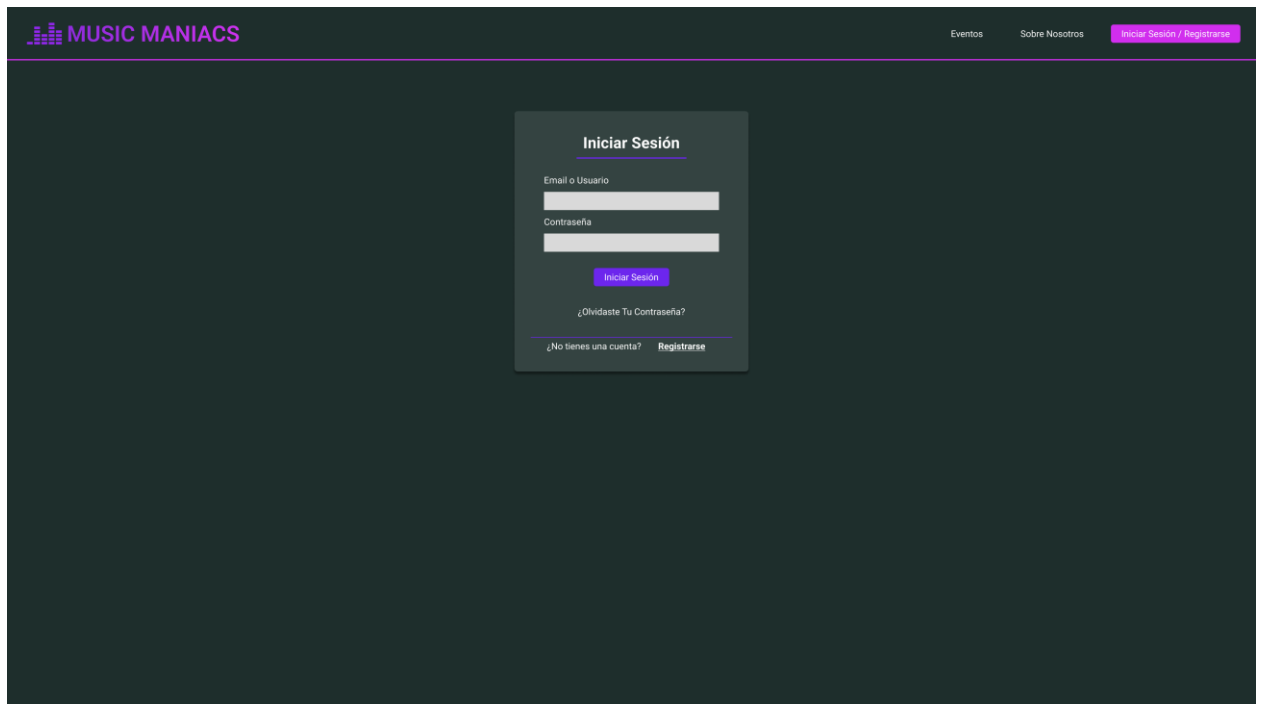
fecha de creación.

La librería permite ver el estado de un modelo en cualquier momento de su ciclo de vida, revertirlo a cualquier versión y restaurarlo una vez destruido.

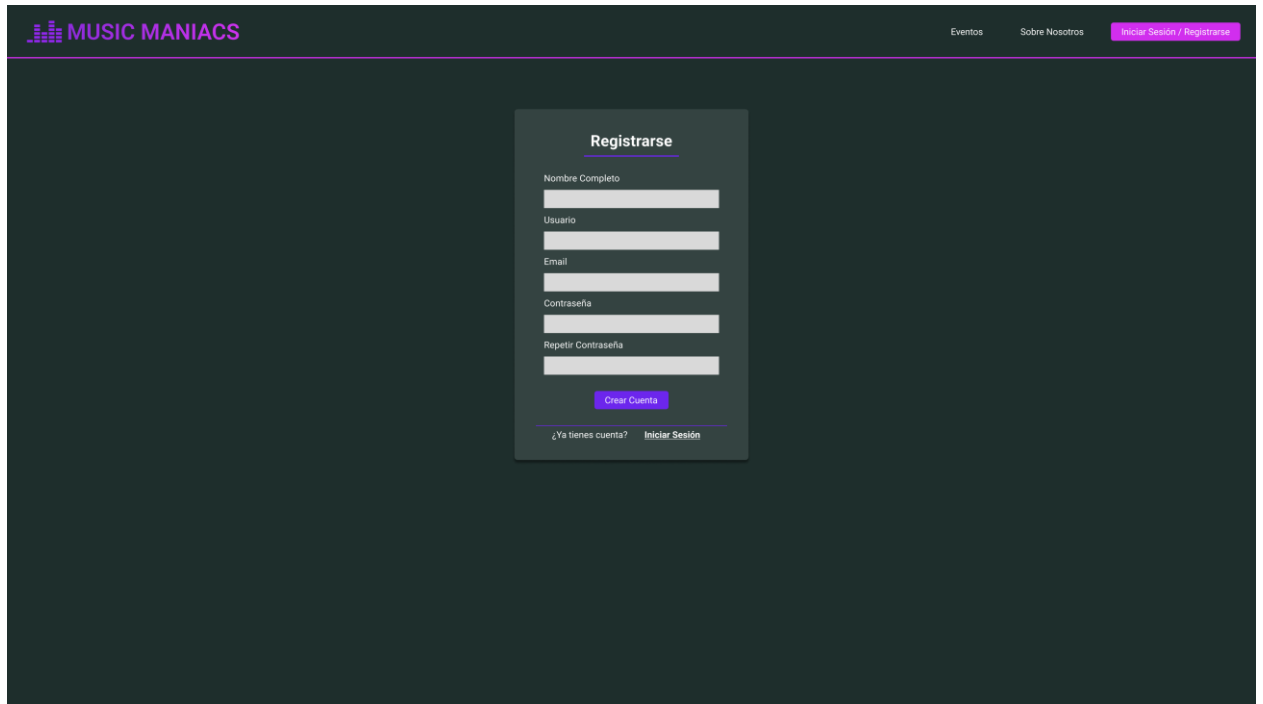
Tarea 9: Implementar historial de cambios para las entidades que lo requieran

1.2.3. Pantallas y reportes

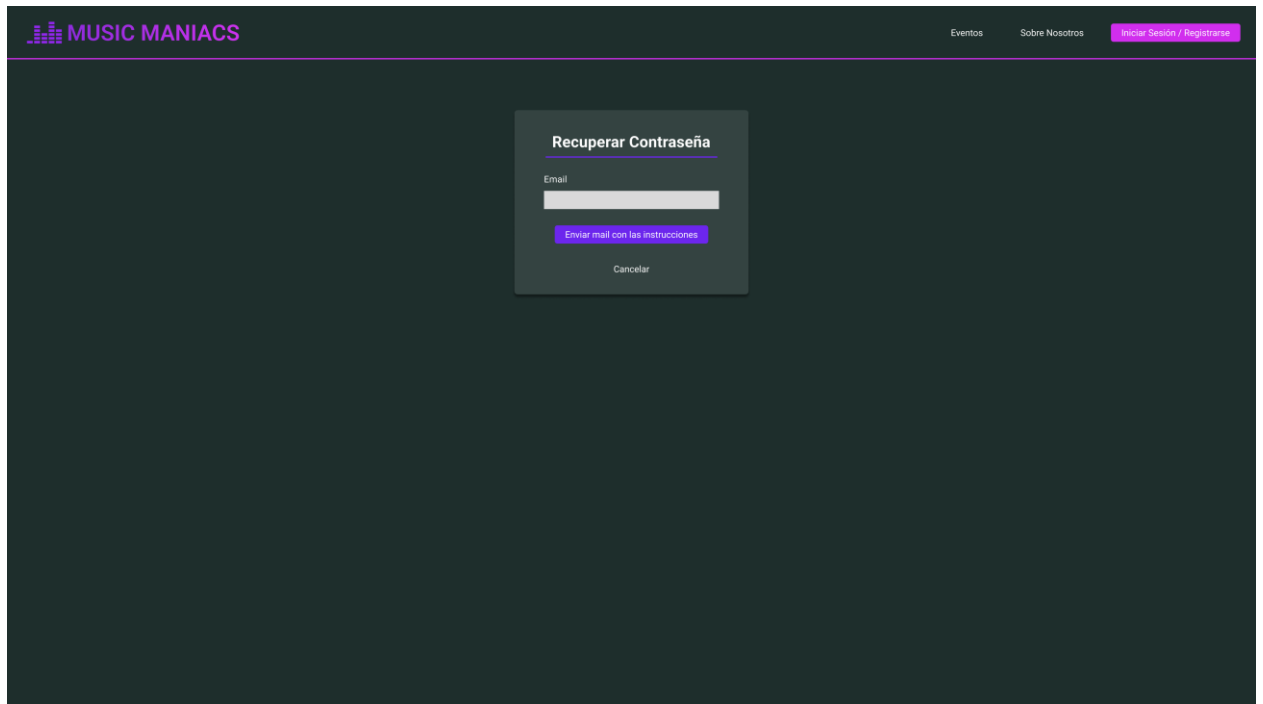
Autenticación y niveles de acceso



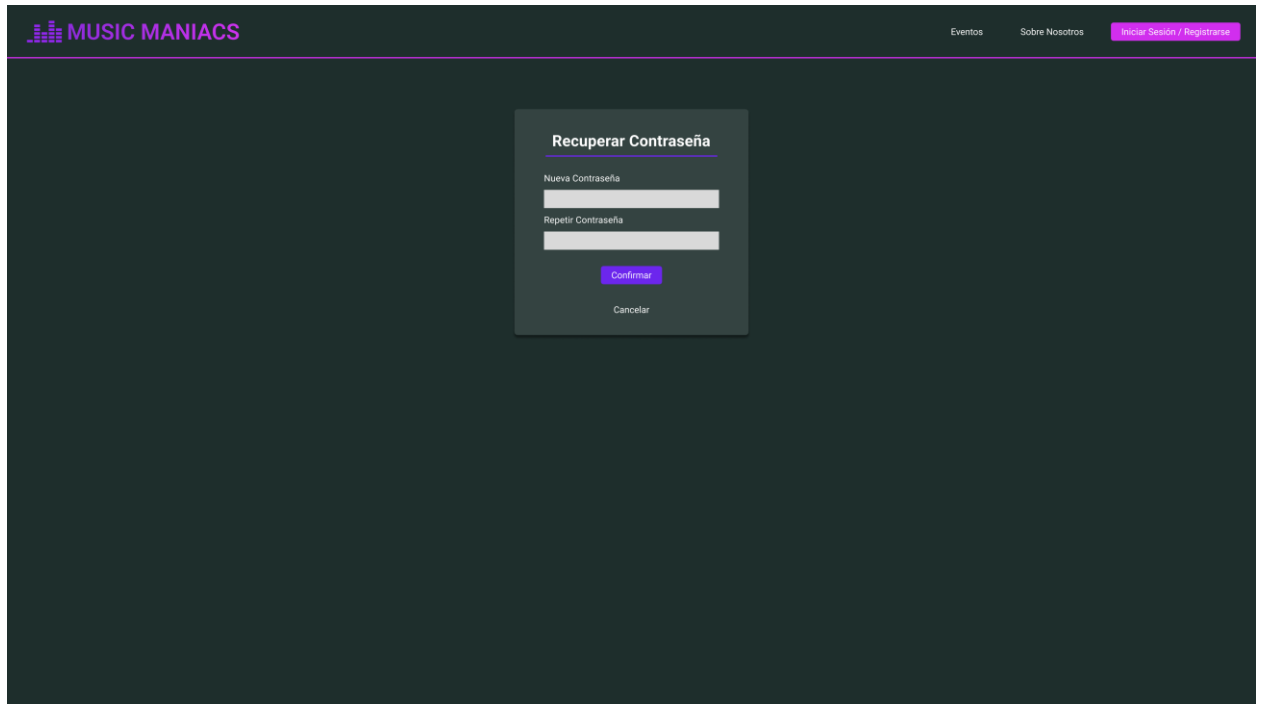
Pantalla 1: Iniciar Sesión



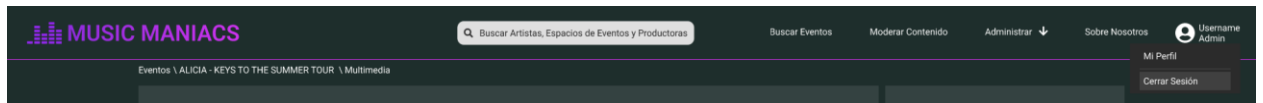
Pantalla 2: Registrarse



Pantalla 3: Mail Recuperación Contraseña

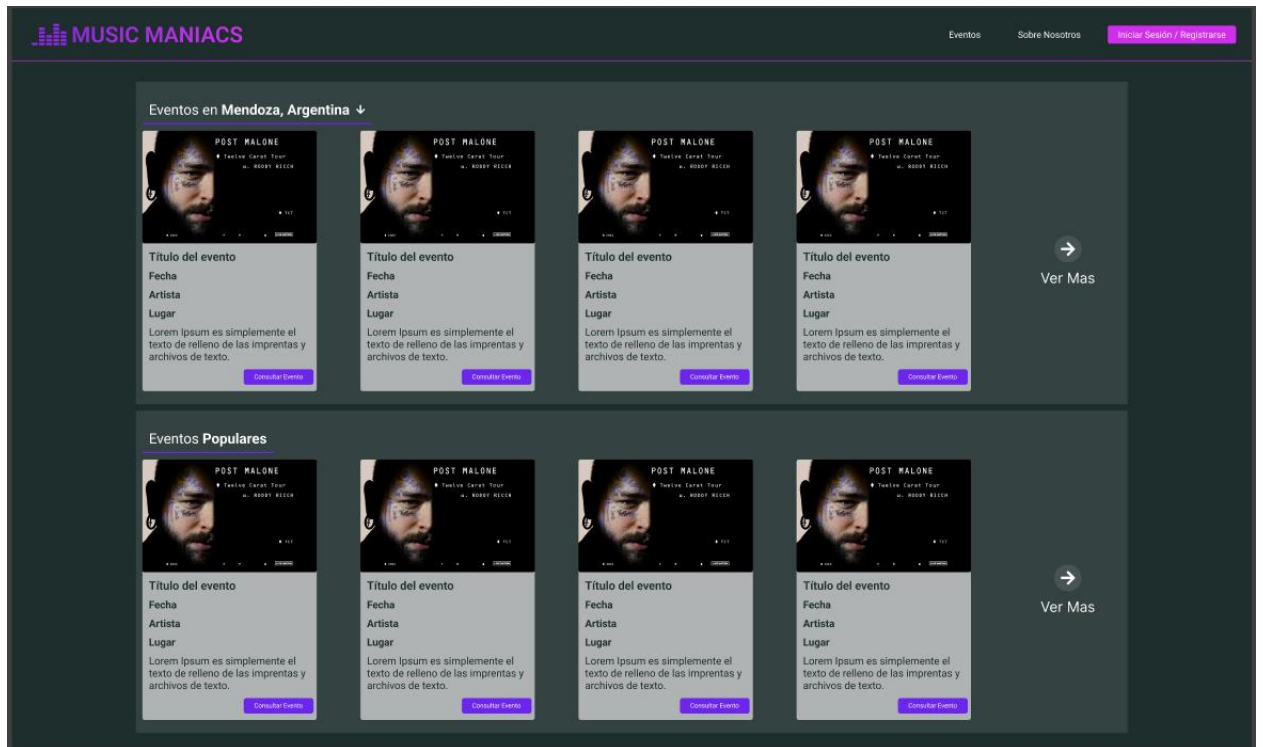


Pantalla 4: Recuperar Contraseña

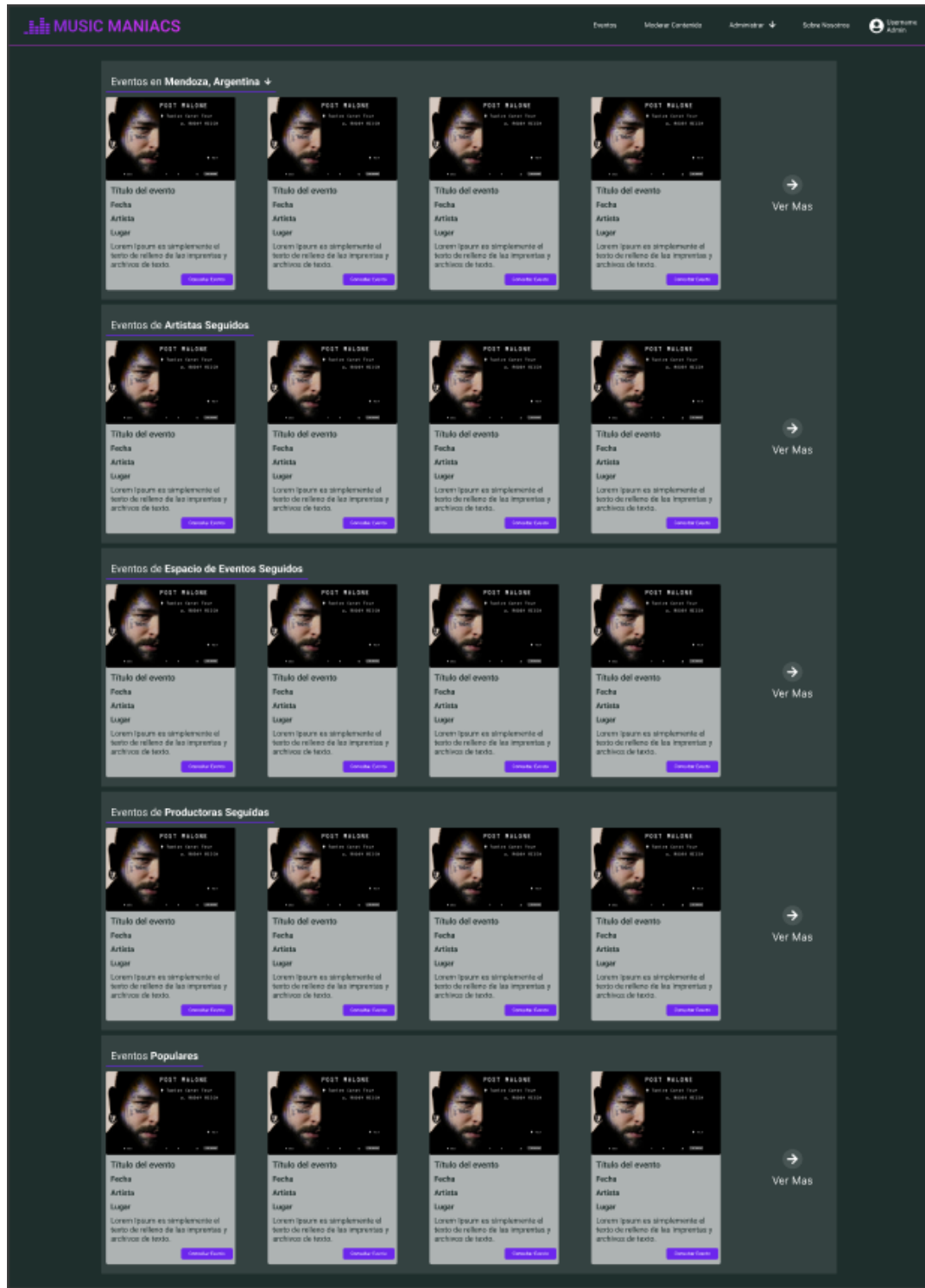


Pantalla 5: Botón cerrar sesión

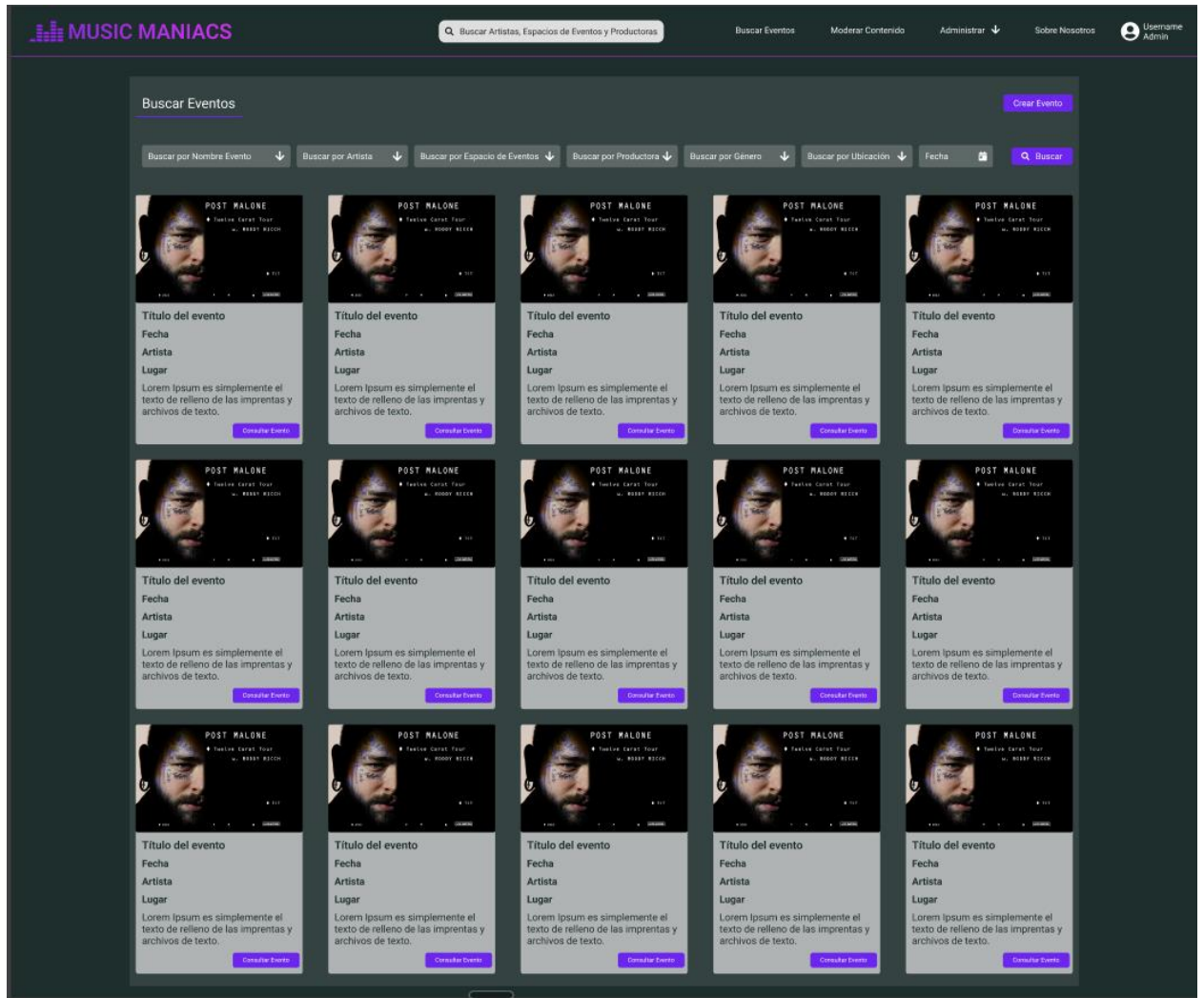
Eventos musicales



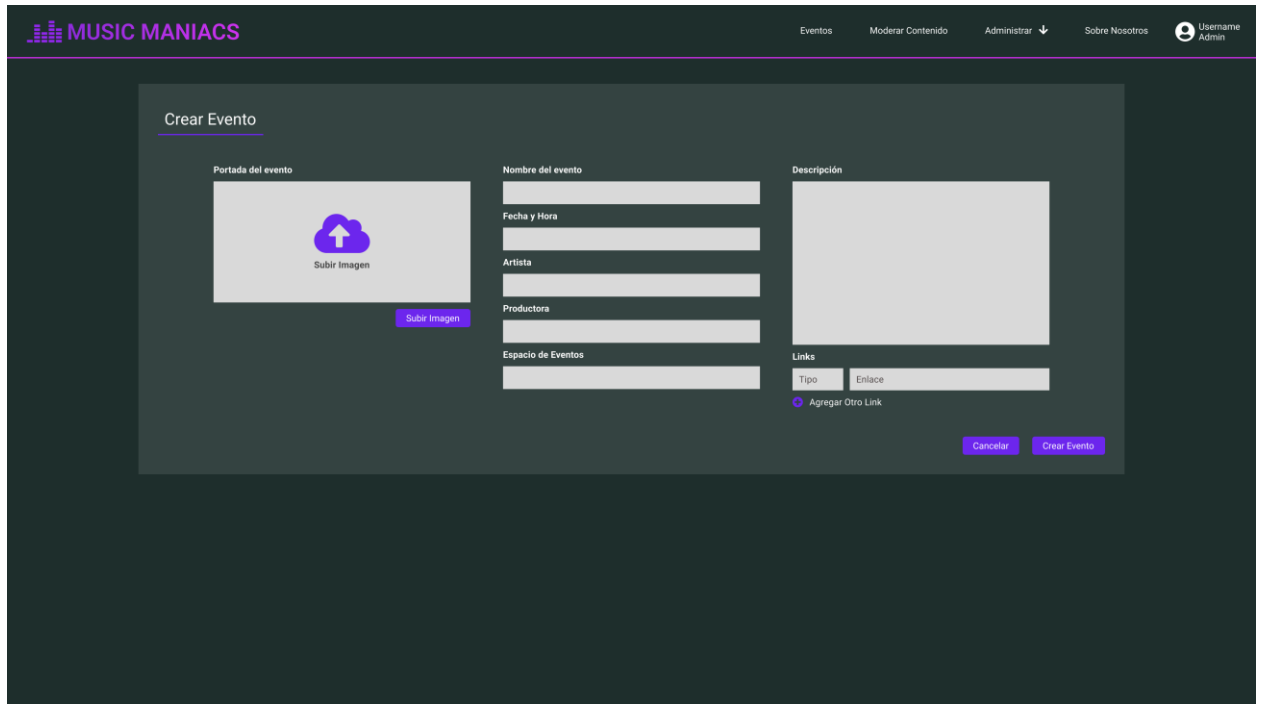
Pantalla 6: Inicio Usuario NO Logueado



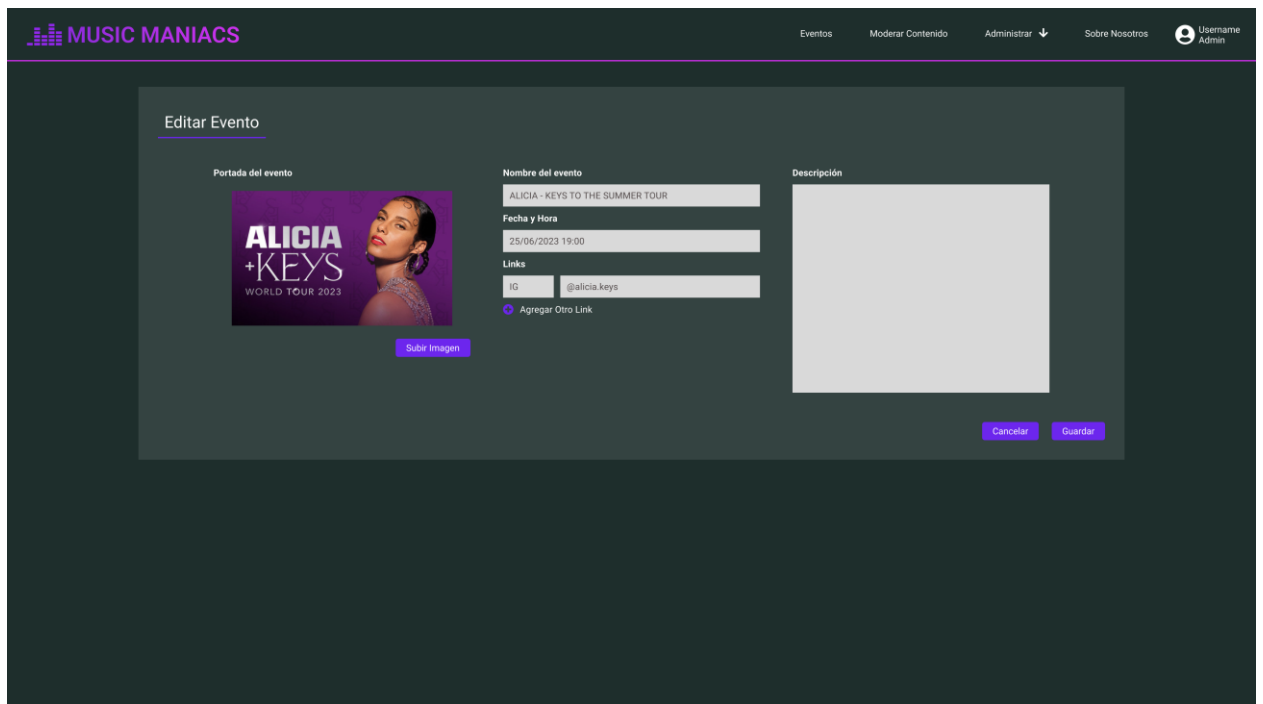
Pantalla 7: Inicio Usuario Logueado



Pantalla 8: Buscar Evento



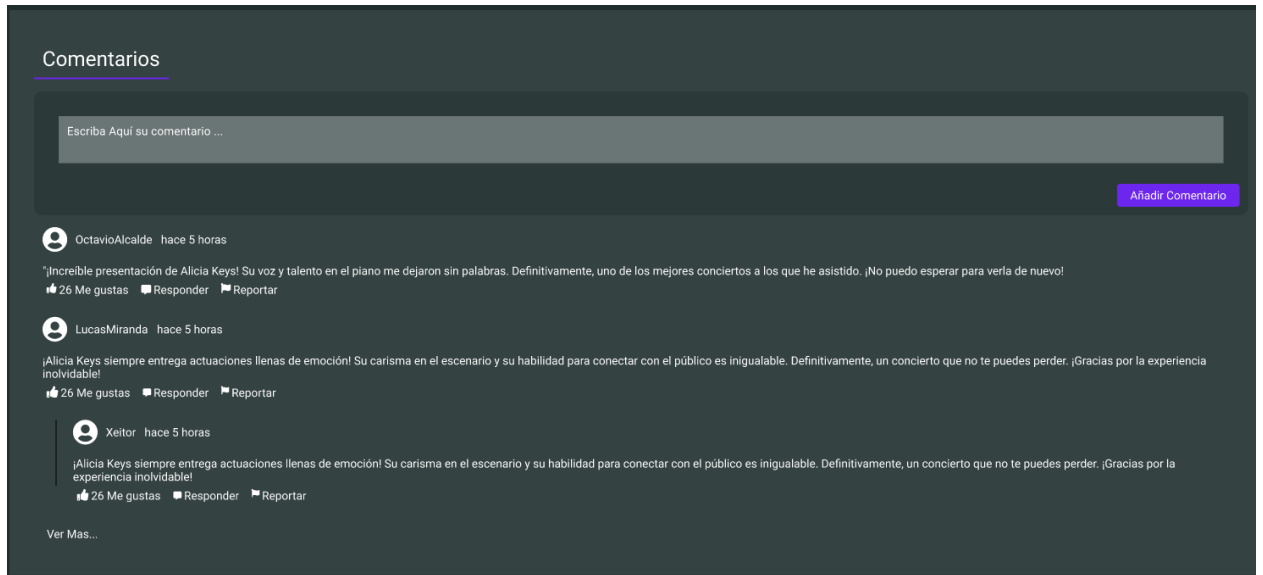
Pantalla 9: Crear Evento



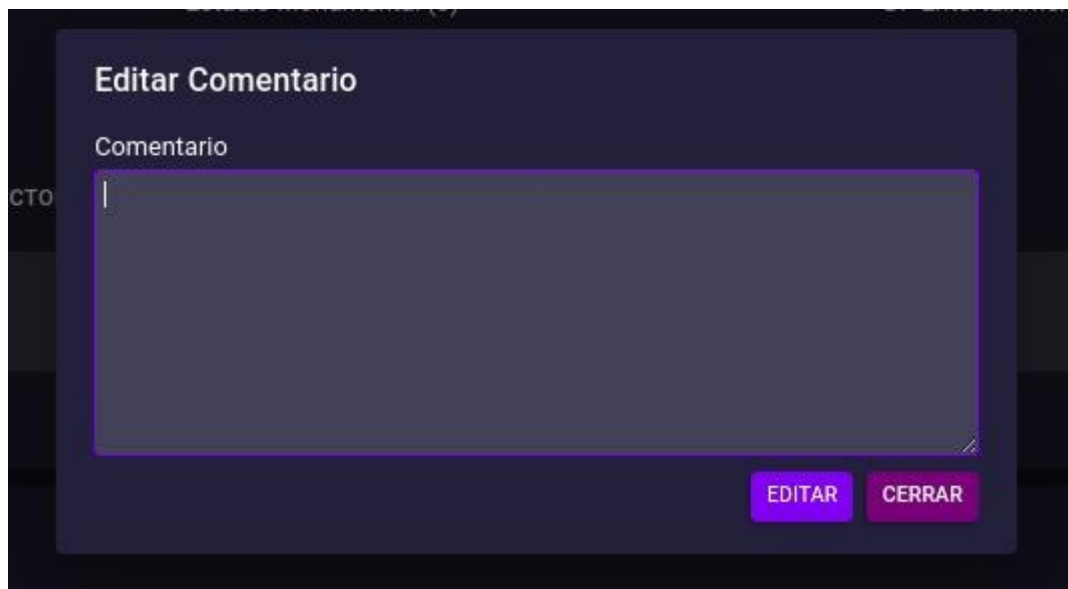
Pantalla 10: Editar Evento

The screenshot displays the 'MUSIC MANIACS' website interface. At the top, there is a navigation bar with a search bar, 'Buscar Eventos', 'Moderar Contenido', 'Administrar', 'Sobre Nosotros', and a user profile icon. The main content area features an event card for 'ALICIA - KEYS TO THE SUMMER TOUR' on May 25, 2023, at Movistar Arena. Below the event card, there are sections for 'Descripcion', 'Enlaces', 'Multimedia', 'Reseñas', and 'Comentarios'. The 'Reseñas' section shows a general rating and two user reviews with star ratings and 'Reportar Reseña' buttons. The 'Comentarios' section has a text input field and a 'Añadir Comentario' button, followed by two user comments with star ratings and 'Reportar' buttons. At the bottom, there is a 'Cambios' section showing a recent update by 'Octavio Albalade'.

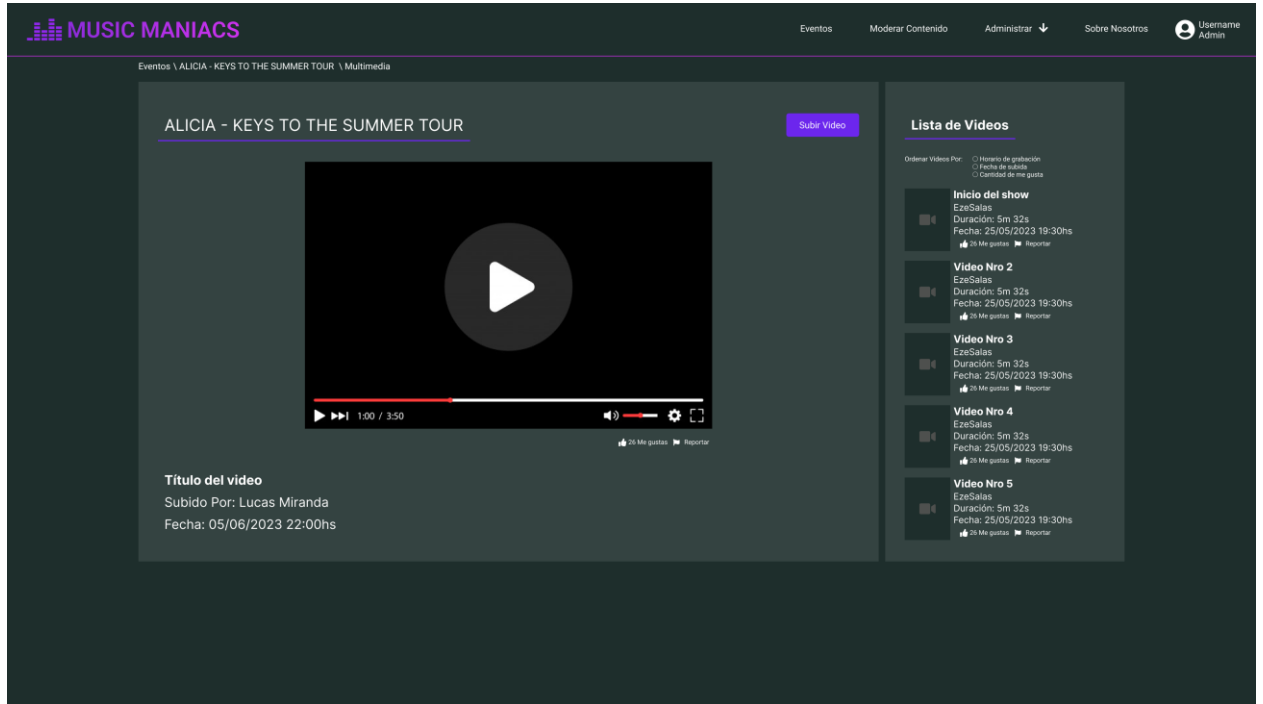
Pantalla 11: Evento



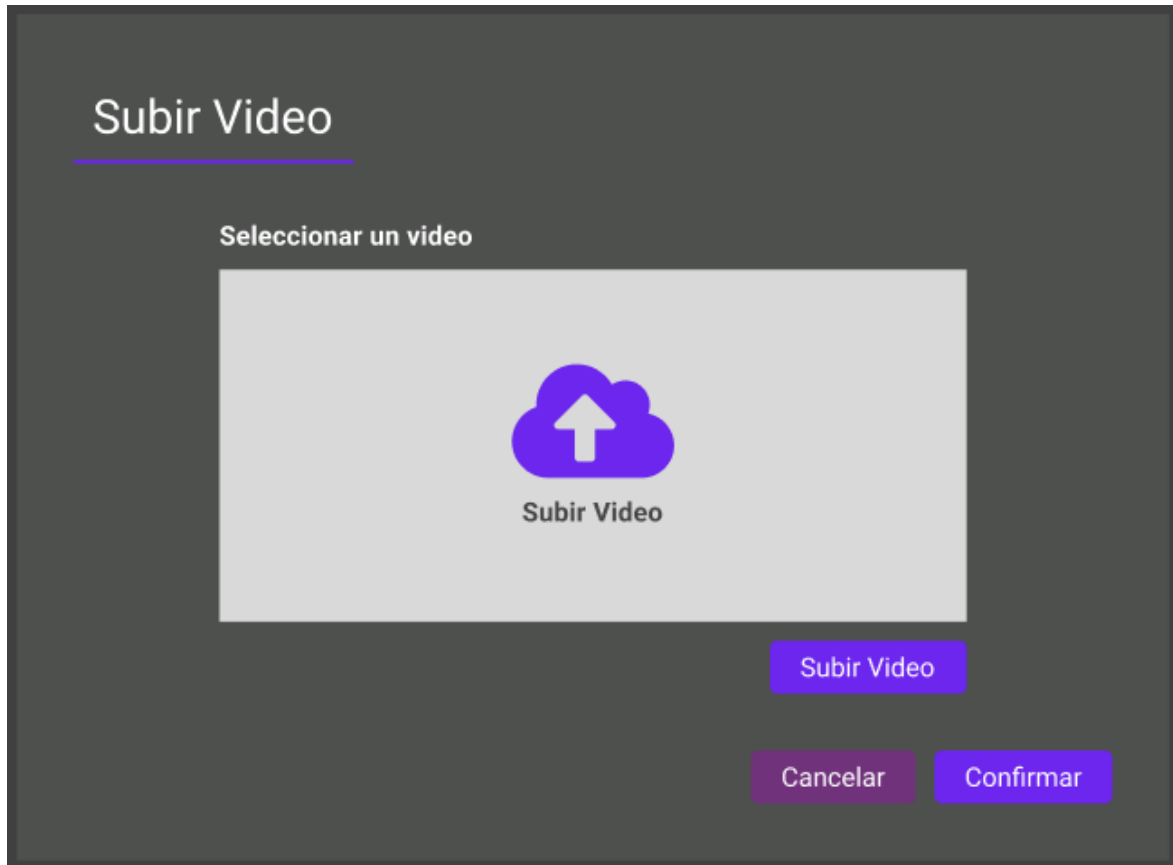
Pantalla 12: Agregar respuesta



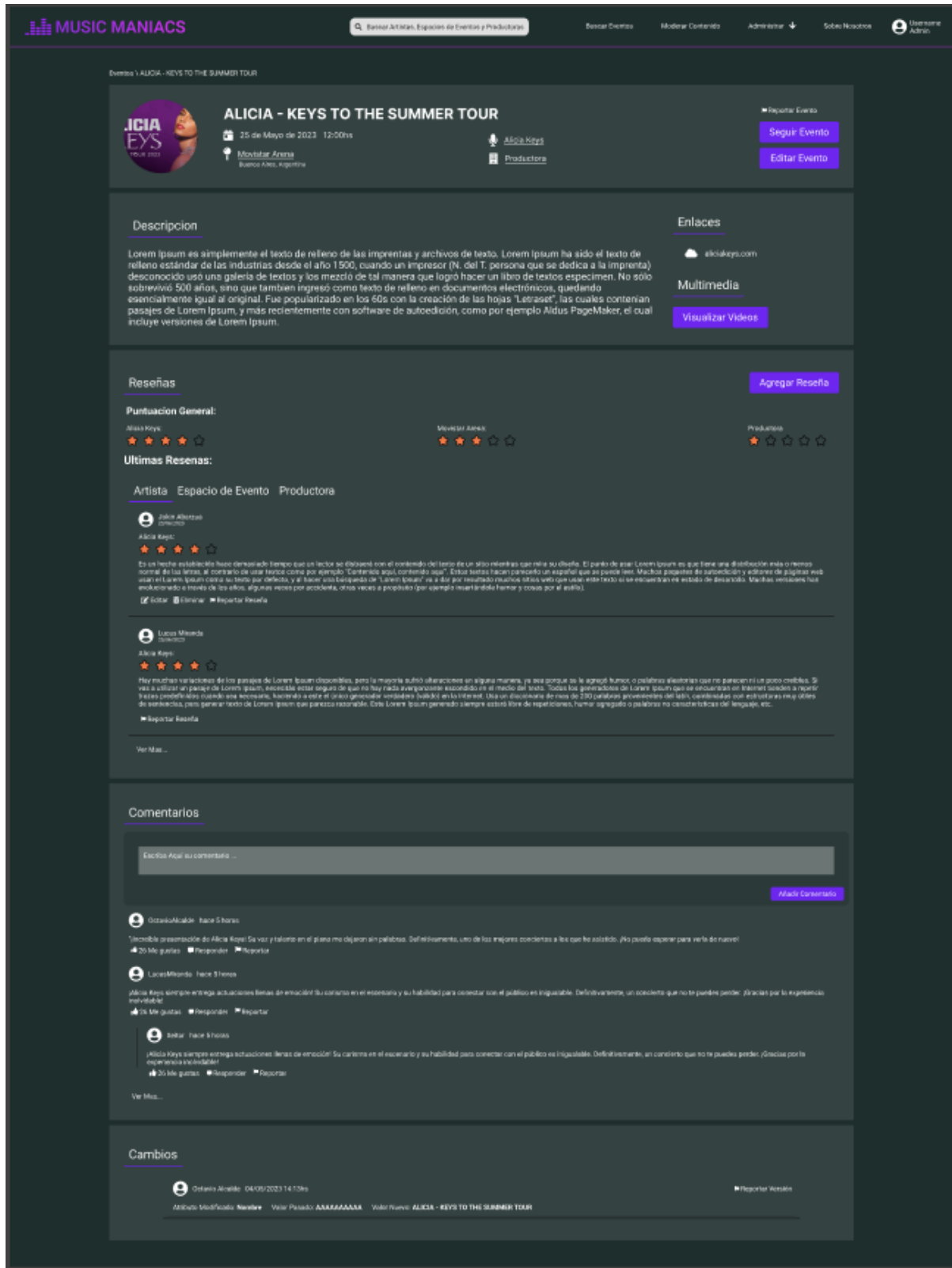
Pantalla 13: Actualizar comentario



Pantalla 14: Ver Multimedia Evento



Pantalla 15: Subir Video Evento



Pantalla 16: Consultar Reseñas Evento

Agregar Resena

Reseña sobre:

Alicia Keys Movistar Arena Productora

Puntuación

★ ★ ★ ★ ★

Resena

Pantalla 17: Agregar Reseña

Editar Resena

Reseña sobre:


Alicia Keys Movistar Arena Productora

Puntuación

★ ★ ★ ★ ★

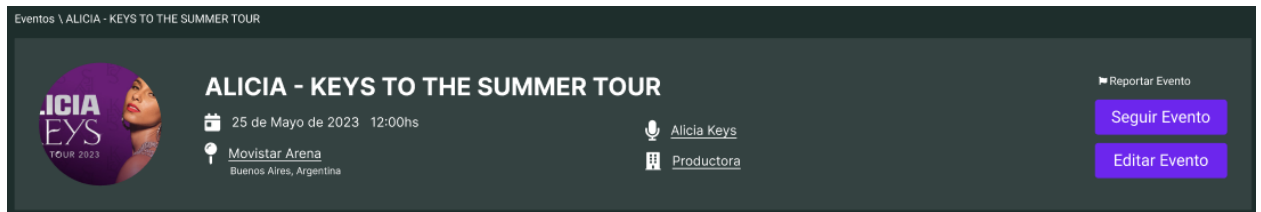
Resena

Pantalla 18: Editar Reseña



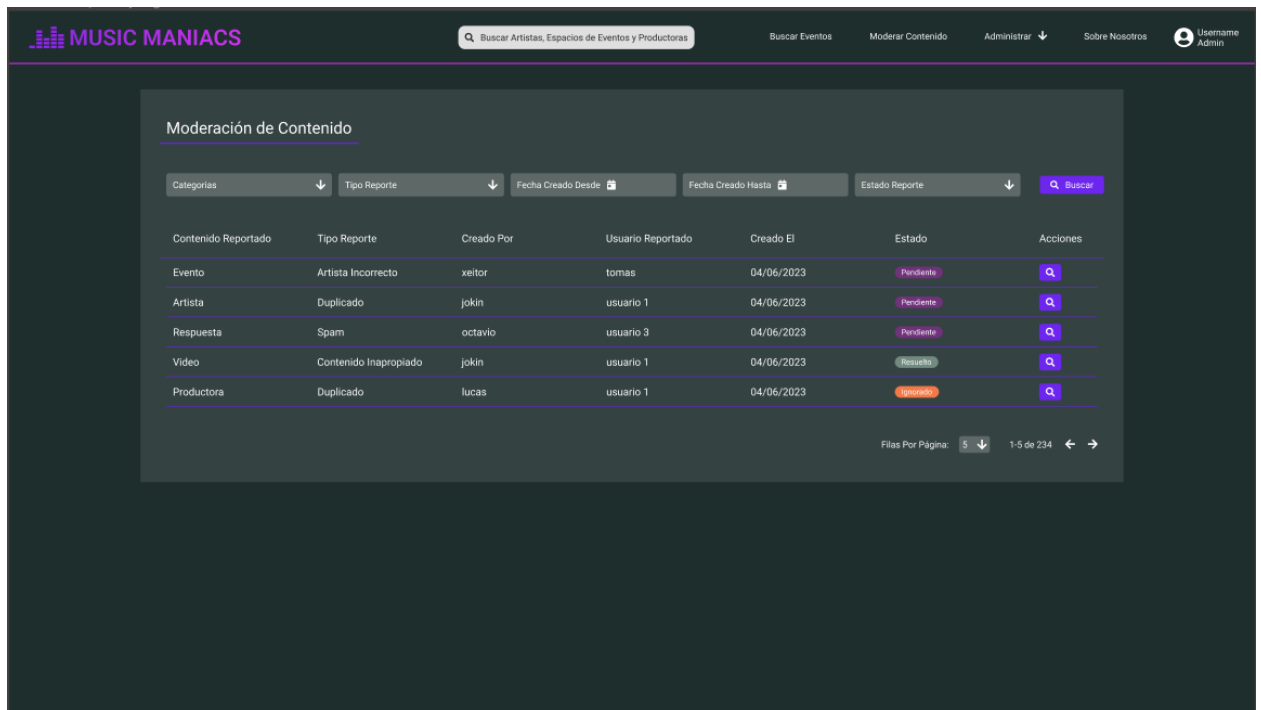
¿Seguro que quieres eliminar la reseña?

Pantalla 19: Eliminar Reseña

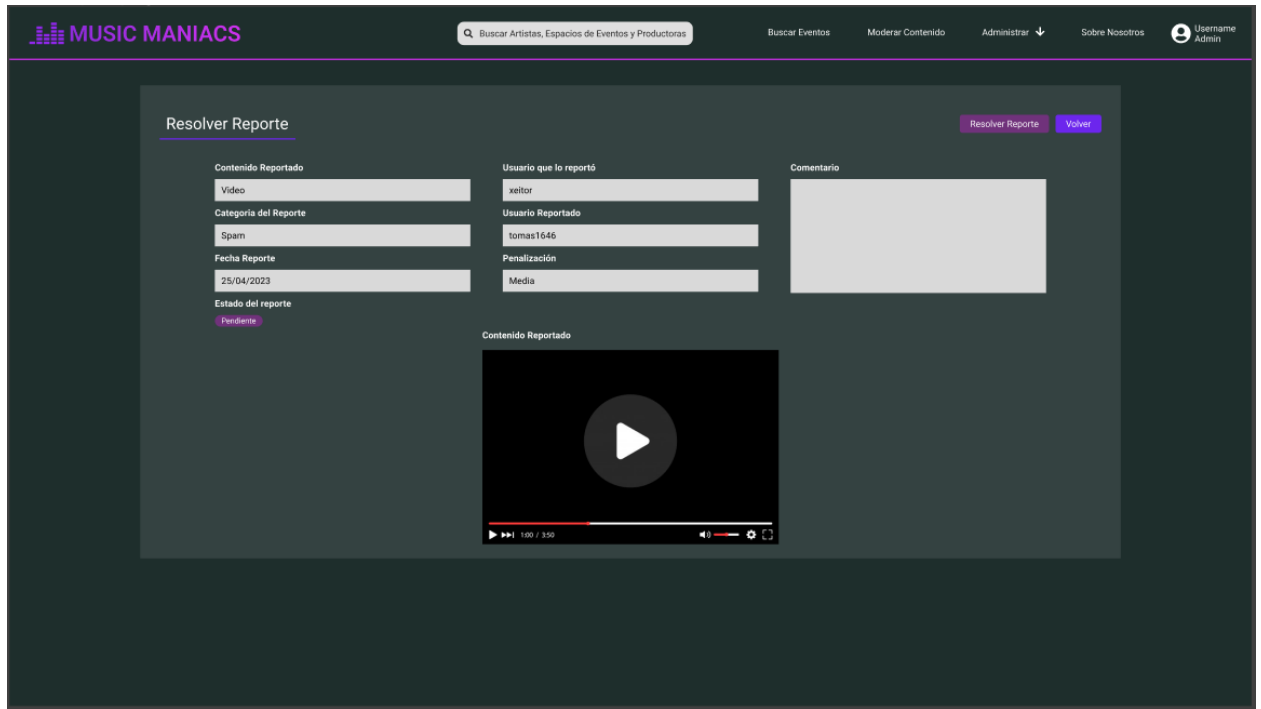


Pantalla 20: Botón Seguir Evento

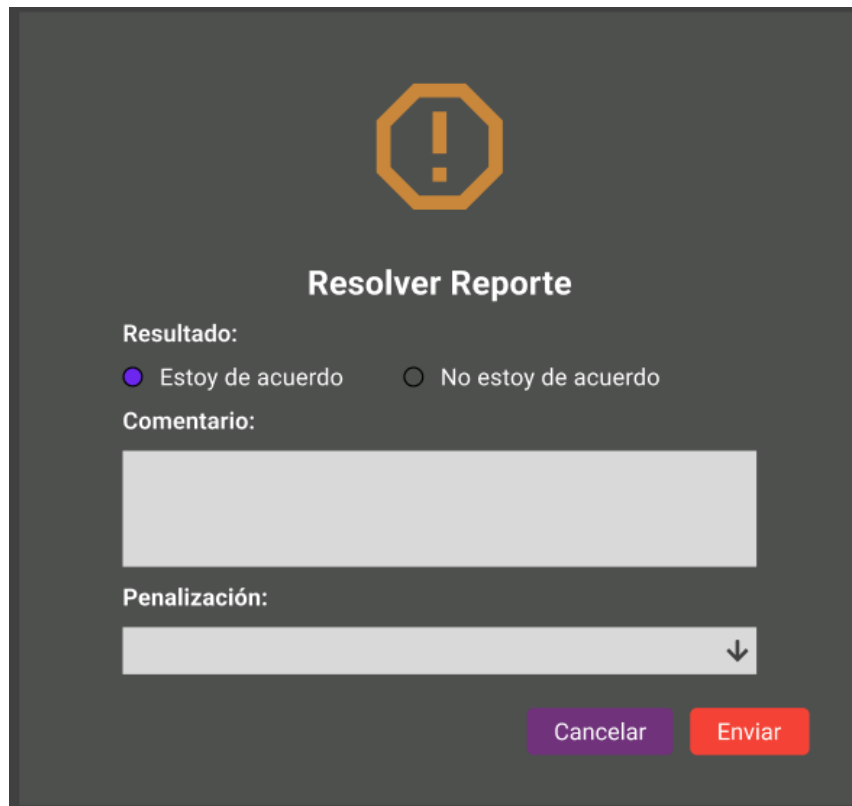
Moderación de contenido y gestión de reportes



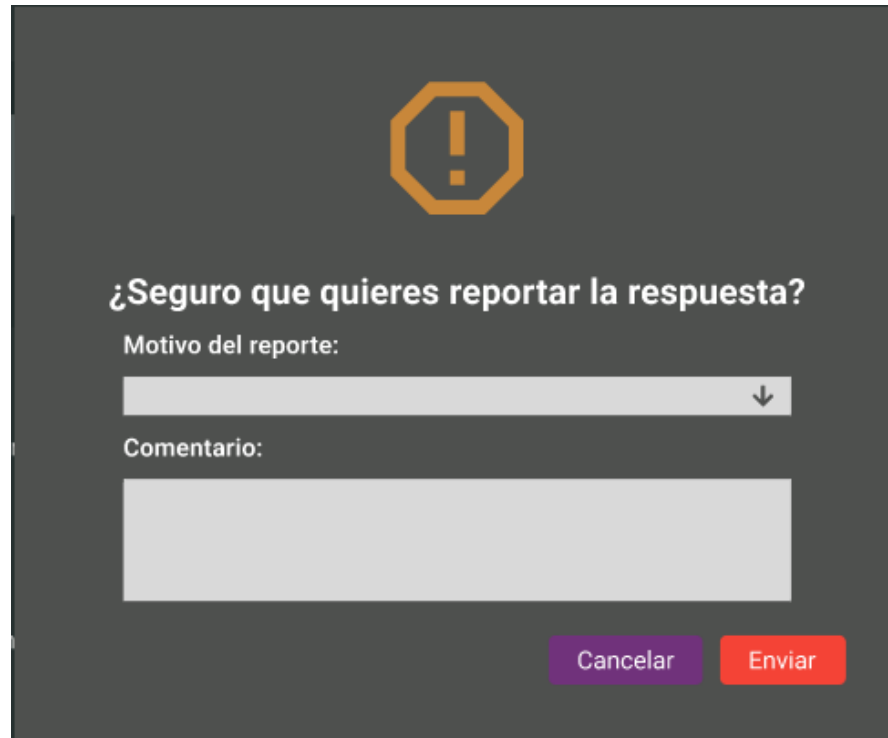
Pantalla 21: Dashboard de Reportes y Sugerencias



Pantalla 22: Visualizar Reporte y Sugerencia



Pantalla 23: Resolver Reporte



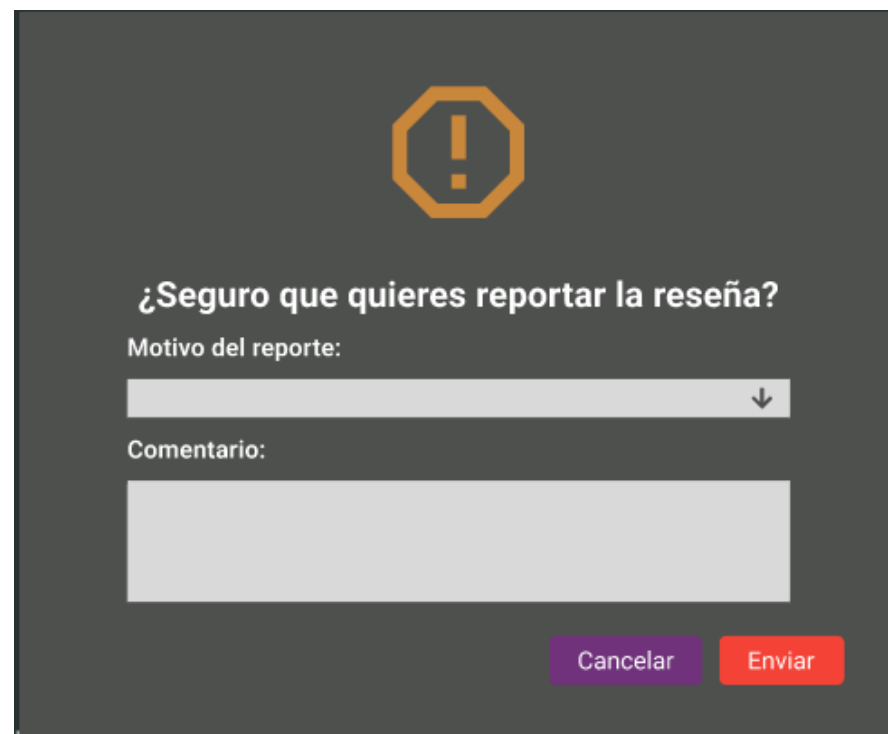
¿Seguro que quieres reportar la respuesta?

Motivo del reporte:

Comentario:

Cancelar Enviar

Pantalla 24: Reportar respuesta



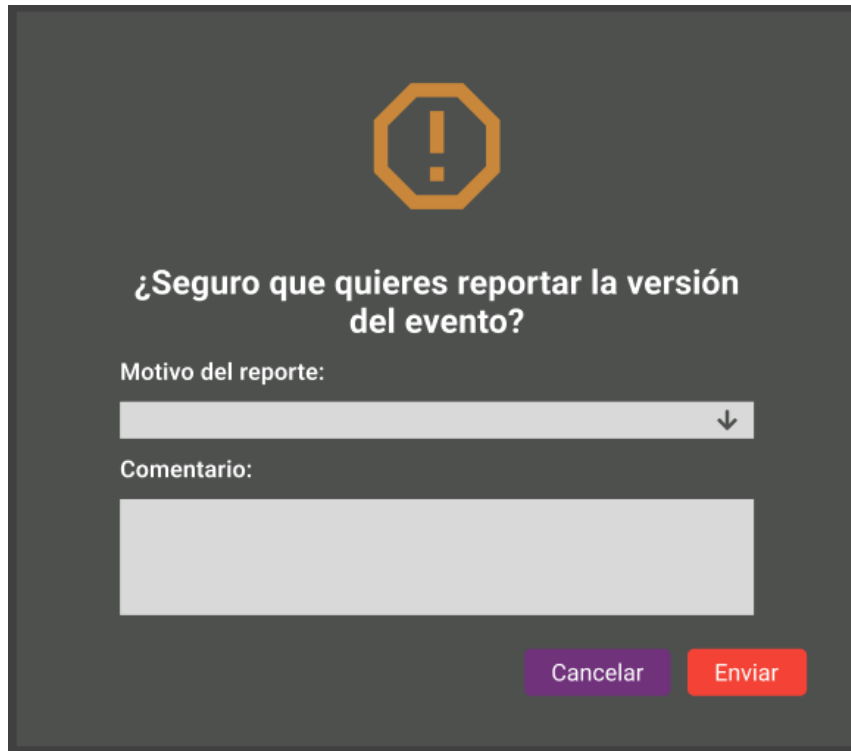
¿Seguro que quieres reportar la reseña?

Motivo del reporte:

Comentario:

Cancelar Enviar

Pantalla 25: Reportar reseña



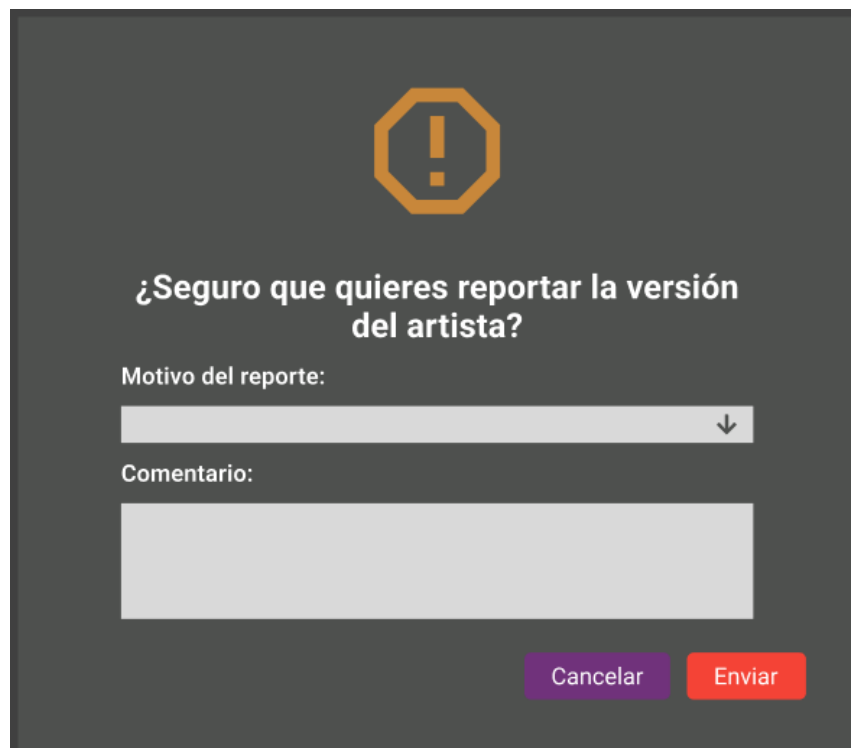
¿Seguro que quieres reportar la versión del evento?

Motivo del reporte:

Comentario:

Cancelar Enviar

Pantalla 26: Reportar evento



¿Seguro que quieres reportar la versión del artista?

Motivo del reporte:

Comentario:

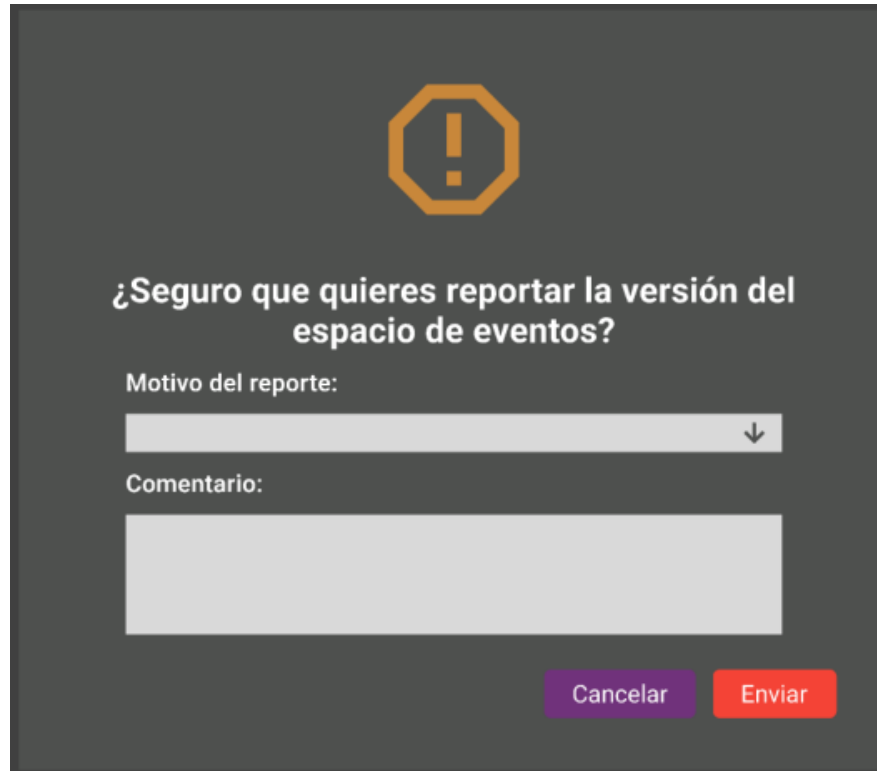
Cancelar Enviar

Pantalla 27: Reportar artista



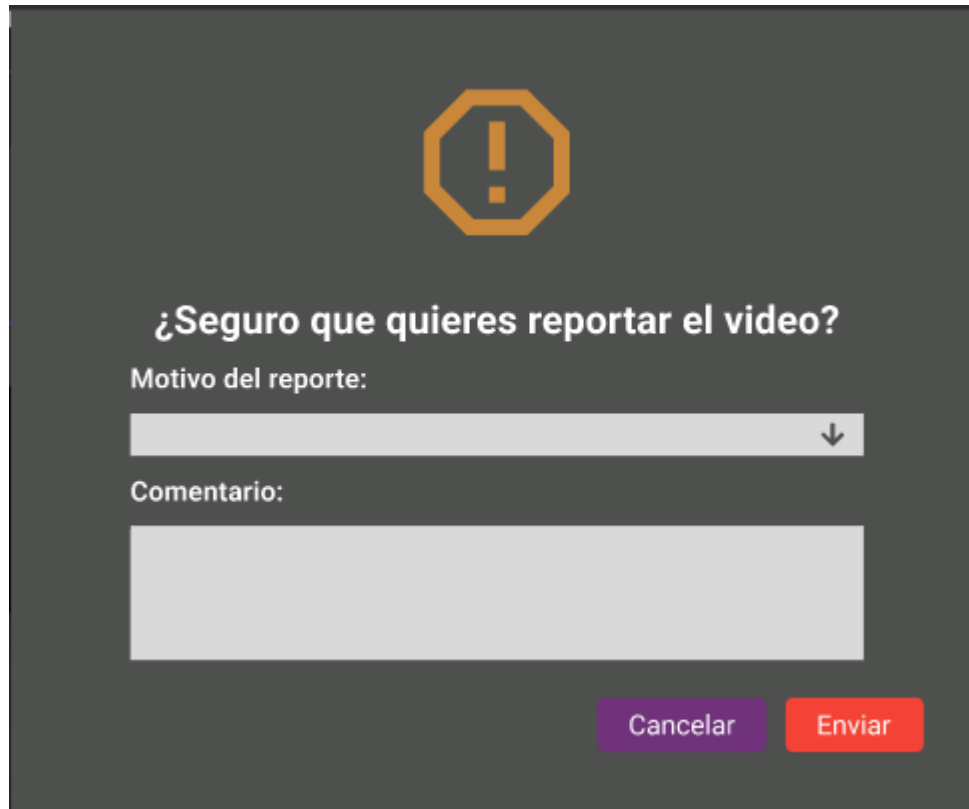
A dark-themed modal window with a yellow warning icon at the top center. The text reads: "¿Seguro que quieres reportar la versión de la productora?". Below this is a label "Motivo del reporte:" followed by a dropdown menu. Underneath is a label "Comentario:" followed by a large text input area. At the bottom right are two buttons: "Cancelar" (purple) and "Enviar" (red).

Pantalla 28: Reportar productora



A dark-themed modal window with a yellow warning icon at the top center. The text reads: "¿Seguro que quieres reportar la versión del espacio de eventos?". Below this is a label "Motivo del reporte:" followed by a dropdown menu. Underneath is a label "Comentario:" followed by a large text input area. At the bottom right are two buttons: "Cancelar" (purple) and "Enviar" (red).

Pantalla 29: Reportar espacio de eventos



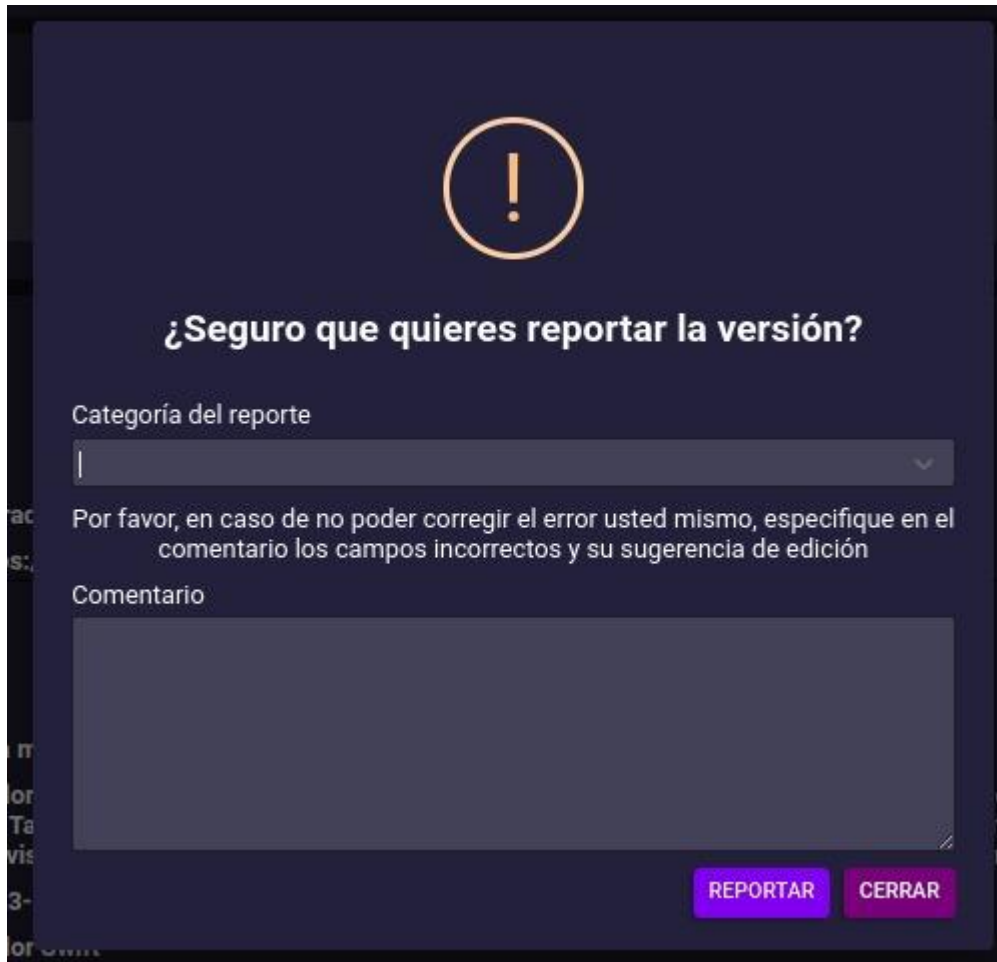
¿Seguro que quieres reportar el video?

Motivo del reporte:

Comentario:

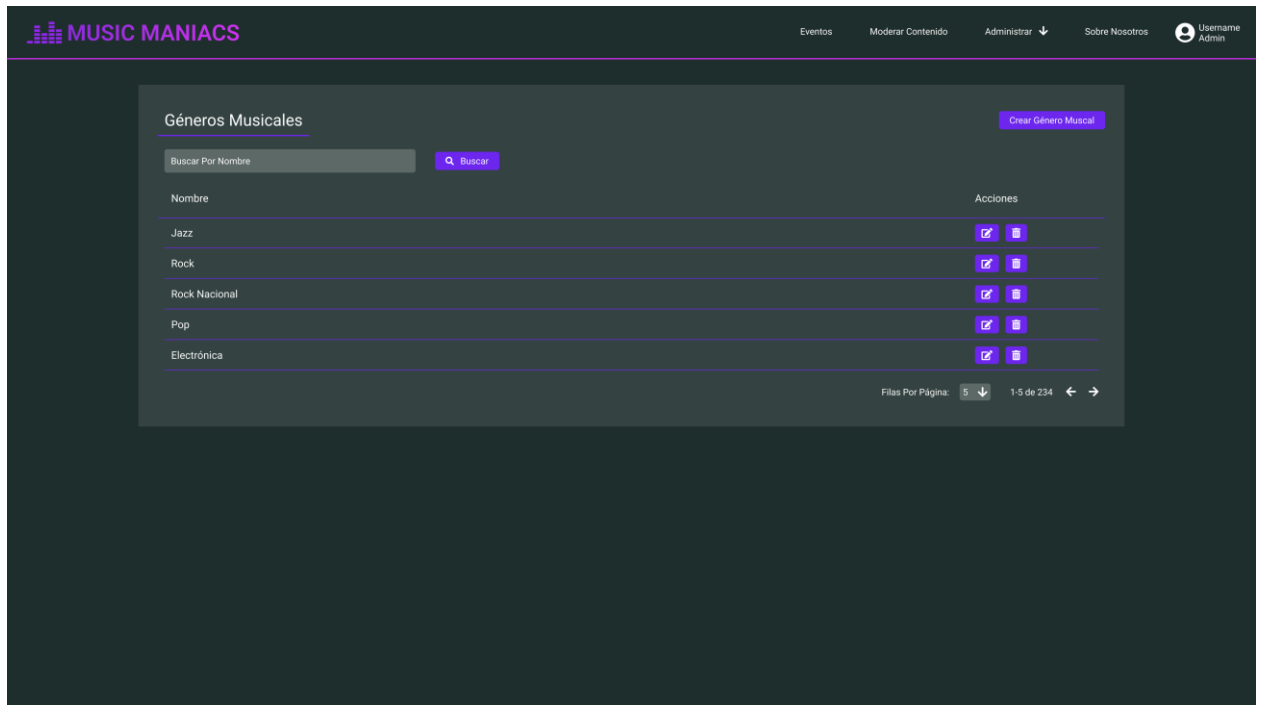
Cancelar Enviar

Pantalla 30: Reportar video

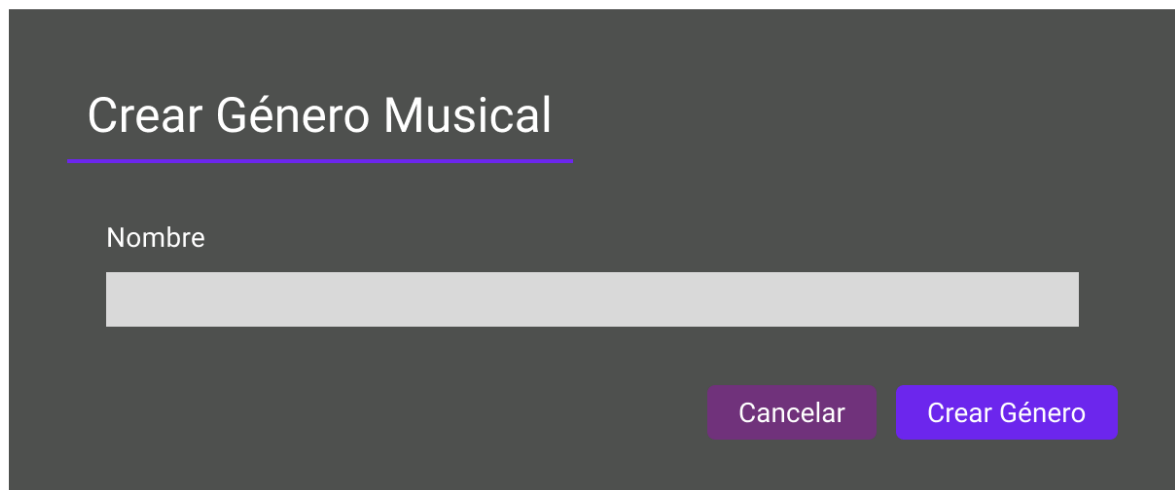


Pantalla 31: Reportar Versión

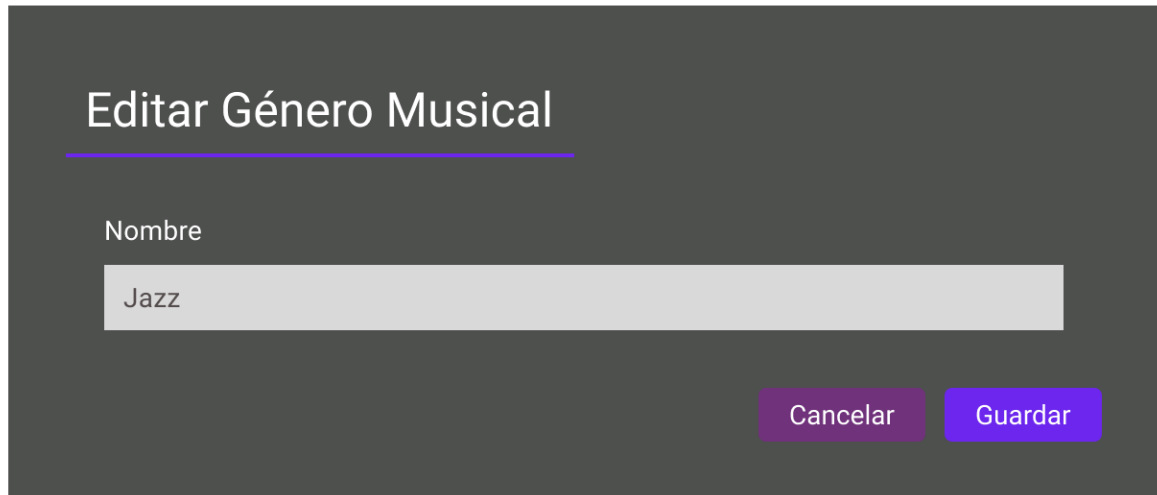
Administración del sistema



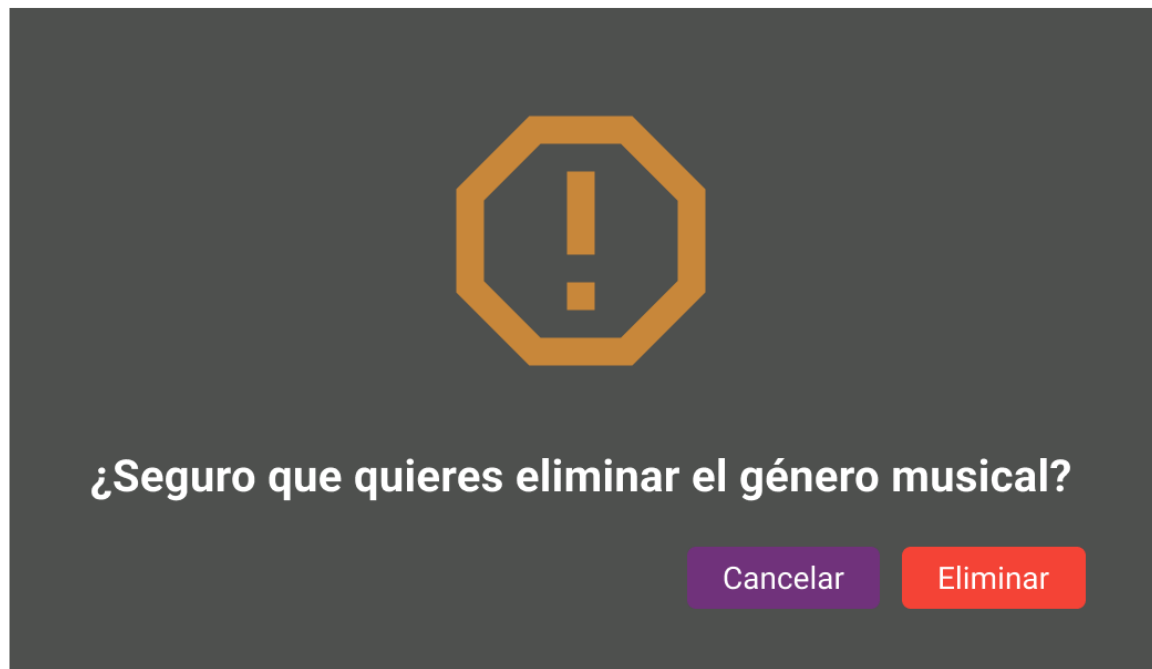
Pantalla 32: Panel de Administración de Géneros Musicales



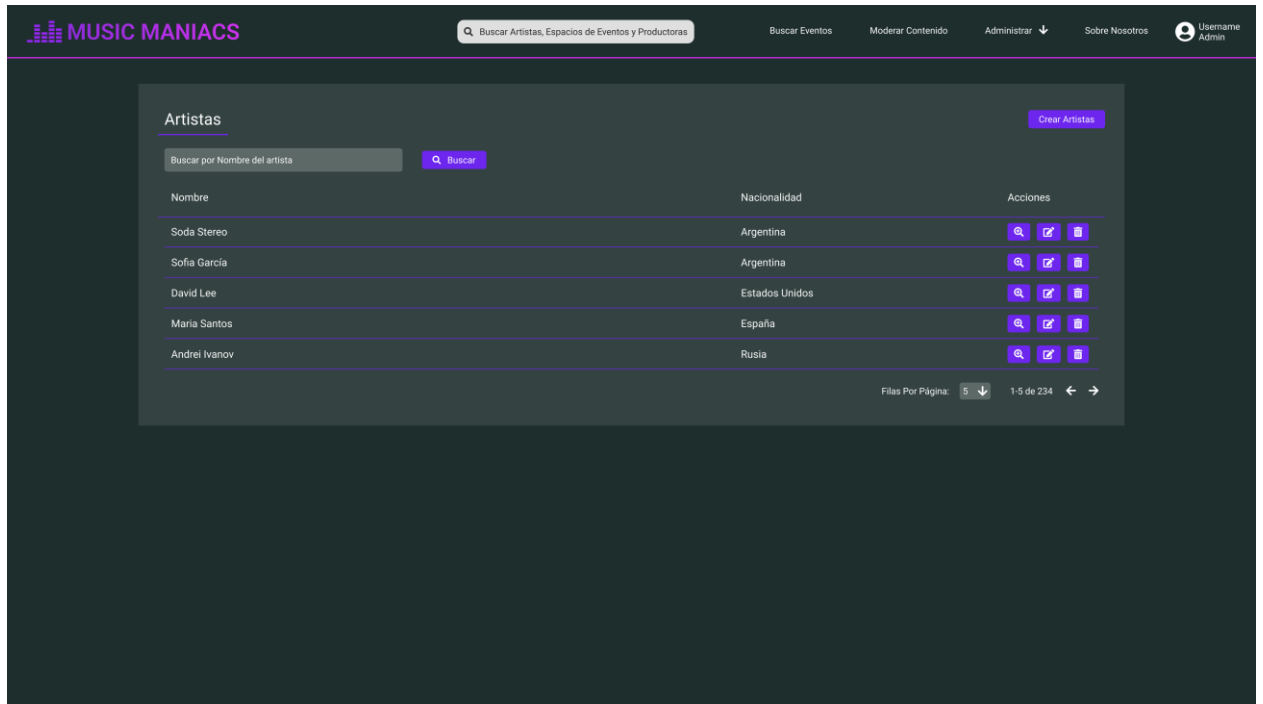
Pantalla 33: Crear Género Musical



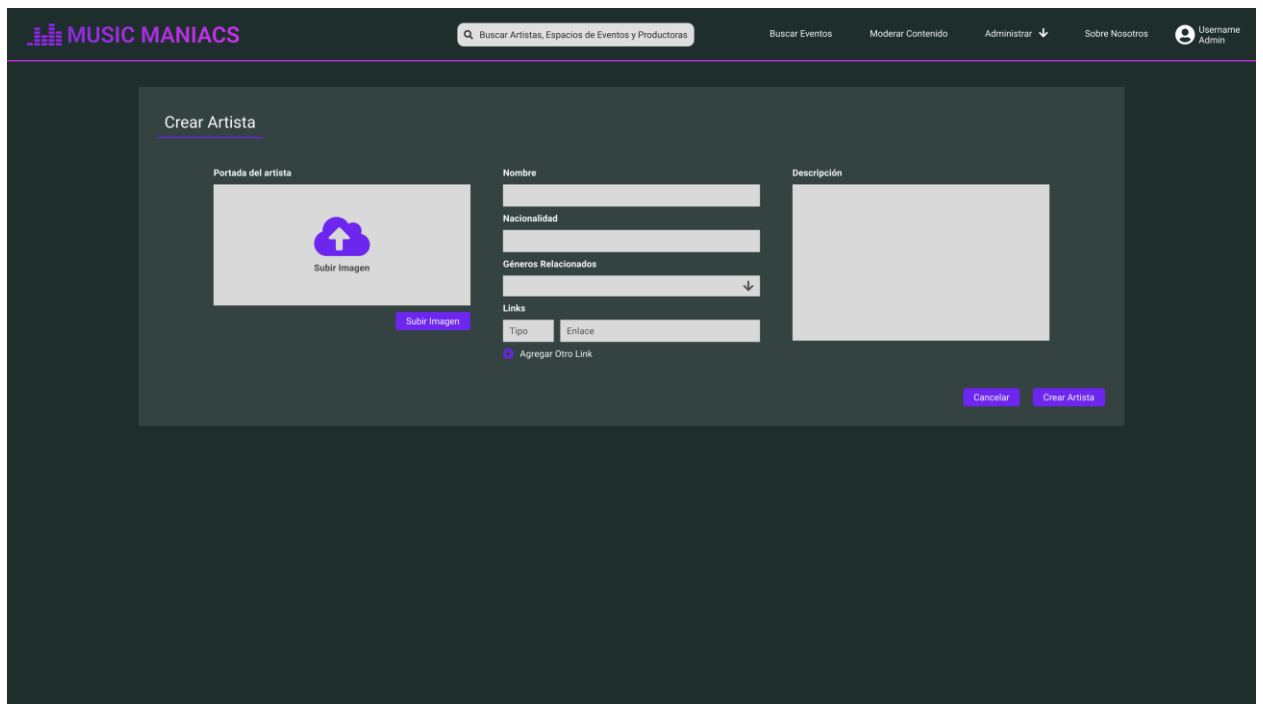
Pantalla 34: Editar Género Musical



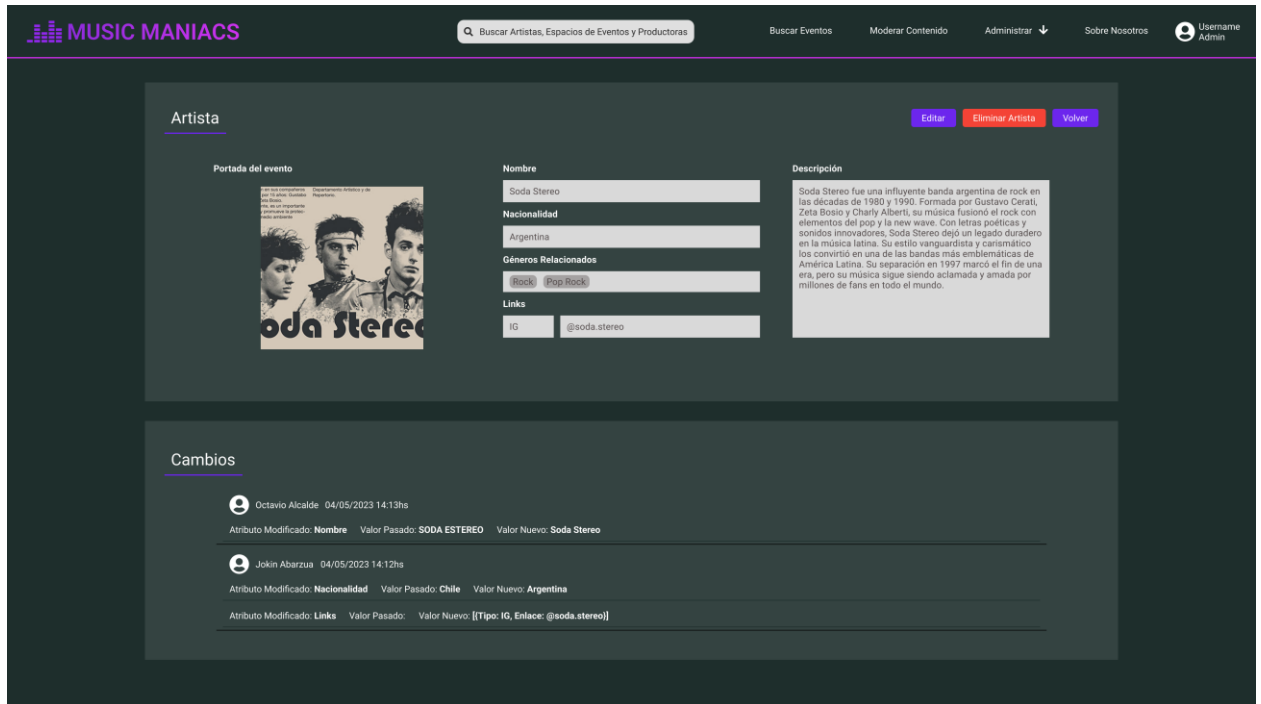
Pantalla 35: Eliminar Género Musical



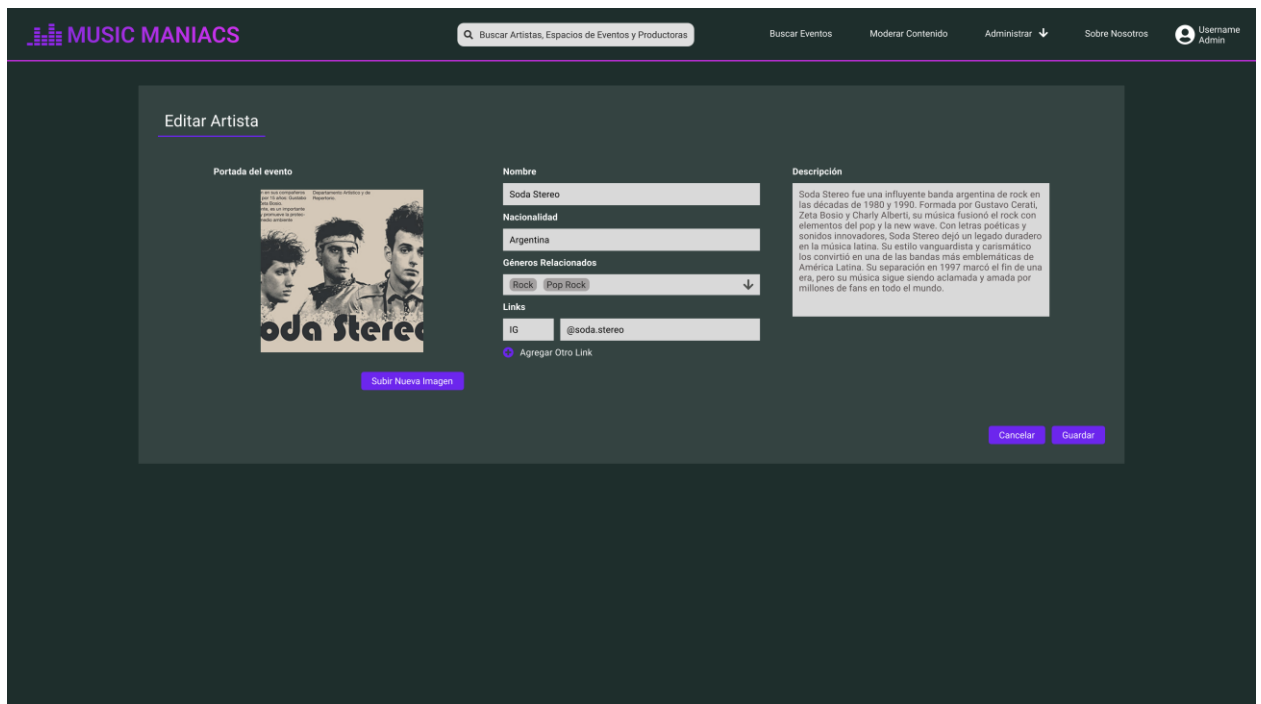
Pantalla 36: Panel de Administración de Artistas



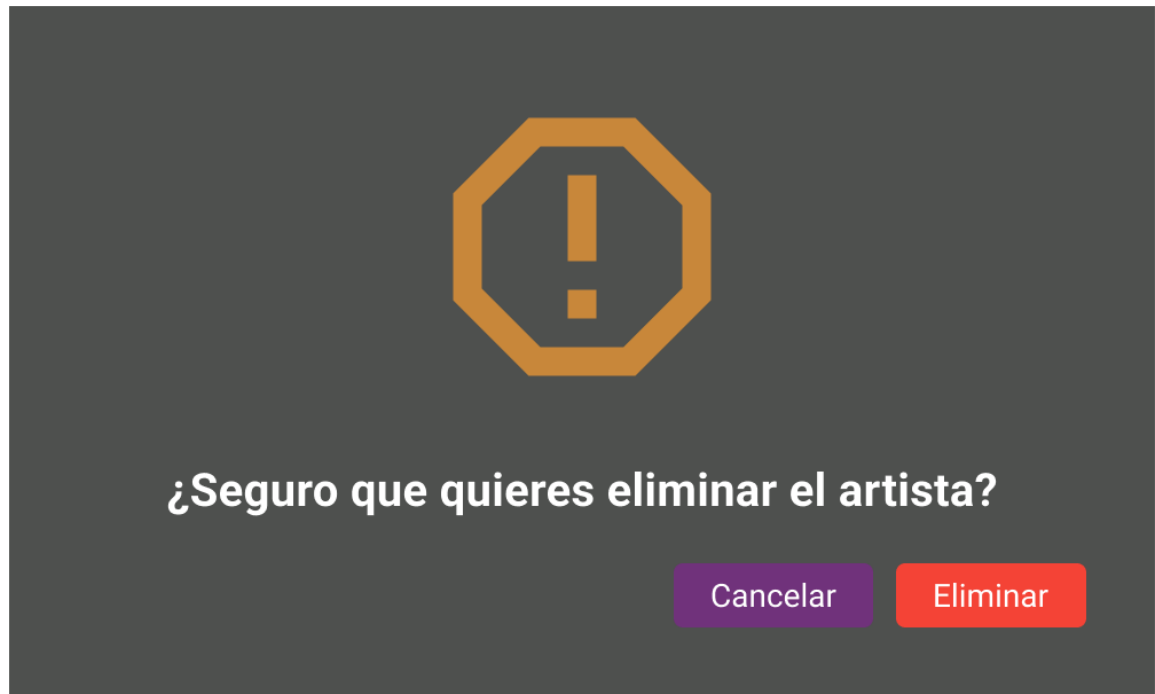
Pantalla 37: Crear Artista



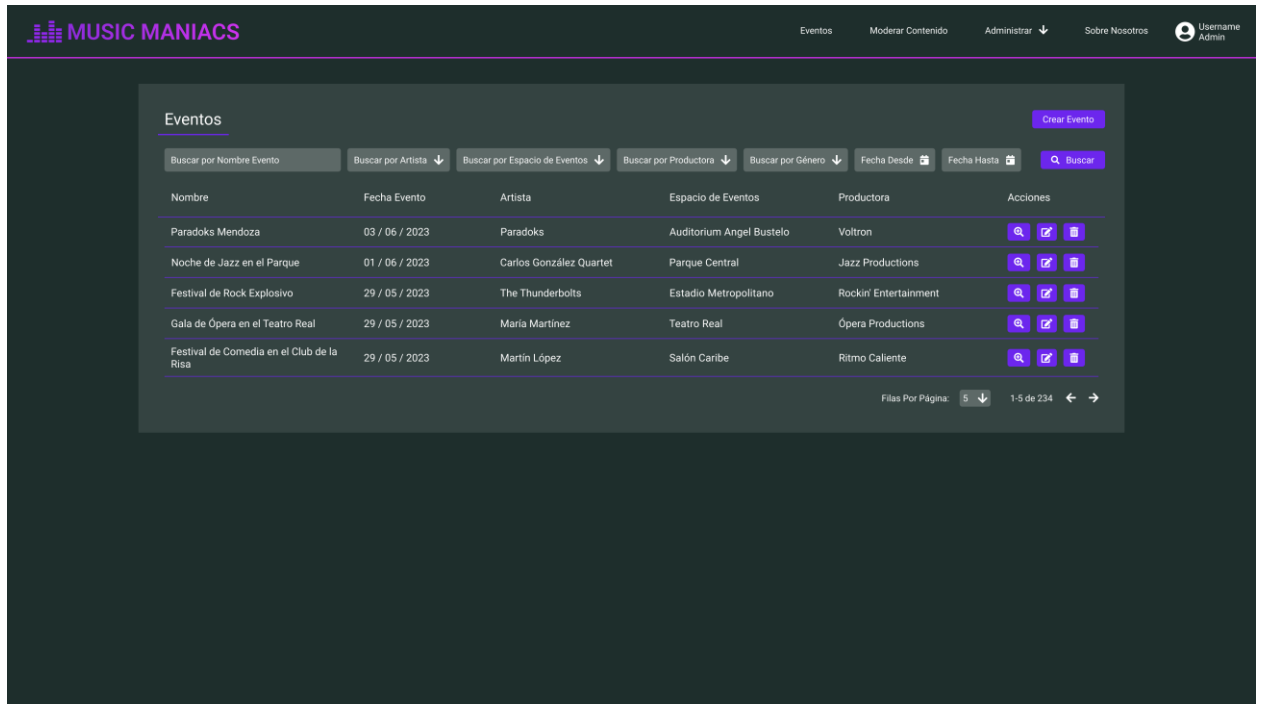
Pantalla 38: Visualizar Artista



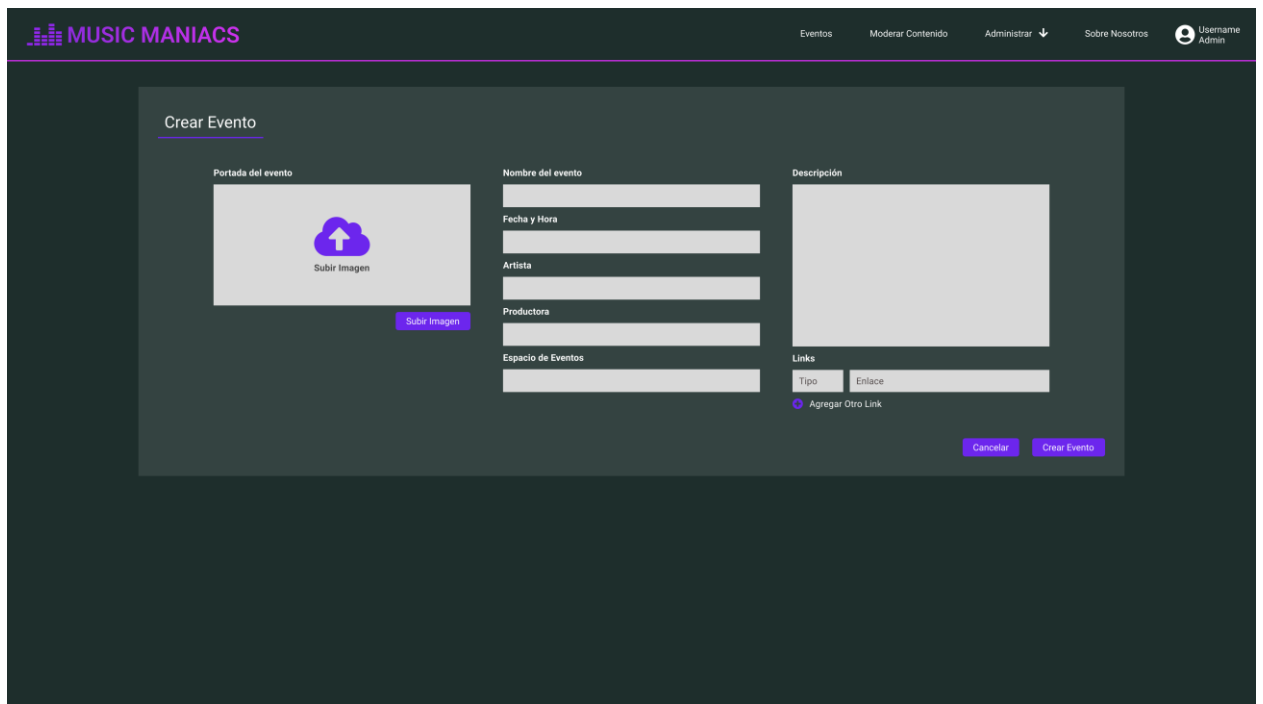
Pantalla 39: Editar Artista



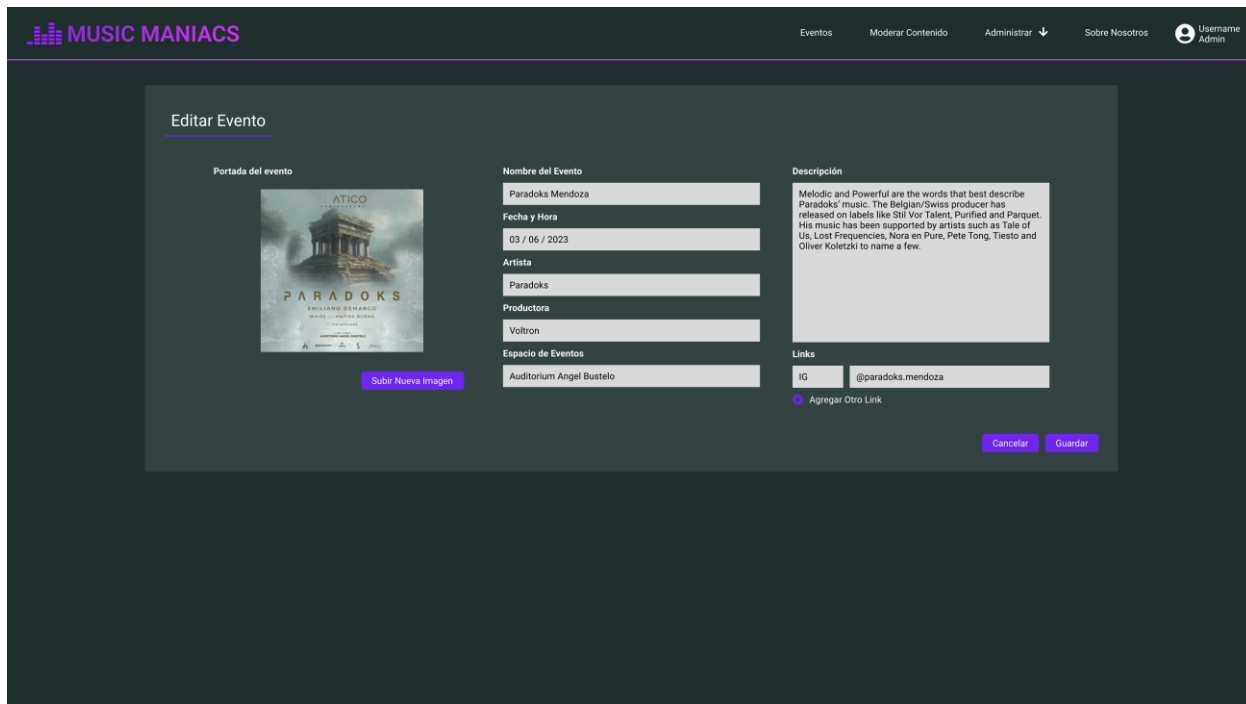
Pantalla 40: Eliminar Artista



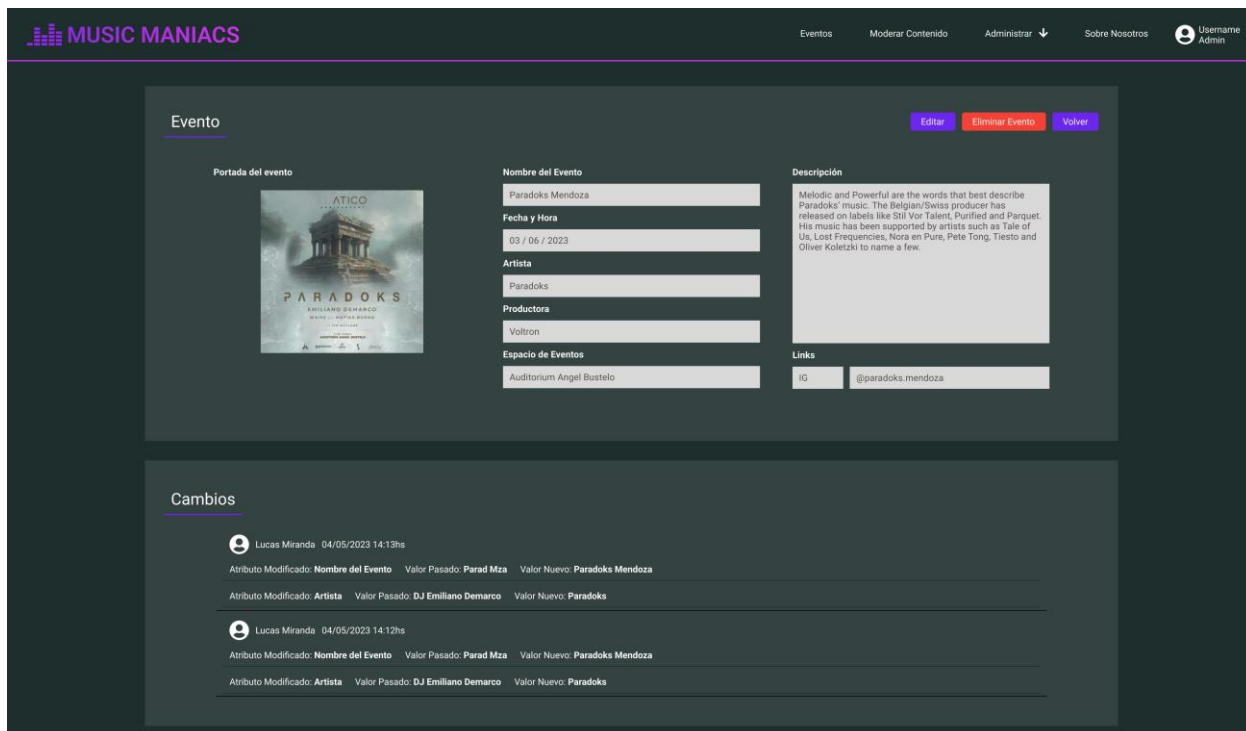
Pantalla 41: Panel de Administración de Eventos



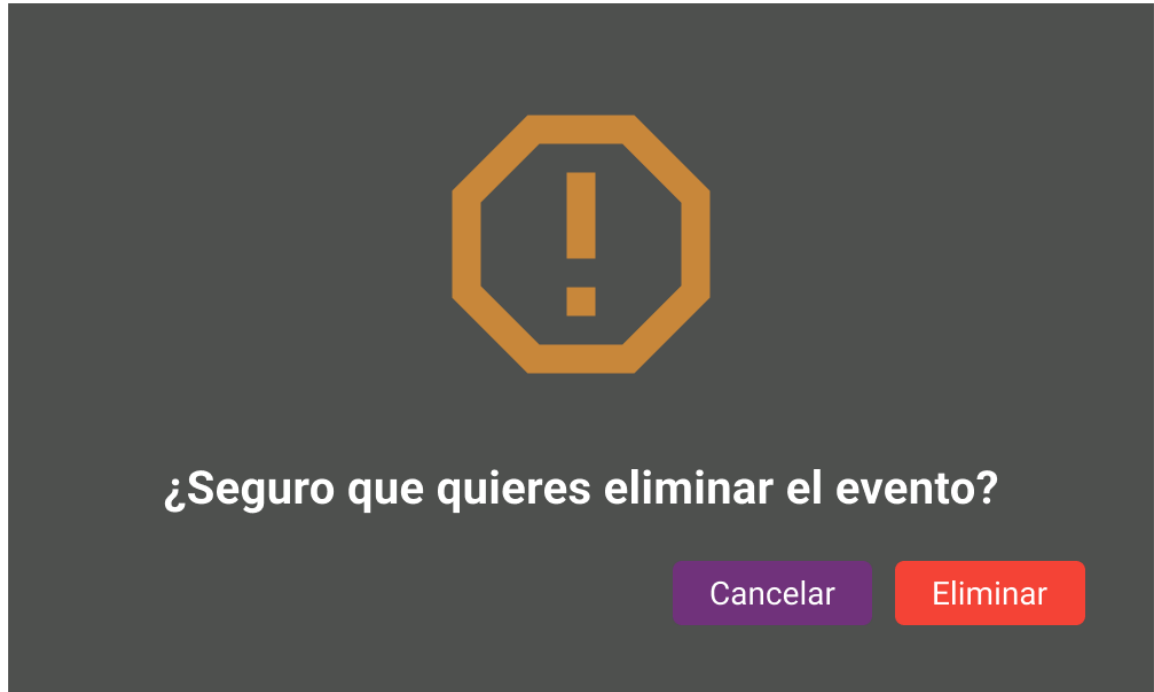
Pantalla 42: Crear Evento



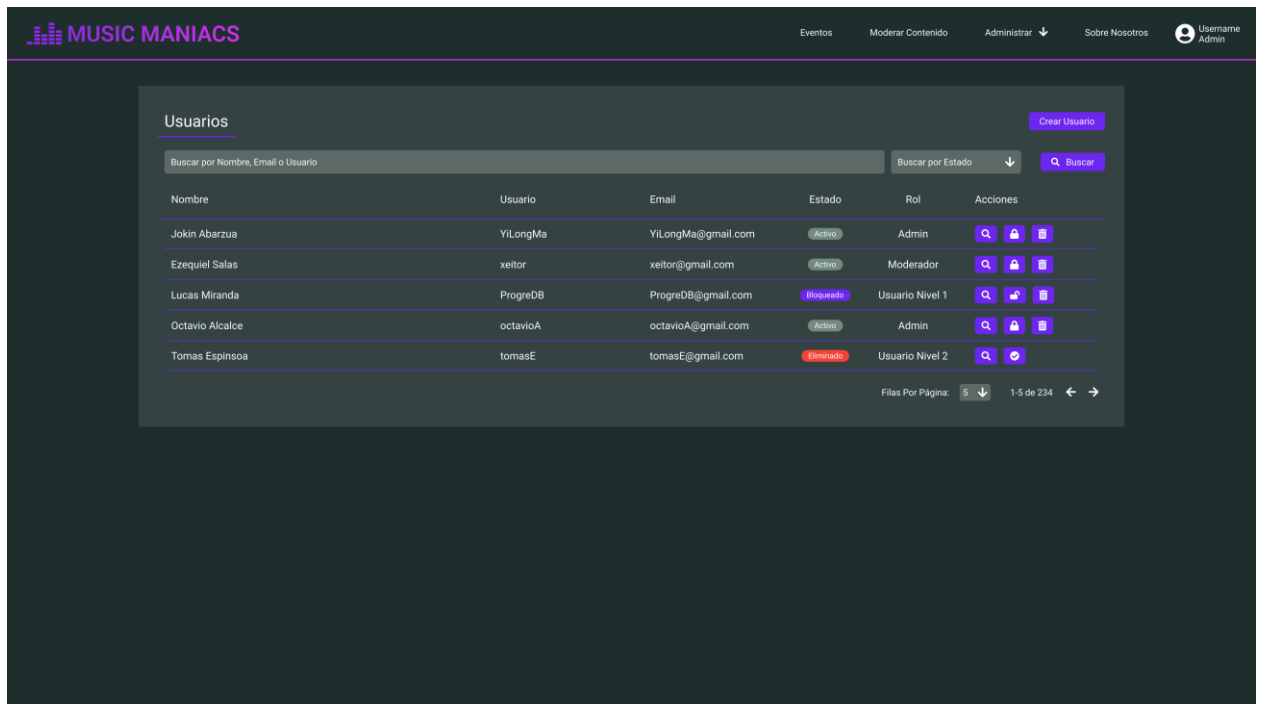
Pantalla 43: Editar Evento



Pantalla 44: Visualizar Evento



Pantalla 45: Eliminar Evento



Pantalla 46: Panel de Administración de Usuarios

Crear Usuario

Nombre

Usuario

Email

Contraseña

Repetir Contraseña

Rol

Biografía

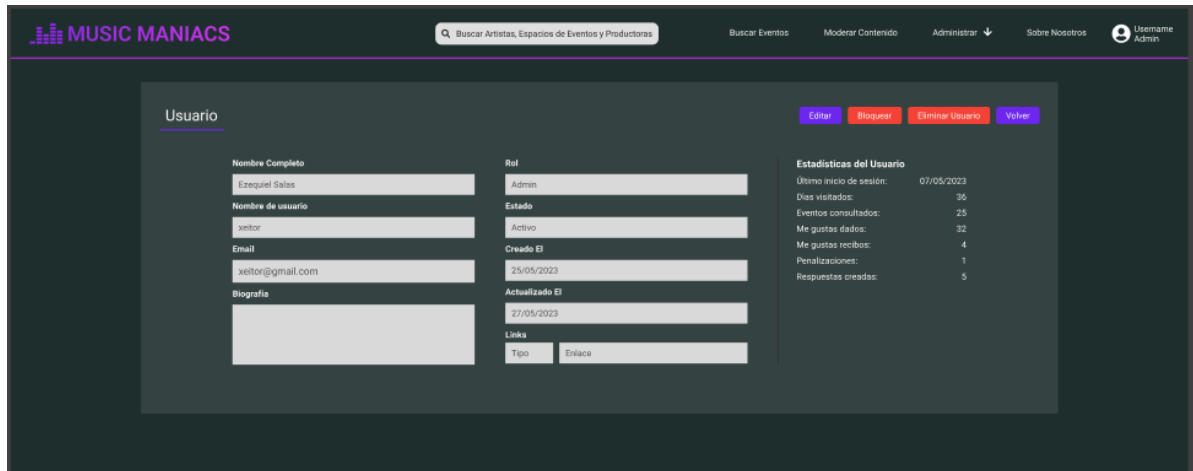
Links

Tipo	Enlace

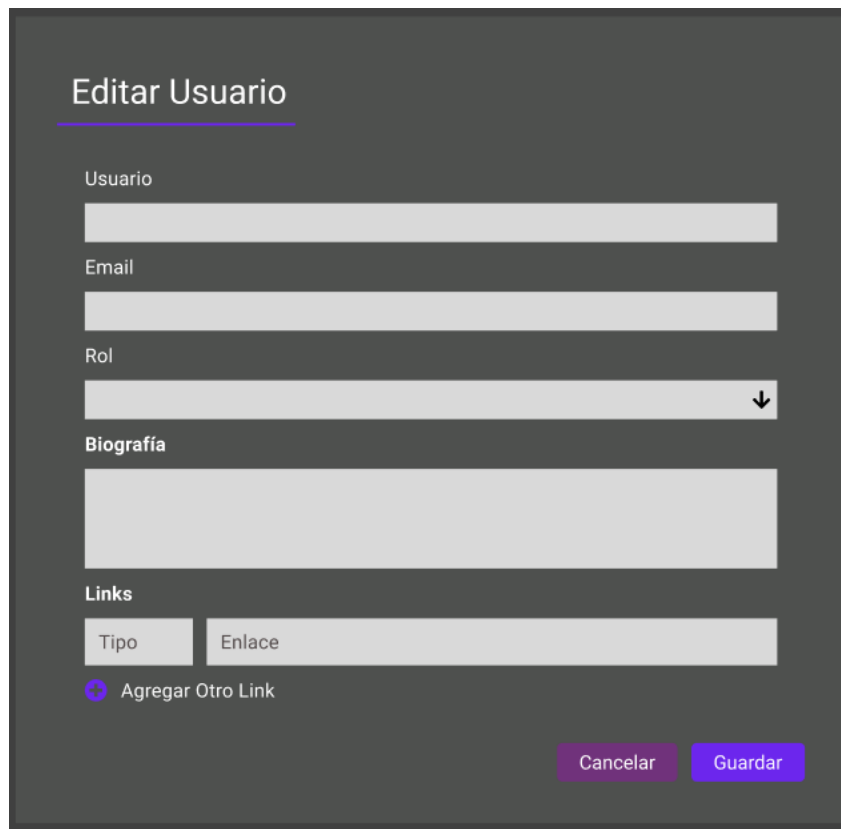
[+ Agregar Otro Link](#)

[Cancelar](#) [Crear Usuario](#)

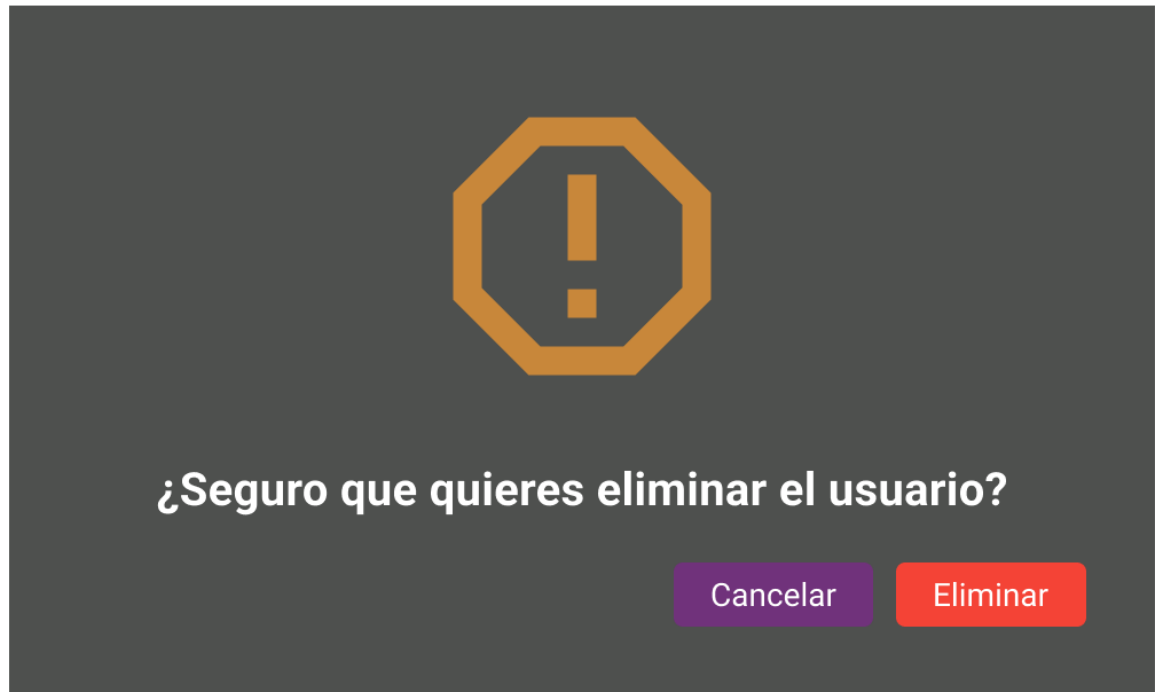
Pantalla 47: Crear Usuario



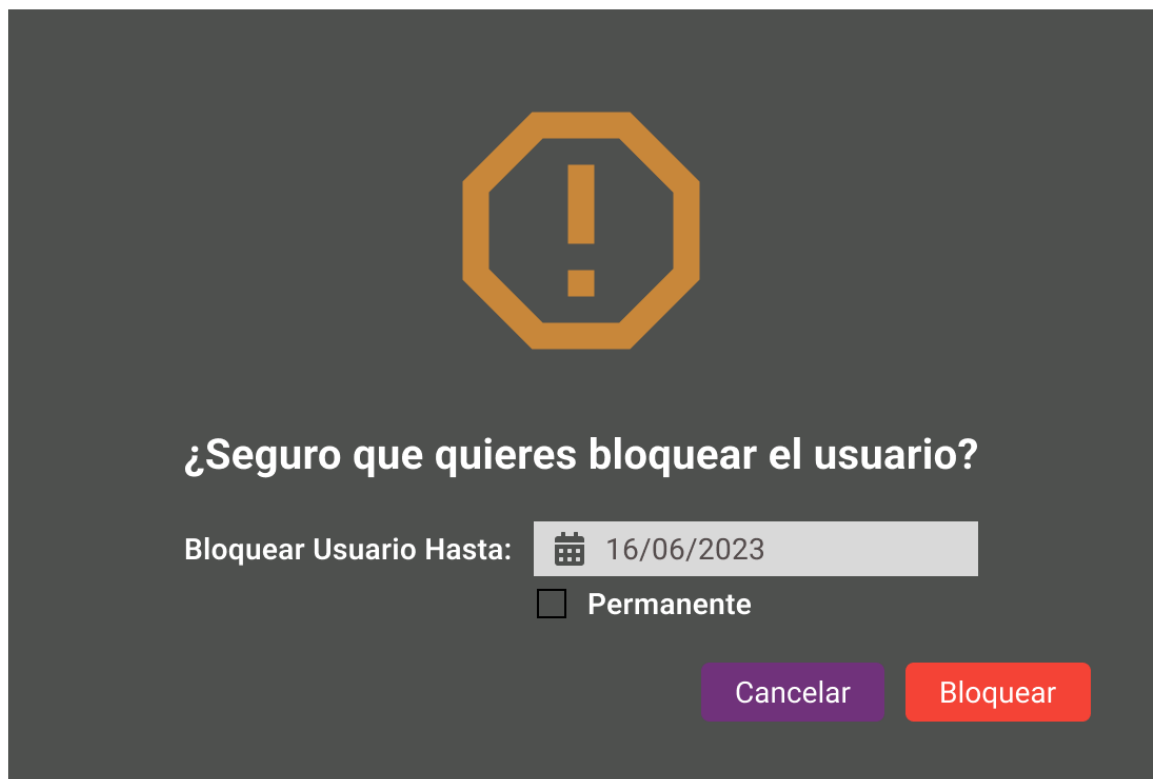
Pantalla 48: Visualizar Usuario



Pantalla 49: Editar Usuario



Pantalla 50: Eliminar Usuario



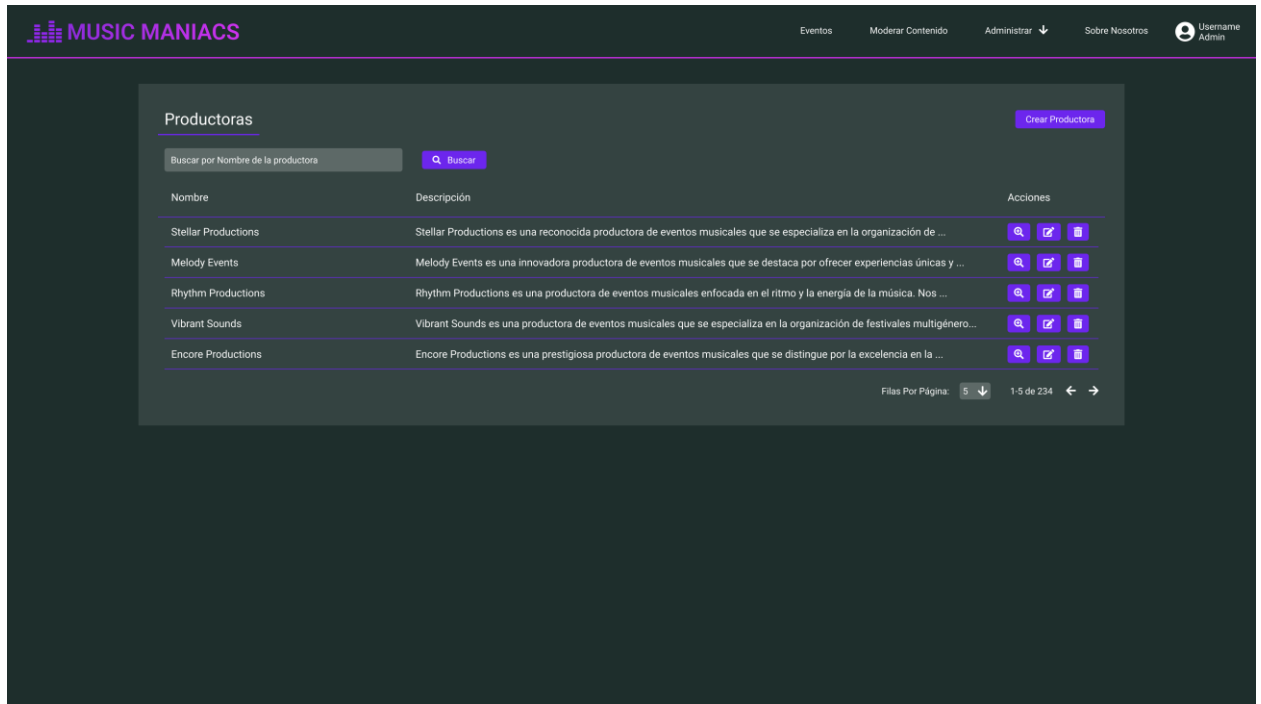
Pantalla 51: Bloquear Usuario



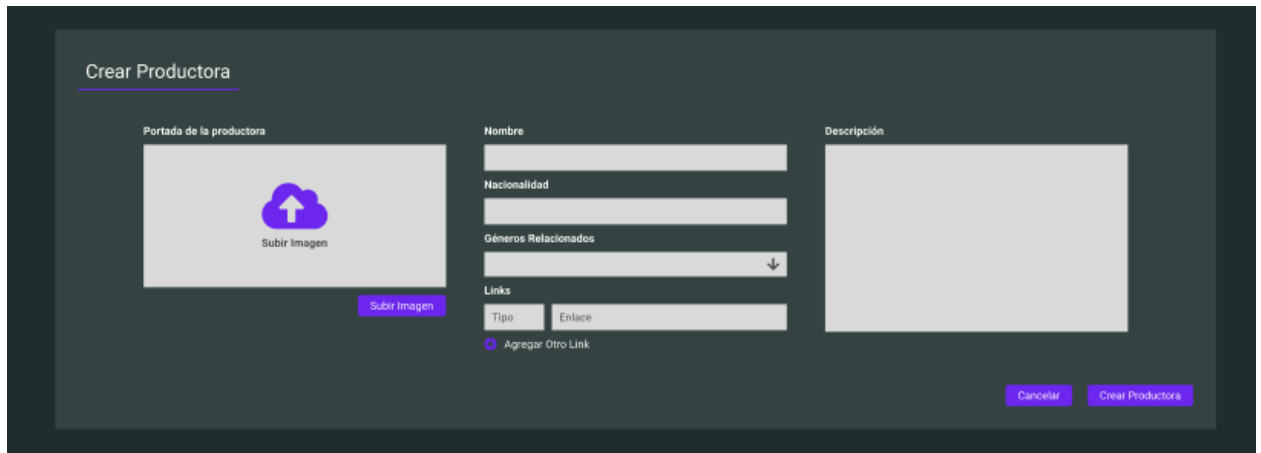
Pantalla 52: Desbloquear Usuario



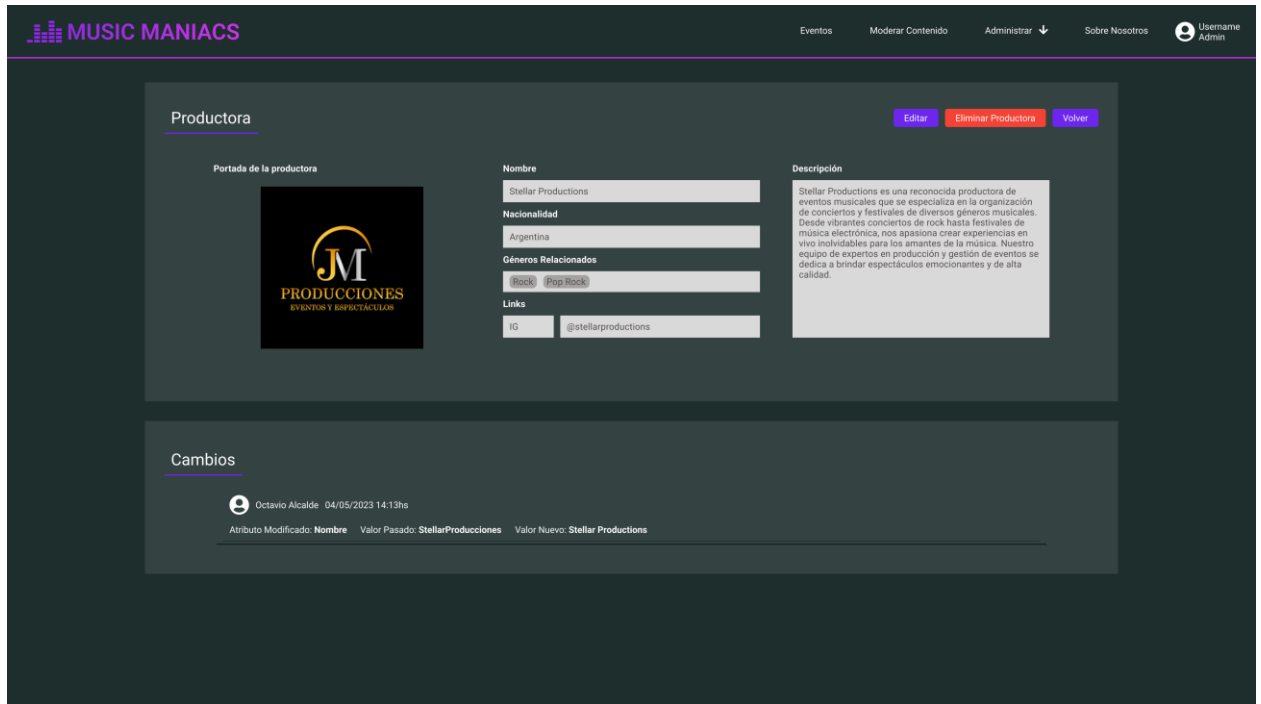
Pantalla 53: Restaurar Usuario



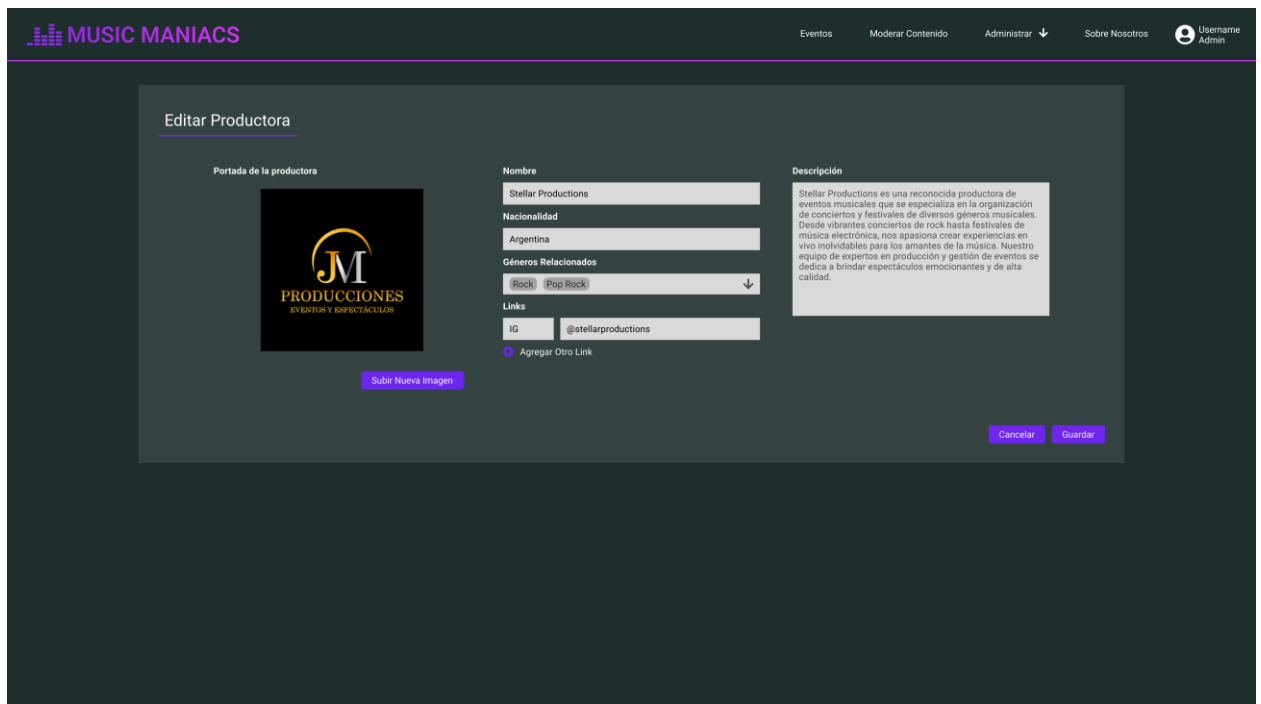
Pantalla 54: Panel de administración de productoras



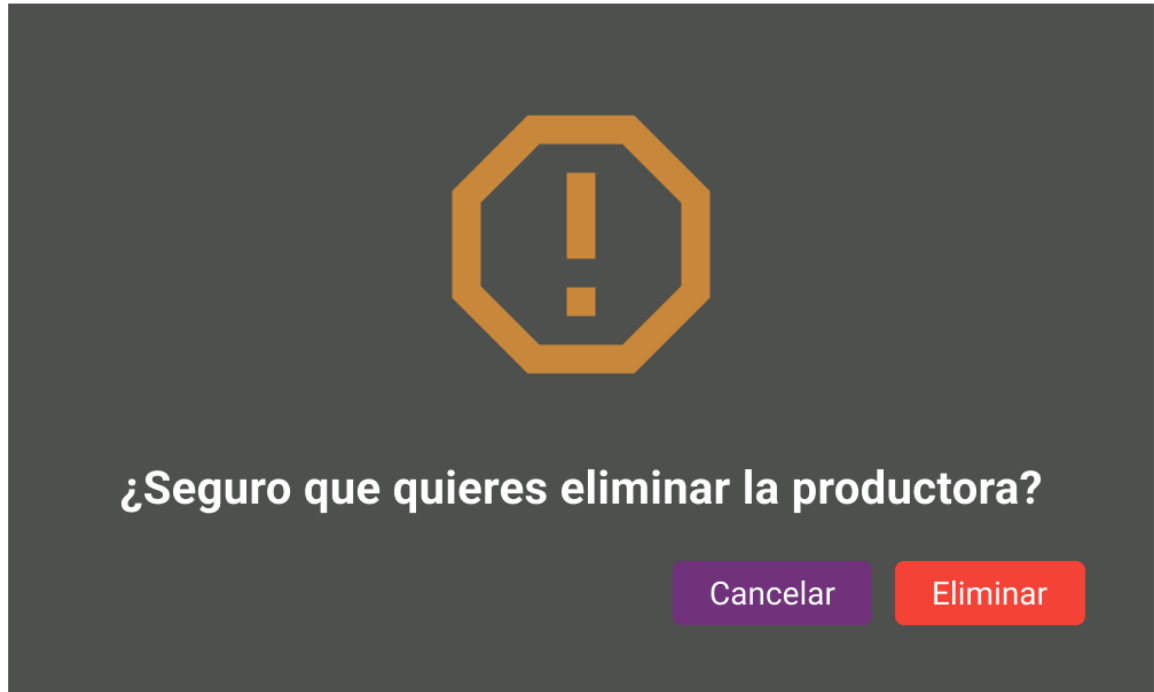
Pantalla 55: Crear productora



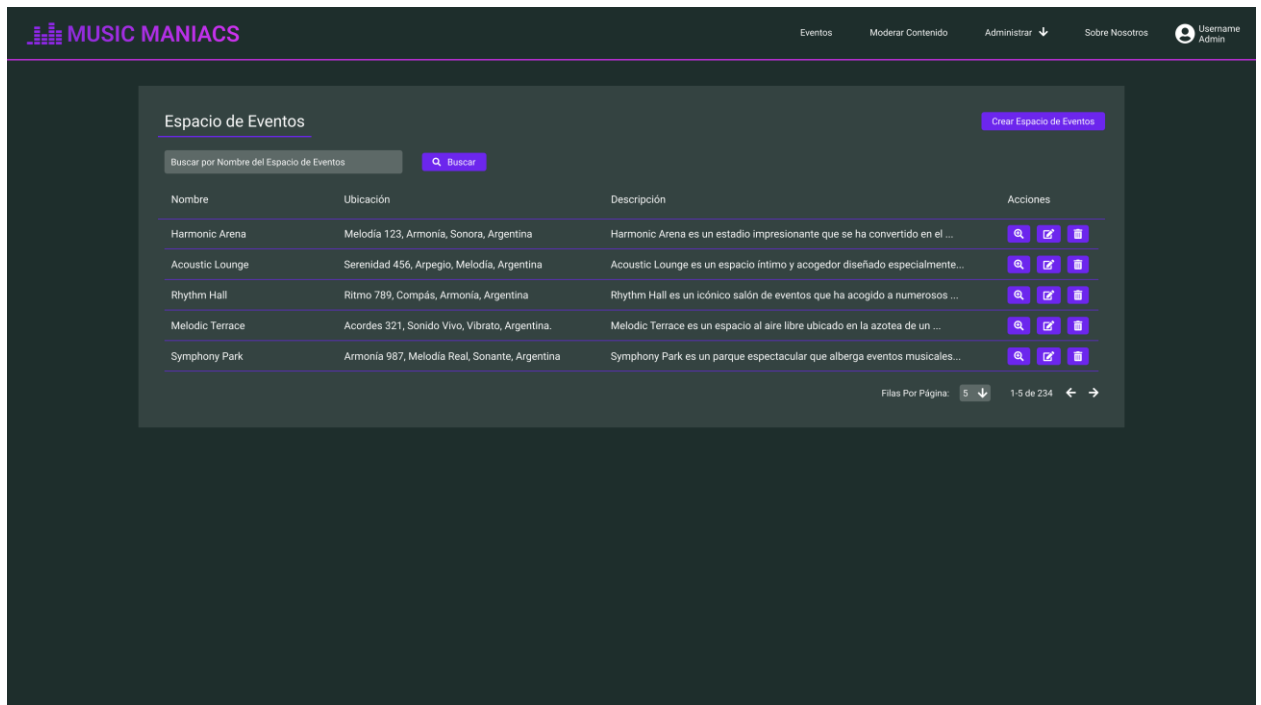
Pantalla 56: Visualizar Productora



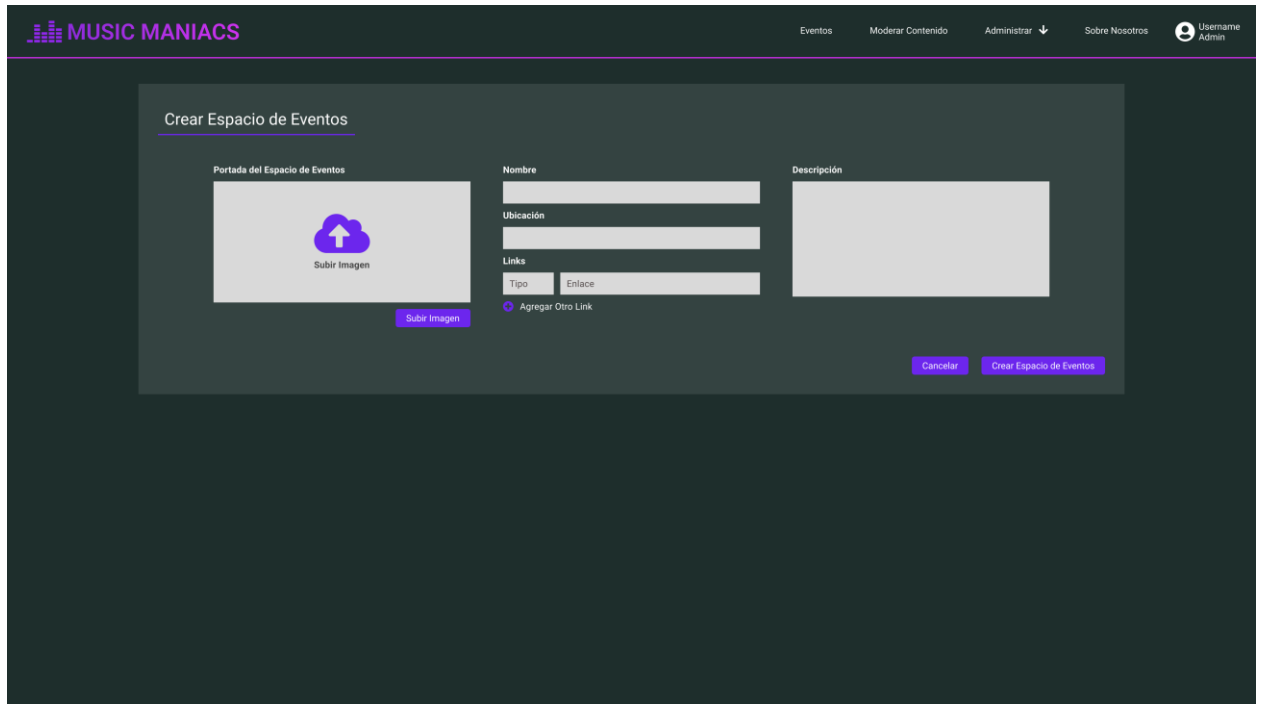
Pantalla 57: Editar Productora



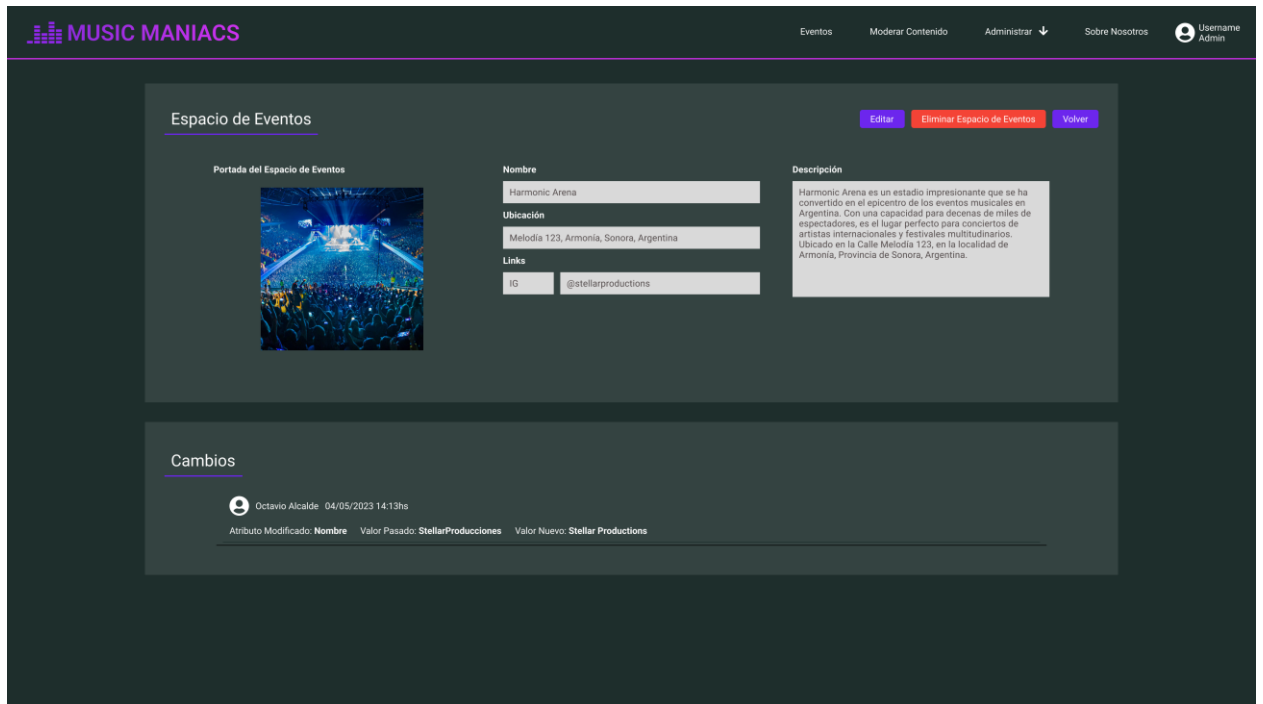
Pantalla 58: Eliminar Productora



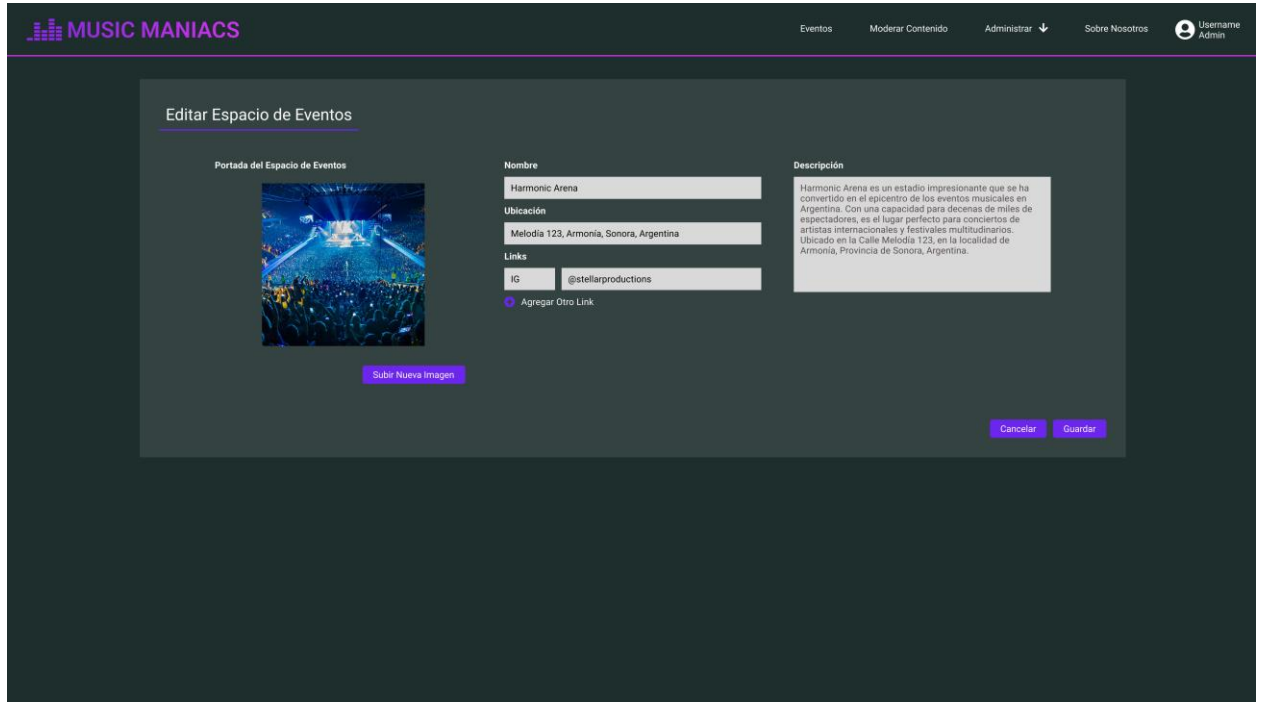
Pantalla 59: Panel de Administración de Espacios de Evento



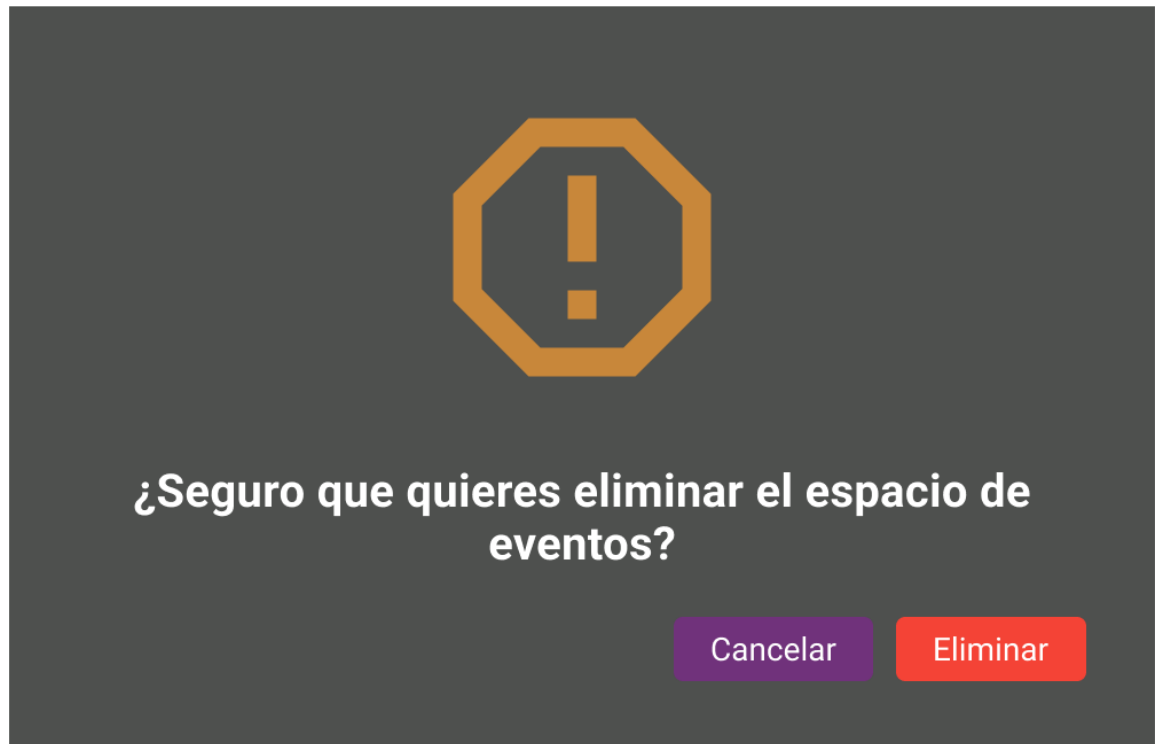
Pantalla 60: Crear Espacio de Eventos



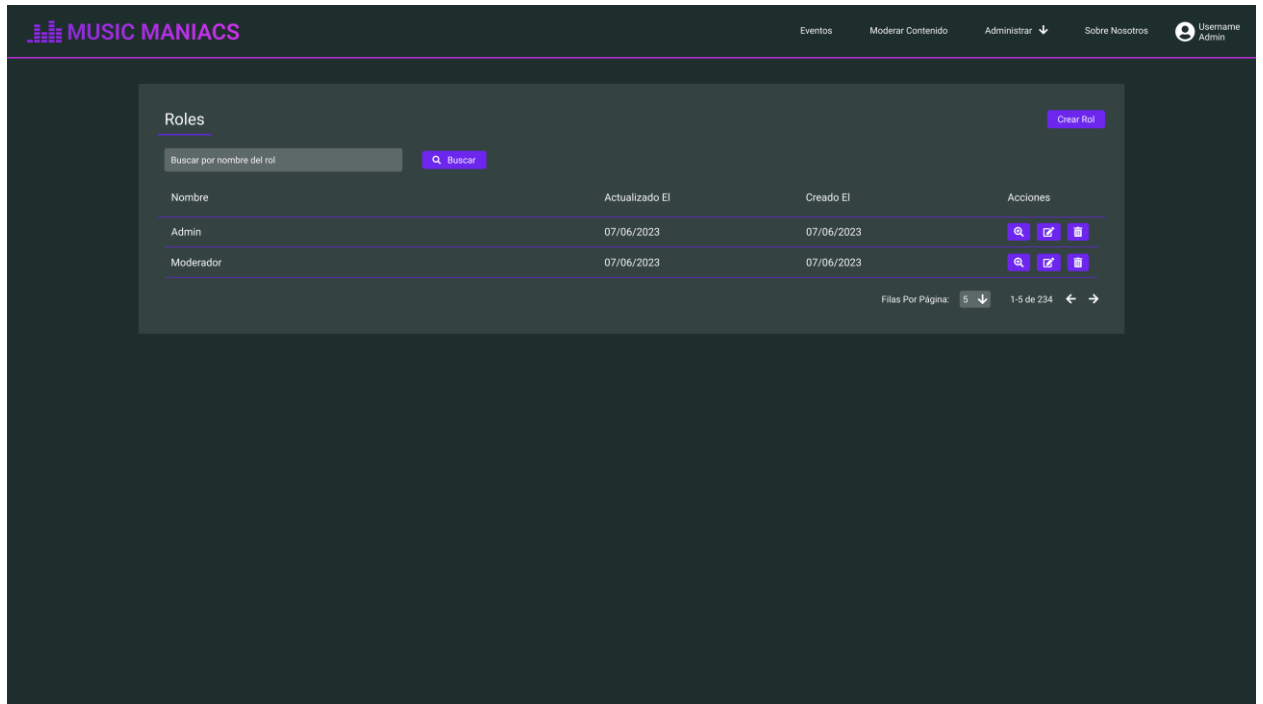
Pantalla 61: Visualizar Espacio de Eventos



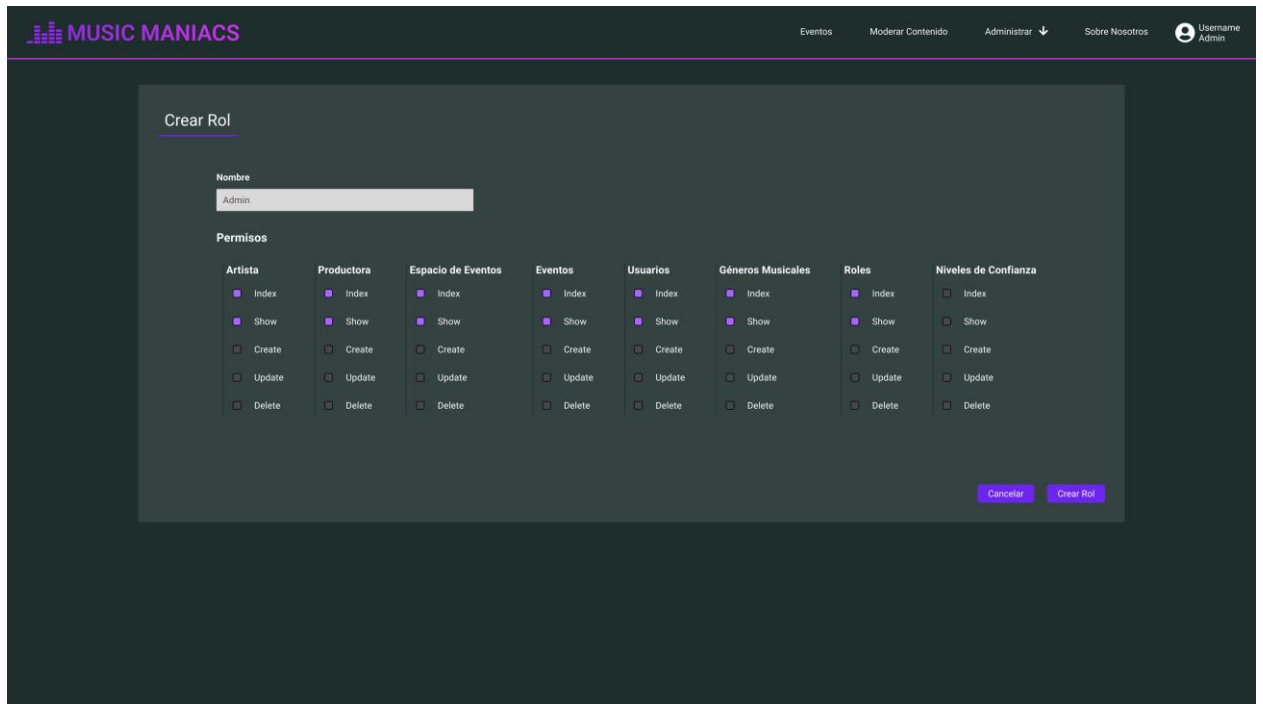
Pantalla 62: Editar Espacio de Eventos



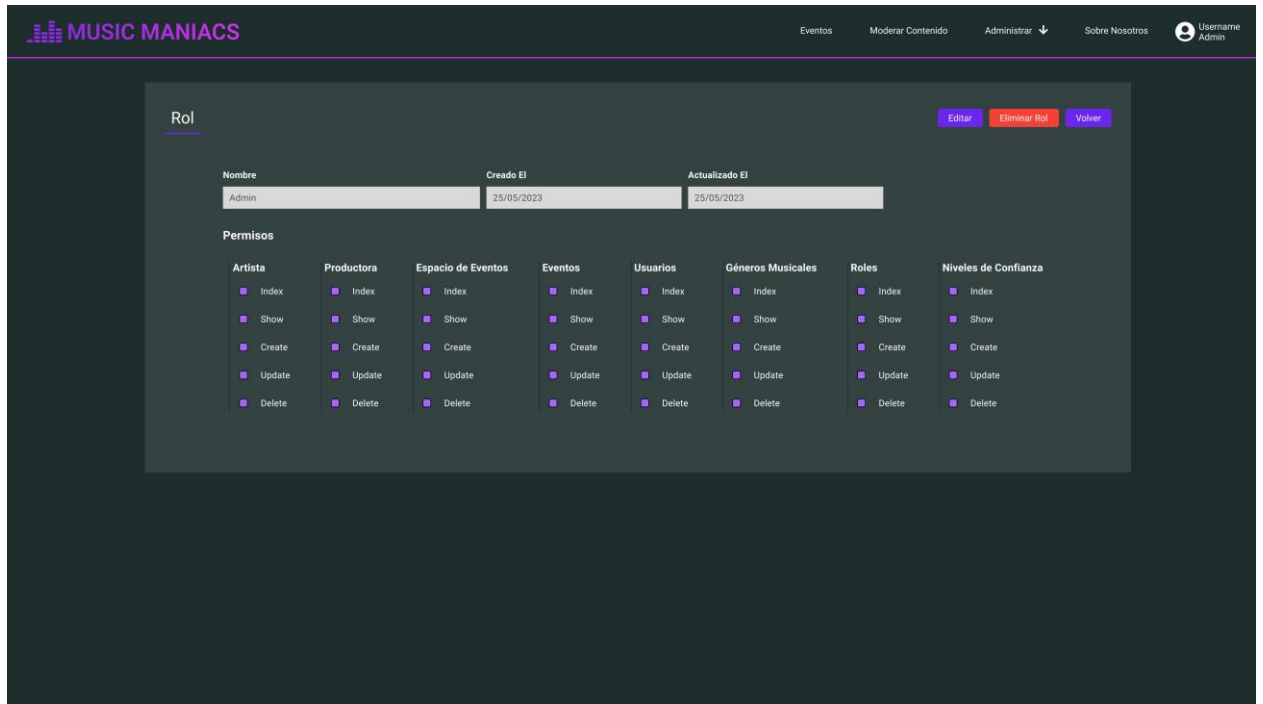
Pantalla 63: Eliminar Espacio de Eventos



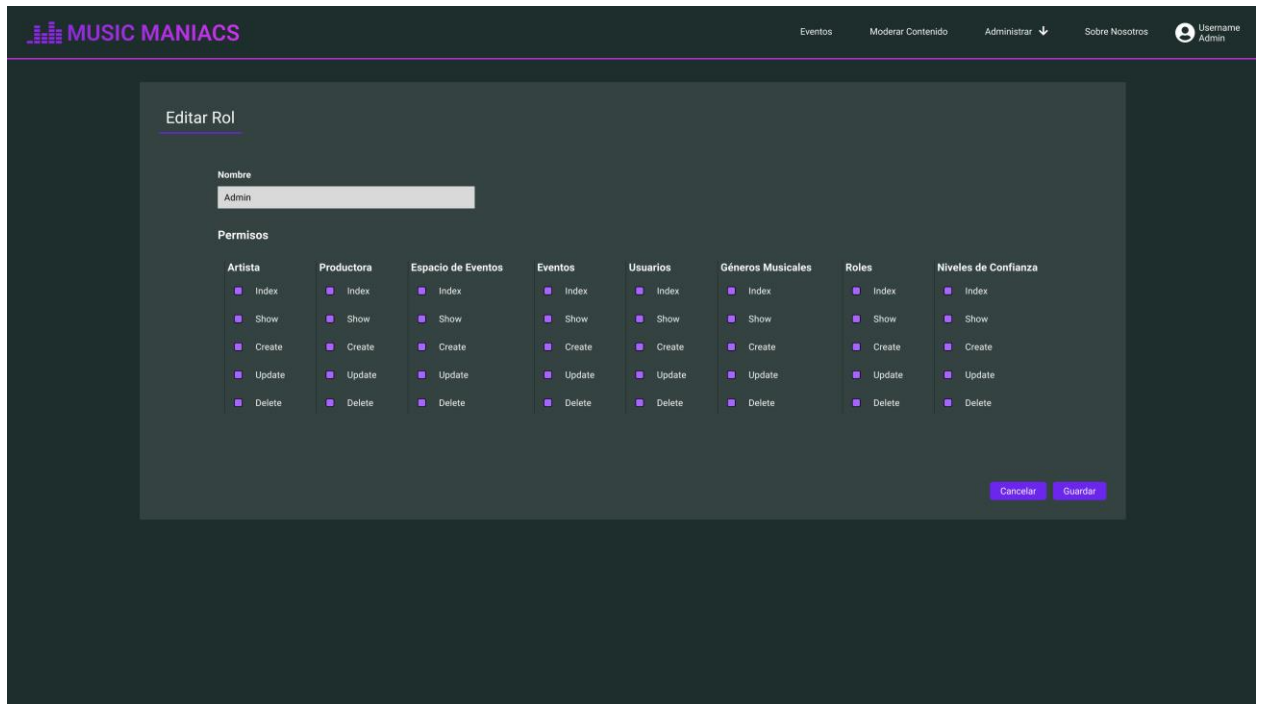
Pantalla 64: Panel de Administración de Roles



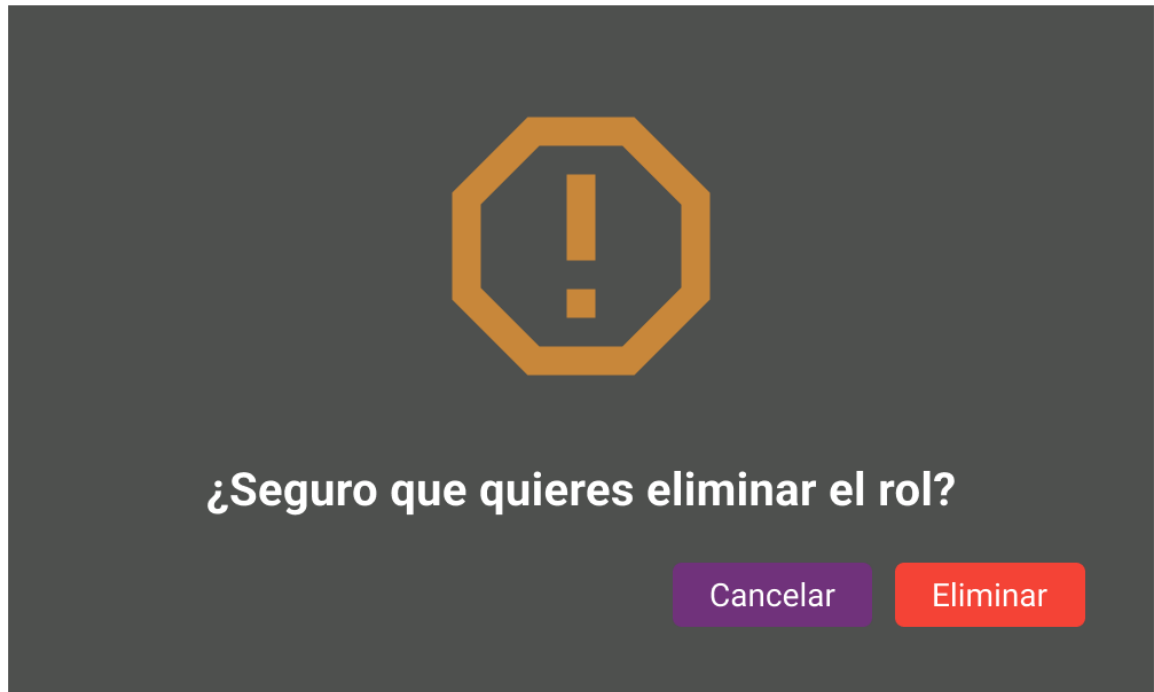
Pantalla 65: Crear Rol



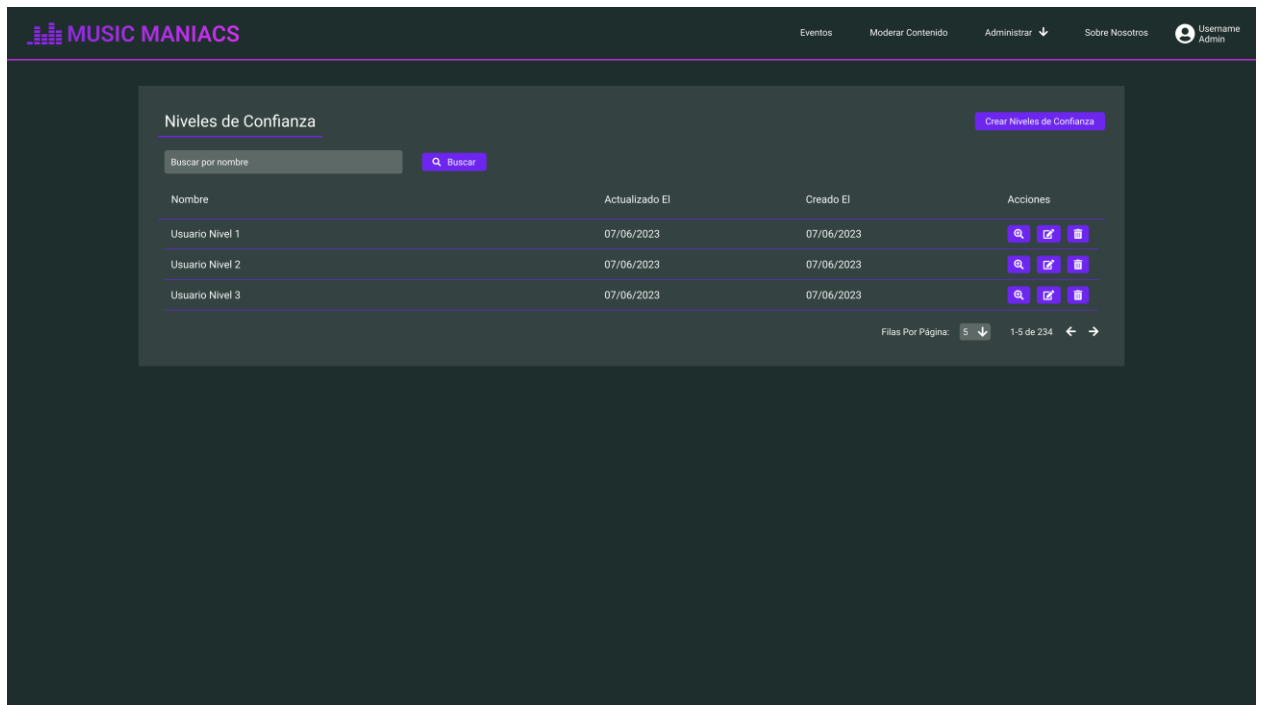
Pantalla 66: Visualizar Rol



Pantalla 67: Editar Rol



Pantalla 68: Eliminar Rol



Pantalla 69: Panel de Administración de Niveles de Confianza

Crear Nivel de Confianza

Nombre:

Orden del Nivel de Confianza:

Requisitos

Días Visitados:

Eventos Consultados:

Respuestas Creadas:

Me Gustas Recibidos:

Me Gustas Dados:

Permisos

Artista	Productora	Espacio de Eventos	Eventos	Usuarios	Géneros Musicales	Roles	Niveles de Confianza
<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input type="checkbox"/> Index
<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input type="checkbox"/> Show
<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create
<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update
<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete

Pantalla 70: Crear Nivel de Confianza

Nivel de Confianza

Nombre:

Orden del Nivel de Confianza:

Creado El:

Actualizado El:

Requisitos

Días Visitados:

Eventos Consultados:

Respuestas Creadas:

Me Gustas Recibidos:

Me Gustas Dados:

Permisos

Artista	Productora	Espacio de Eventos	Eventos	Usuarios	Géneros Musicales	Roles	Niveles de Confianza
<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index
<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show
<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create
<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update
<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete

Pantalla 71: Visualizar Nivel de Confianza

MUSIC MANIACS Eventos Moderar Contenido Administrar Sobre Nosotros Username Admin

Editar Nivel de Confianza

Nombre: Orden del Nivel de Confianza:

Requisitos:

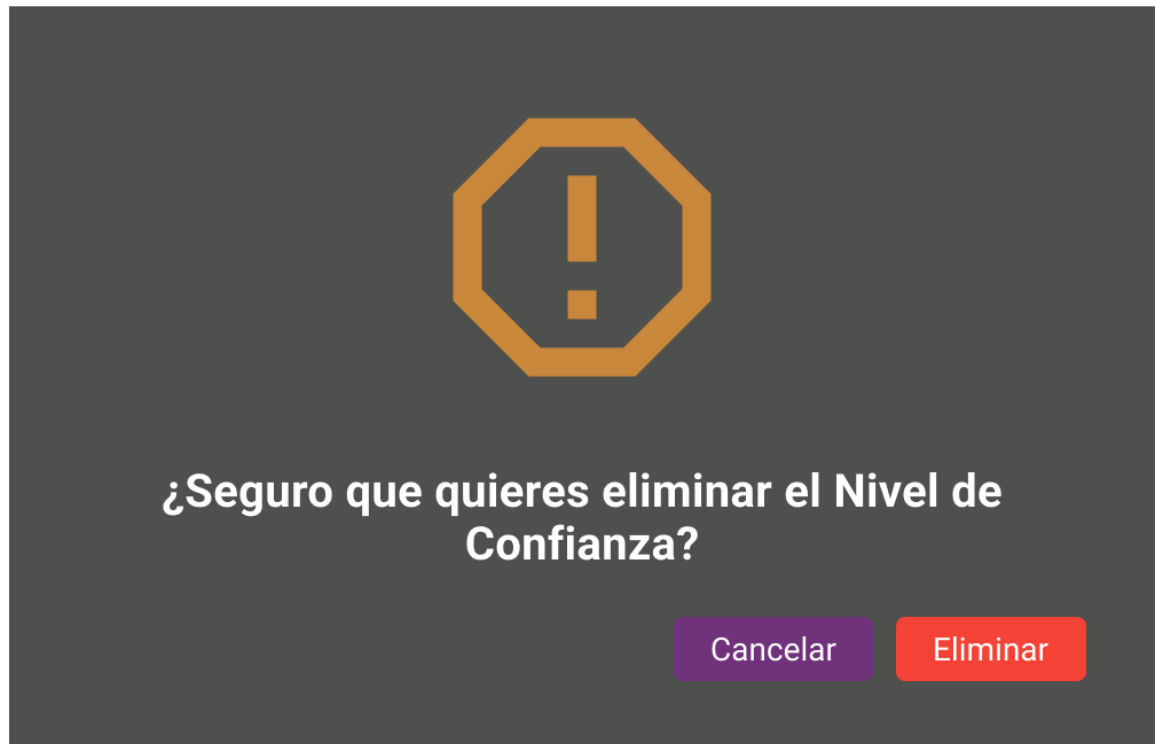
Días Visitados: Eventos Consultados: Respuestas Creadas:

Me Gustas Recibidos: Me Gustas Dados:

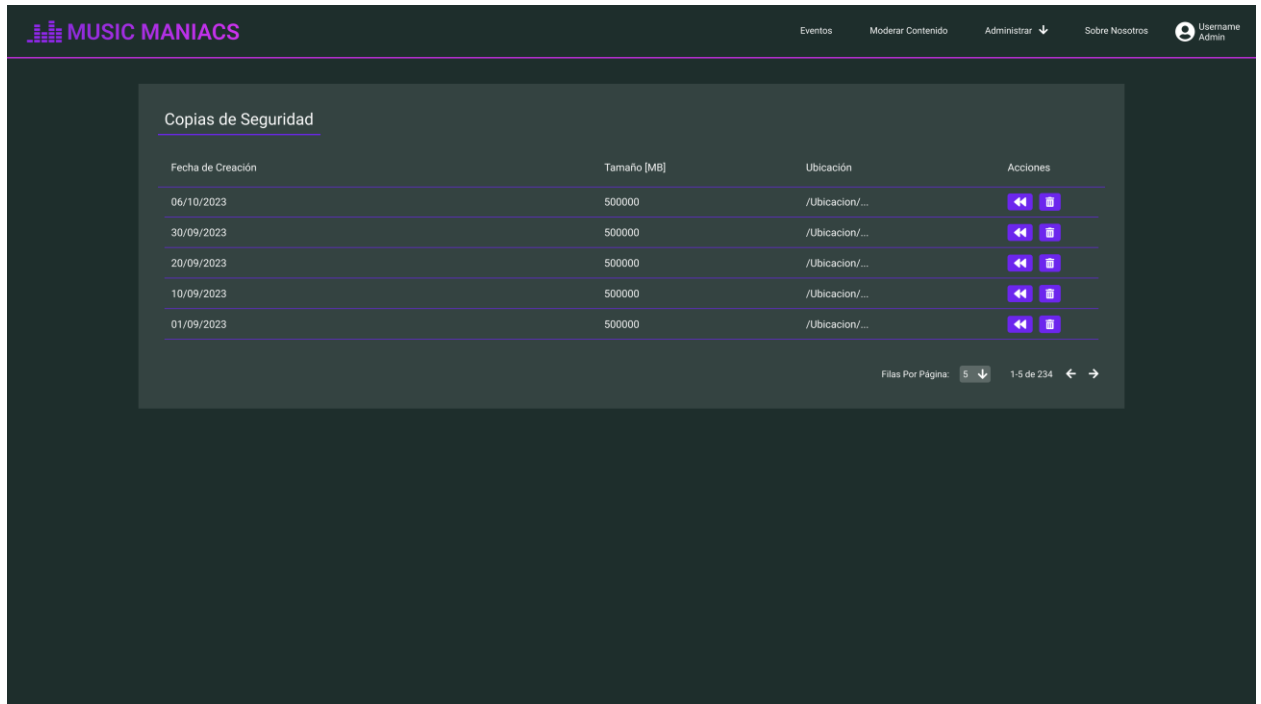
Permisos:

Artista	Productora	Espacio de Eventos	Eventos	Usuarios	Géneros Musicales	Roles	Niveles de Confianza
<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index	<input checked="" type="checkbox"/> Index
<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show	<input checked="" type="checkbox"/> Show
<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create
<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update
<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete

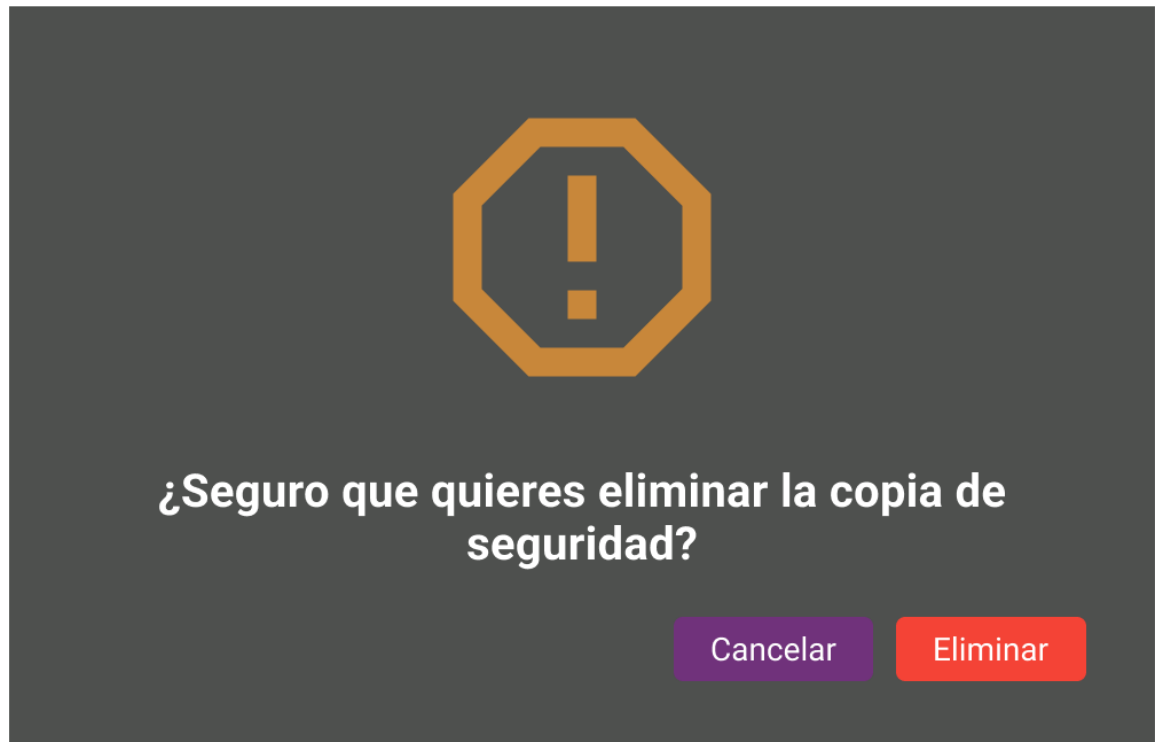
Pantalla 72: Editar Nivel de Confianza



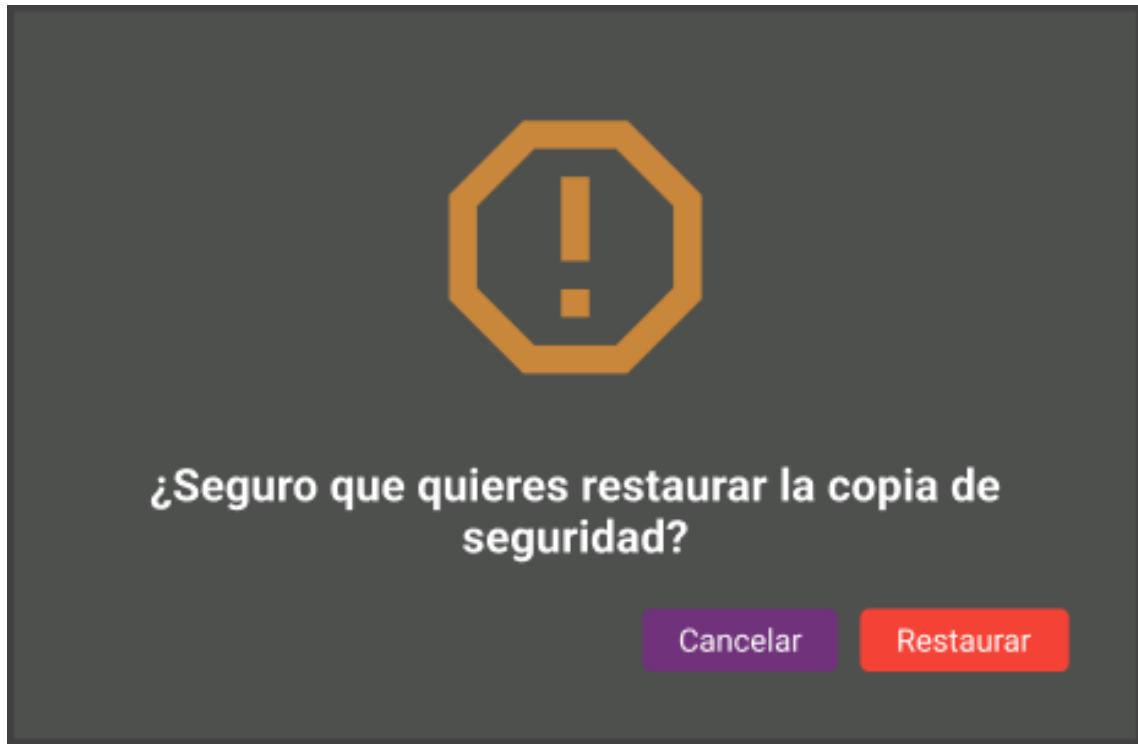
Pantalla 73: Eliminar Nivel de Confianza



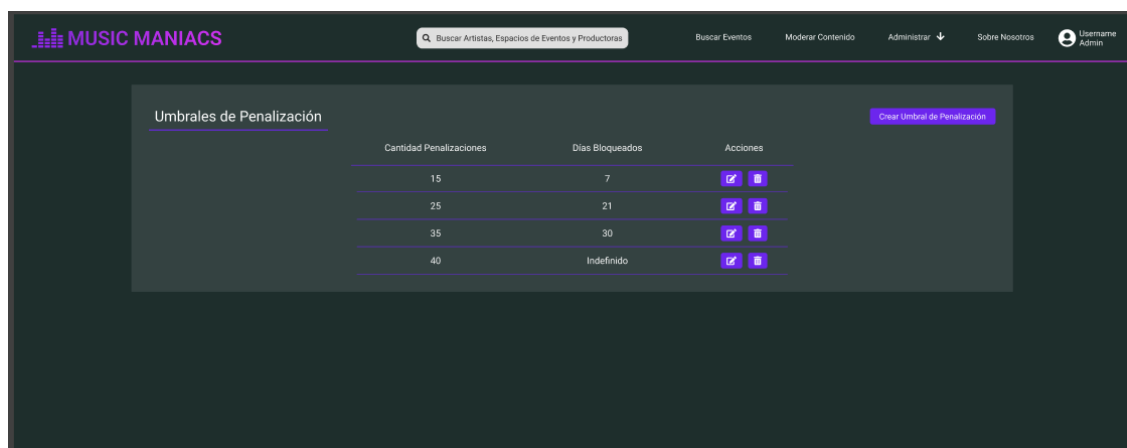
Pantalla 74: Panel de Administración de Copias de Seguridad



Pantalla 75: Eliminar Copia de Seguridad



Pantalla 76: Restaurar Copia de Seguridad



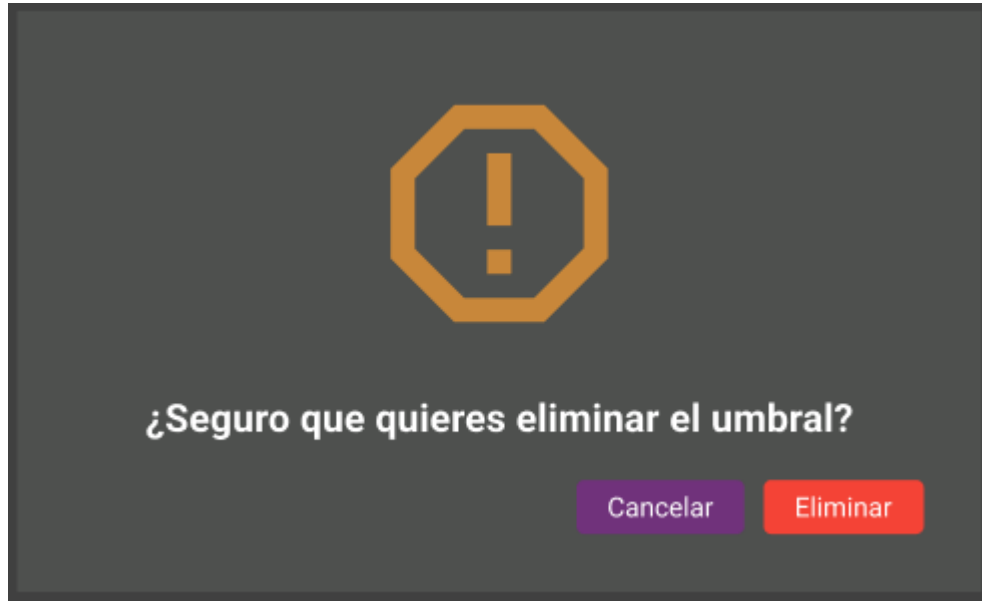
Pantalla 77: Panel de Administración Umbral de Penalización

The screenshot shows a form titled "Crear umbral de penalización" (Create penalty threshold) on a dark gray background. The form has two input fields: "Cantidad de Penalizaciones" (Penalty Count) and "Días Bloqueados" (Blocked Days). Both fields are currently empty. Below the fields is a checkbox labeled "Permanente" (Permanent), which is unchecked. At the bottom right, there are two buttons: "Cancelar" (Cancel) in a purple box and "Guardar" (Save) in a blue box.

Pantalla 78: Crear Umbral de Penalización

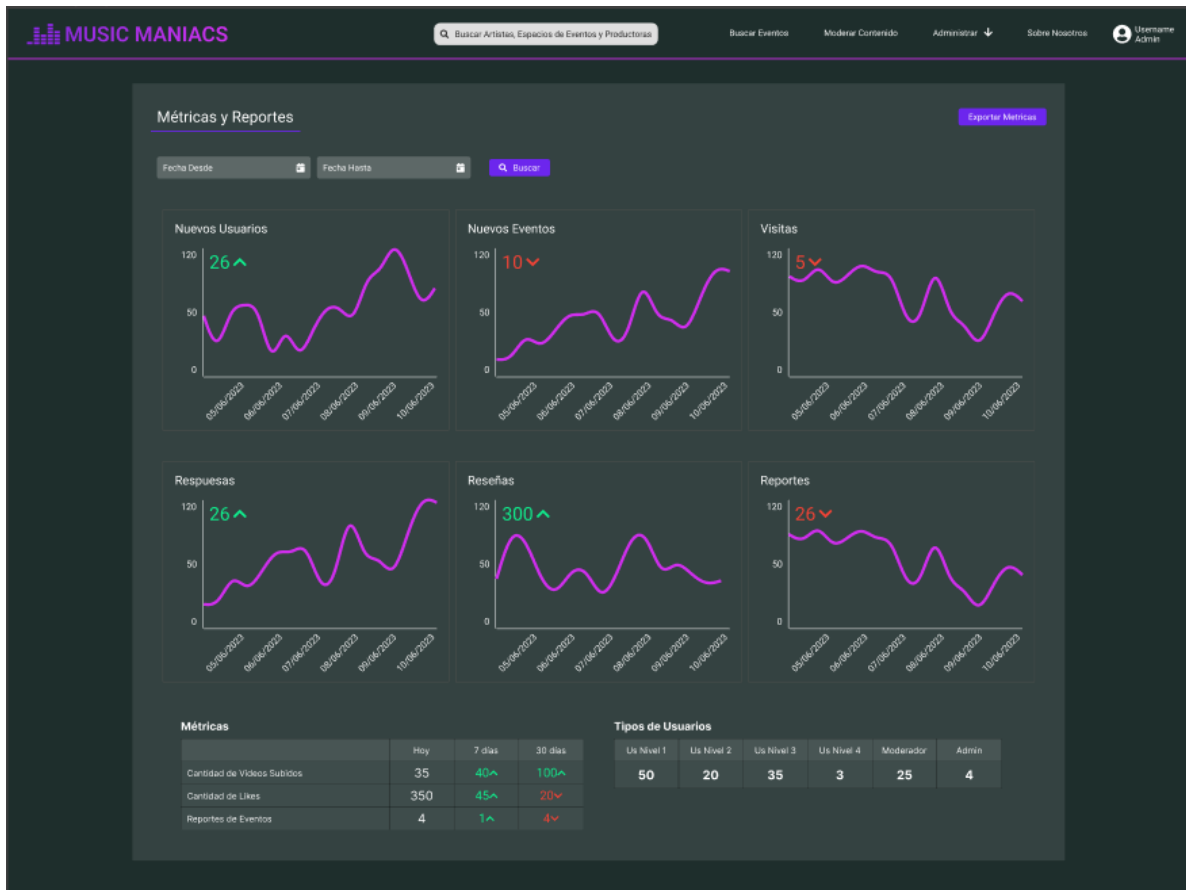
The screenshot shows a form titled "Editar umbral de penalización" (Edit penalty threshold) on a dark gray background. The form has two input fields: "Cantidad de Penalizaciones" (Penalty Count) and "Días Bloqueados" (Blocked Days). Both fields contain the number "15". Below the fields is a checkbox labeled "Permanente" (Permanent), which is unchecked. At the bottom right, there are two buttons: "Cancelar" (Cancel) in a purple box and "Guardar" (Save) in a blue box.

Pantalla 79: Editar Umbral de Penalización



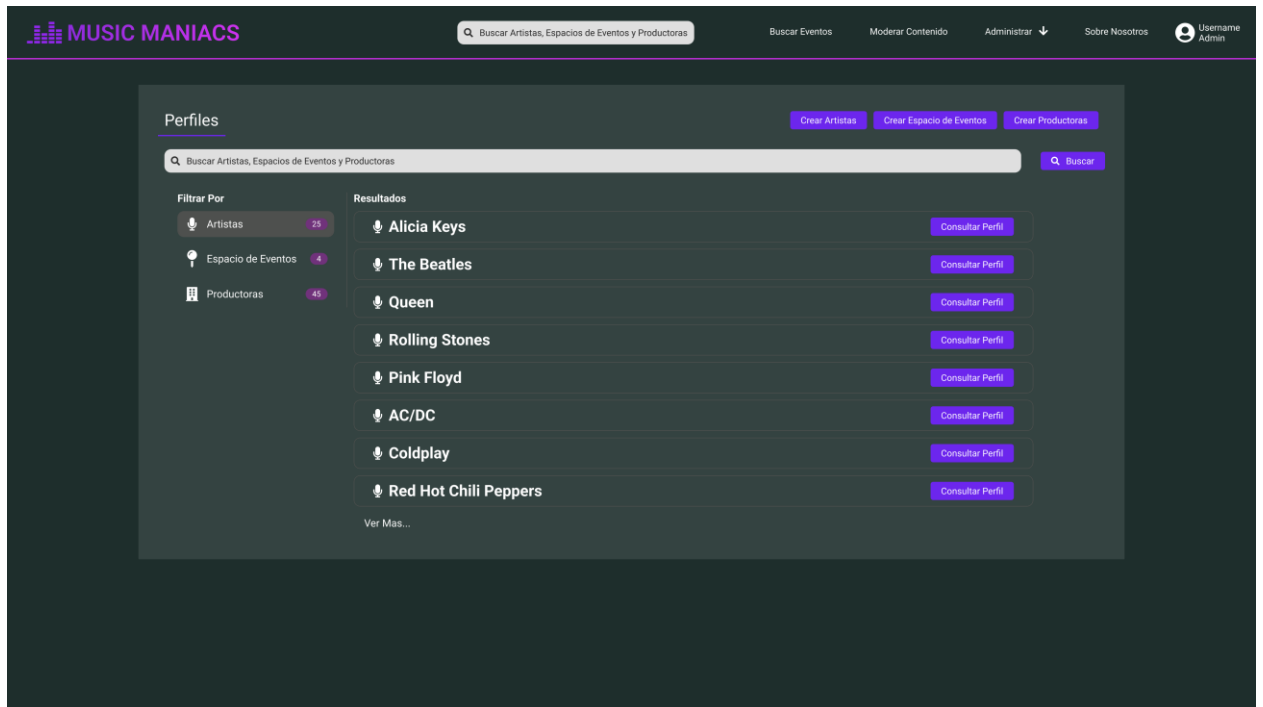
Pantalla 80: Eliminar Umbral de Penalización

Métricas y reportes

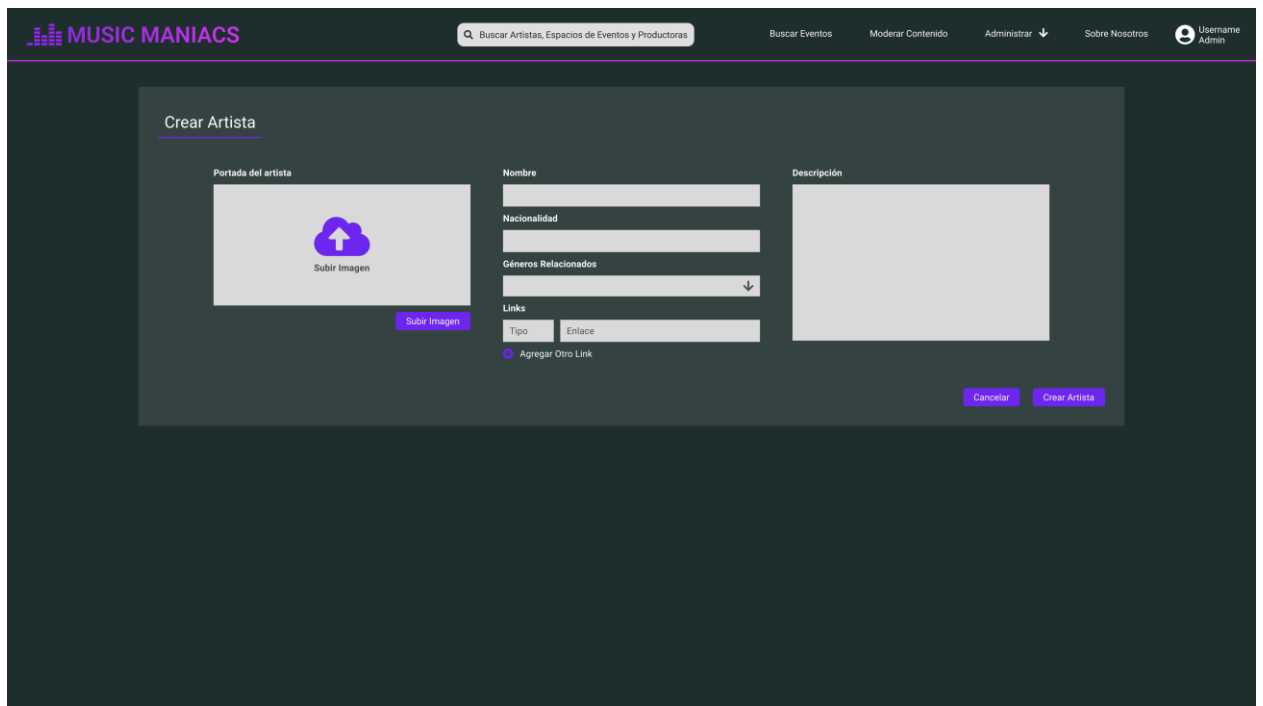


Pantalla 81: Dashboard Métricas y Reportes

Perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos



Pantalla 82: Buscar Perfil Artista



Pantalla 83: Crear Artista

MUSIC MANIACS | Buscar Artistas, Espacios de Eventos y Productores | Buscar Eventos | Modificar Contenido | Administrar | Sobre Nosotros | Usuario Admin

Alicia Keys
Nacionalidad: Estados Unidos
Seguir | Reportar Artista | Editar Artista

Sobre Alicia Keys
Alicia Keys (born Alicia Augello-Cook, January 25, 1981) is an American R&B/soul singer-songwriter, composer, record producer, pianist, and actress. Keys is a renowned artist who has sold over 25 million albums and singles worldwide and won numerous awards, including eleven Grammys, ten Billboard Music Awards, and three American Music Awards. The road to success wasn't an easy one. Of mixed heritage (Tenn Augello and Craig Cook), she grew up in Harlem, New York City, New York. To cope with the street life, Keys turned to piano-playing at the age of seven. She attended the Professional Performing Arts High School and rehearsed with vocal coach Conrad Robinson at the Harlem Police Athletic League Community center until age 16. During this time, she graduated as her high school valedictorian and was accepted to attend Columbia University. Robinson introduced Keys to his brother Jeff, Alicia's father, who began searching for the right label. Just before starting college, keys signed her first deal with Columbia...
Mostrar Mas ...

Enlaces
aliciakeys.com
@alicia.keys
@alicia.keys

Géneros
Soul
R&B
R&B/soul
R&B-soul

Proximos Eventos | Eventos Pasados

- 14 Mayo Movistar Arena Buenos Aires Argentina | Ver Mas
- 17 Mayo Auditorio Nacional Buenos Aires Argentina | Ver Mas
- 20 Mayo Movistar Arena Buenos Aires Argentina | Ver Mas

Reseñas

Puntuacion General:
Alicia Keys: ★★★★★

Ultimas Resenas:

Jokin Abarzua (24/06/2023)
★★★★★
Es un hecho establecido hace demasiado tiempo que un lector se distraerá con el contenido del texto de un sitio mientras que mira su diseño. El punto de usar Lorem Ipsum es que tiene una distribución más o menos normal de las letras, al contrario de usar textos como por ejemplo "Dorsetido aquí, contenido aquí". Estos textos hacen parecerlo un español que se puede leer. Muchos paquetes de autedcción y editores de páginas web usan el Lorem Ipsum como su texto por defecto, y al hacer una búsqueda de "Lorem Ipsum" va a dar por resultado muchos sitios web que usan este texto si se encuentran en estado de desarrollo. Muchas versiones han evolucionado a través de los años, algunas veces por accidente, otras veces a propósito (por ejemplo insertándole humor y cosas por el estilo).
Código | Eliminar | Reportar: Reseña

Lucas Miranda (23/06/2023)
★★★★★
Hay muchas variaciones de los pasajes de Lorem Ipsum disponibles, pero la mayoría sufrió alteraciones en alguna manera, ya sea porque se le agregó humor, o palabras aleatorias que no parecen ni un poco creíbles. Si vas a utilizar un pasaje de Lorem Ipsum, necesitas estar seguro de que no hay nada avergonzante escondido en el medio del texto. Todos los generadores de Lorem Ipsum que se encuentran en internet, tendien a repetir frases predefinidas cuando sea necesario, haciendo a este el único generador revisado (nada) en la internet. Usa un diccionario de más de 200 palabras provenientes del latín, combinadas con estructuras muy útiles de sintaxis, para generar texto de Lorem Ipsum que parezca razonable. Esta Lorem Ipsum generado siempre estará libre de repeticiones, humor agregado o palabras no características del lenguaje, etc.
Reportar: Reseña

Cambios

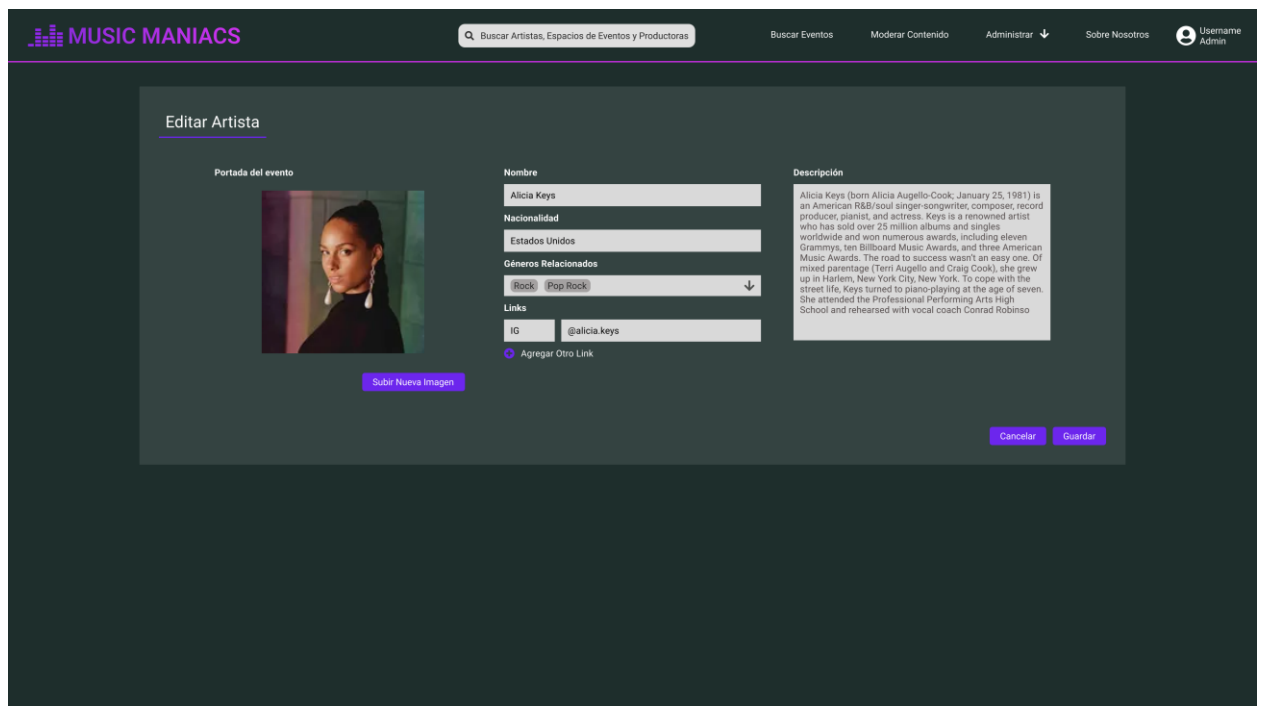
Octavio Alcalde - 04/05/2023 14:13hs | Reportar Versión

Atributo Modificado: Nombre | Valor Pasado: Alicia Llavas | Valor Nuevo: Alicia Keys

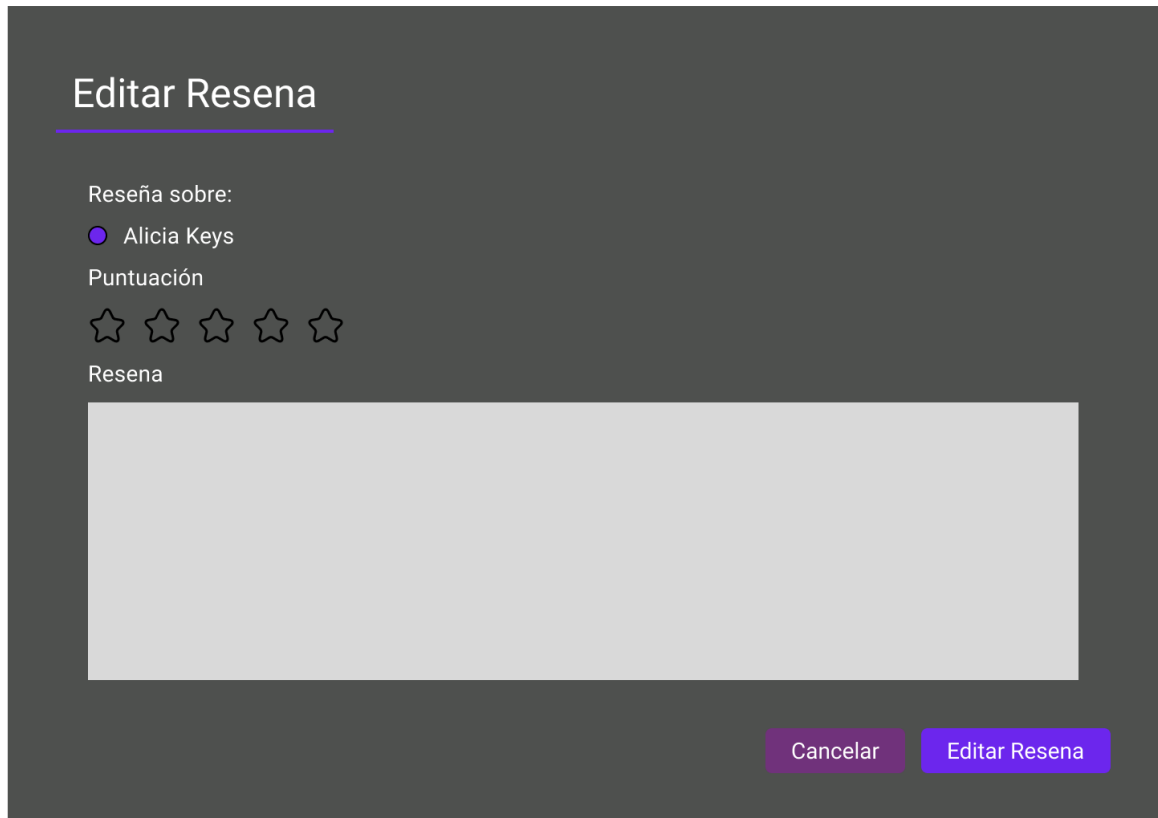
Pantalla 84: Perfil Artista



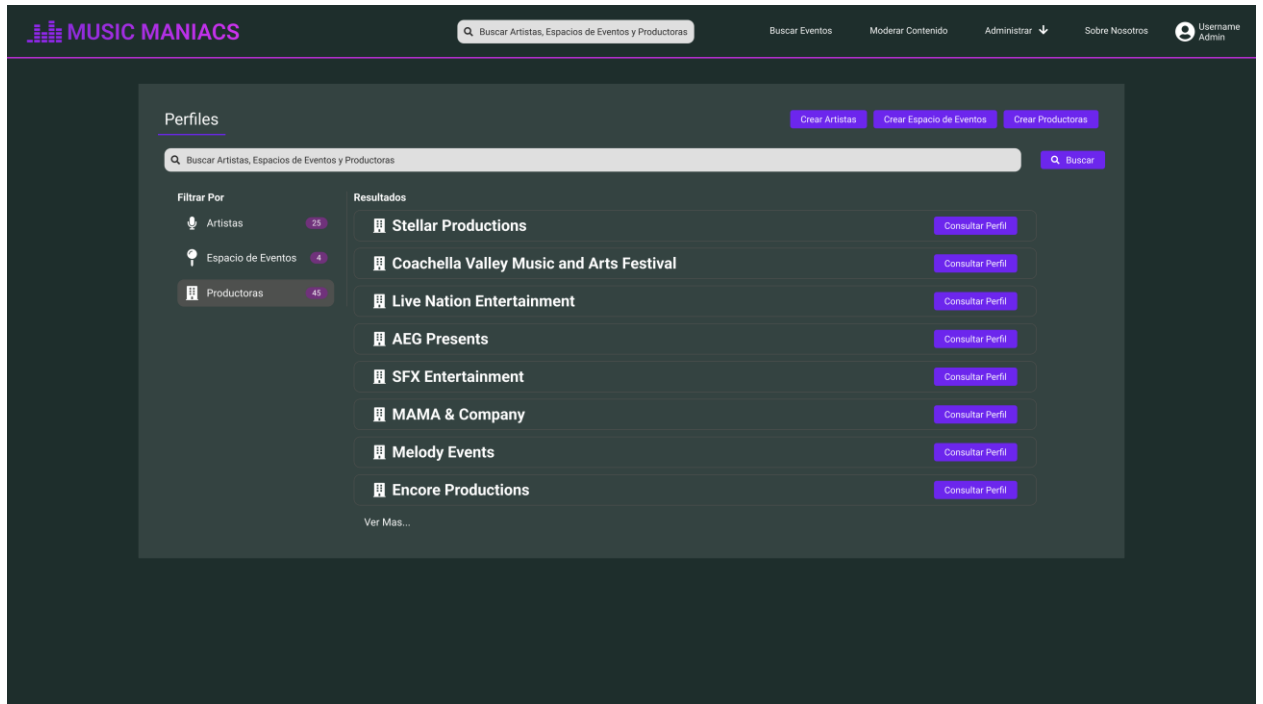
Pantalla 85: Botón seguir artista



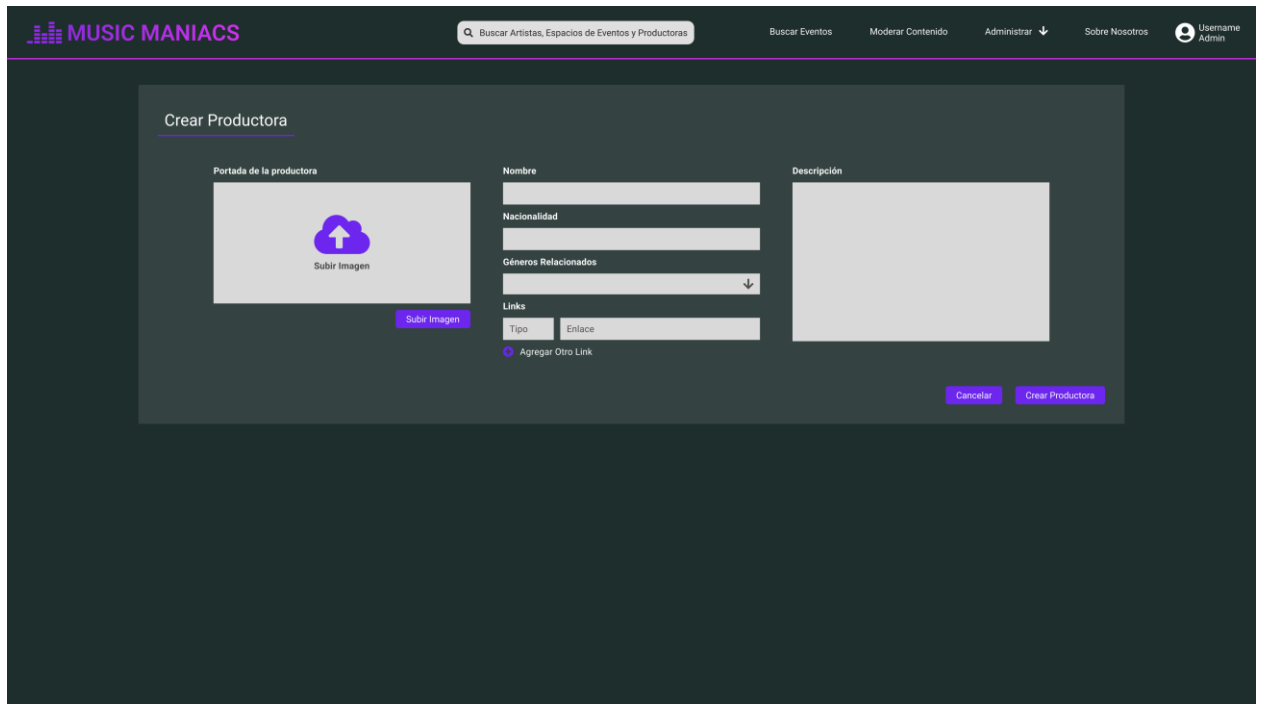
Pantalla 86: Editar Artista



Pantalla 87: Editar Reseña Artista



Pantalla 88: Buscar Productora



Pantalla 89: Crear Productora

MUSIC MANIACS | Buscar Artistas, Espacios de Eventos y Productoras | Buscar Eventos | Moderar Contenido | Administrar | Sobre Nosotros | Usuario Admin

Stellar Productions
Nacionalidad: Argentina | Seguir | Reportar Productora | Editar Productora

Sobre Stellar Productions
Stellar Productions es una reconocida productora de eventos musicales que se especializa en la organización de conciertos y festivales de diversos géneros musicales. Desde vibrantes conciertos de rock hasta festivales de música electrónica, nos apasiona crear experiencias en vivo inolvidables para los amantes de la música. Nuestro equipo de expertos en producción y gestión de eventos se dedica a brindar espectáculos emocionantes y de alta calidad.

Enlaces
stellar-productions.com

Proximos Eventos | Eventos Pasados

- 14 Mayo | Harmonic Arena - Alicia Keys | Buenos Aires, Argentina | Ver Mas
- 17 Mayo | Harmonic Arena - Alicia Keys | Buenos Aires, Argentina | Ver Mas
- 20 Mayo | Harmonic Arena - Alicia Keys | Buenos Aires, Argentina | Ver Mas

Reseñas

Puntuacion General:
Stellar Productions: ★★★★★

Ultimas Resenas:

Jokin Abarzua (25/06/2023)
★★★★★
Es un hecho establecido hace demasiado tiempo que un lector se distraerá con el contenido del texto de un sitio mientras que mira su diseño. El punto de usar Lorem Ipsum es que tiene una distribución más o menos normal de las letras, al menos de usar textos como por ejemplo "Contenido aquí, contenido aquí". Estos textos hacen parecer un español que se puede leer. Muchos paquetes de autoedición y editores de páginas web usan el Lorem Ipsum como su texto por defecto, y al hacer una búsqueda de "Lorem Ipsum" va a dar por resultado muchos sitios web que usan este texto si se encuentran en estado de desarrollo. Muchas versiones han evolucionado a través de los años, algunas veces por accidente, otras veces a propósito (por ejemplo insertándole humor y cosas por el estilo).

Lucas Miranda (25/06/2023)
★★★★★
Hay muchas variaciones de los pasajes de Lorem Ipsum disponibles, pero la mayoría sufrió alteraciones en alguna manera, ya sea porque se le agregó humor, o palabras aleatorias que no parecen ni un poco creíbles. Si vas a utilizar un pasaje de Lorem Ipsum, necesitas estar seguro de que no hay nada avergonzante escondido en el medio del texto. Todos los generadores de Lorem Ipsum que se encuentran en Internet tienden a repetir textos prefabricados cuando sea necesario, haciendo a este el único proveedor verdadero (válido) en la internet. Usa un diccionario de más de 200 palabras provenientes del texto, combinadas con estructuras muy útiles de sentencias, para generar textos de Lorem Ipsum que parezca razonable. Este Lorem Ipsum generado siempre estará libre de repeticiones, humor agregado o palabras no características del lenguaje, etc.

Cambios

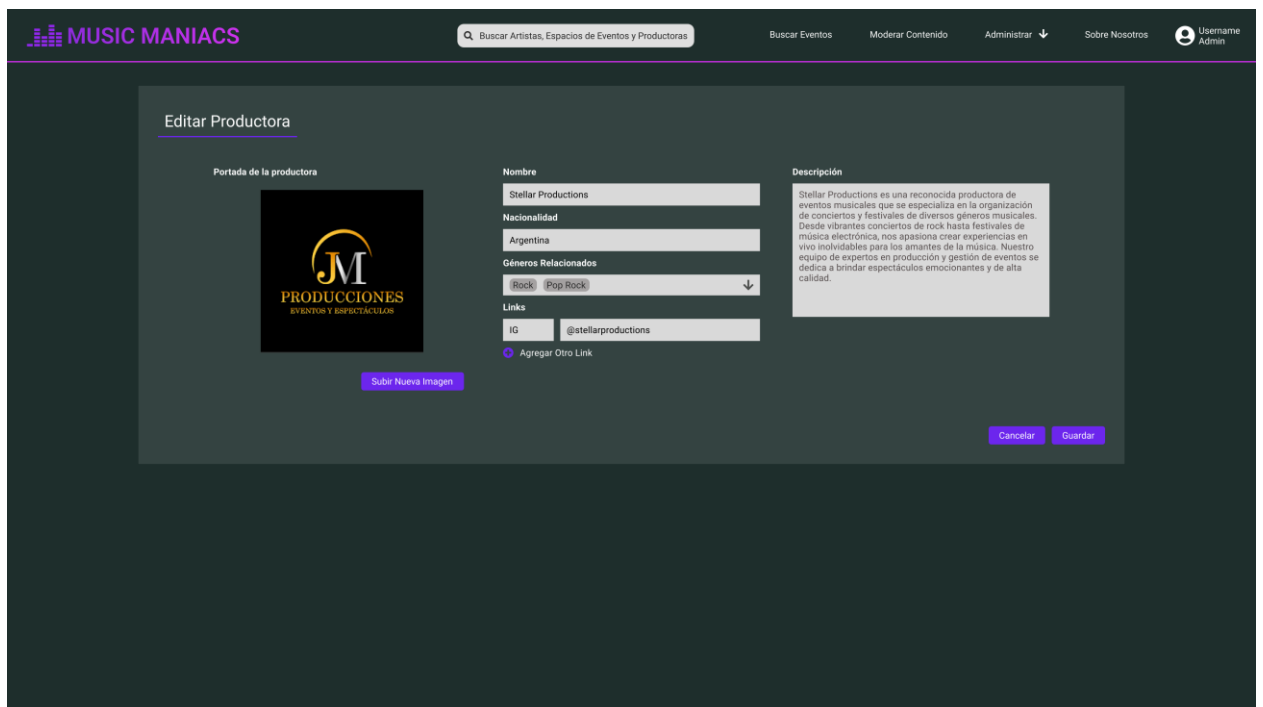
Octavio Alcalde | 04/05/2023 14:13hs | Reportar Versión

Atributo Modificado: Nombre | Valor Pasado: Stellar Prod | Valor Nuevo: Stellar Productions

Pantalla 90: Perfil Productora



Pantalla 91: Botón seguir productora



Pantalla 92: Editar Productora

Editar Resena

Reseña sobre:

Harmonic Arena

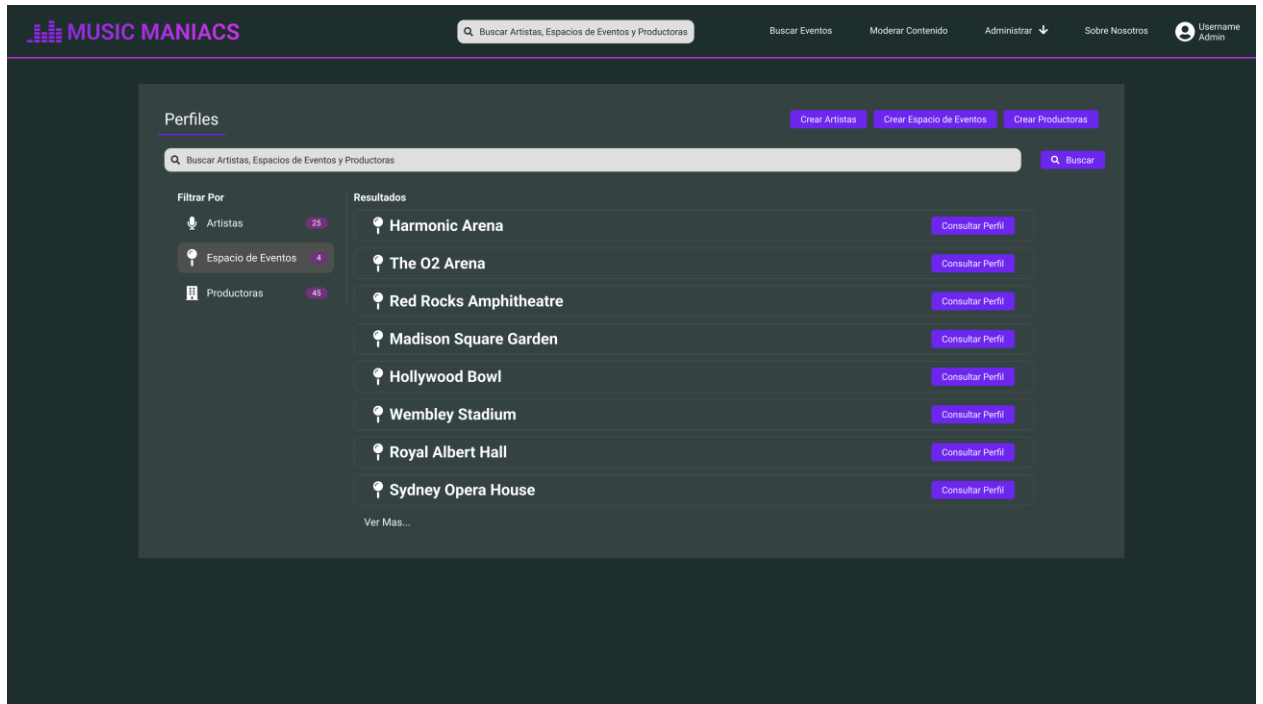
Puntuación

☆☆☆☆

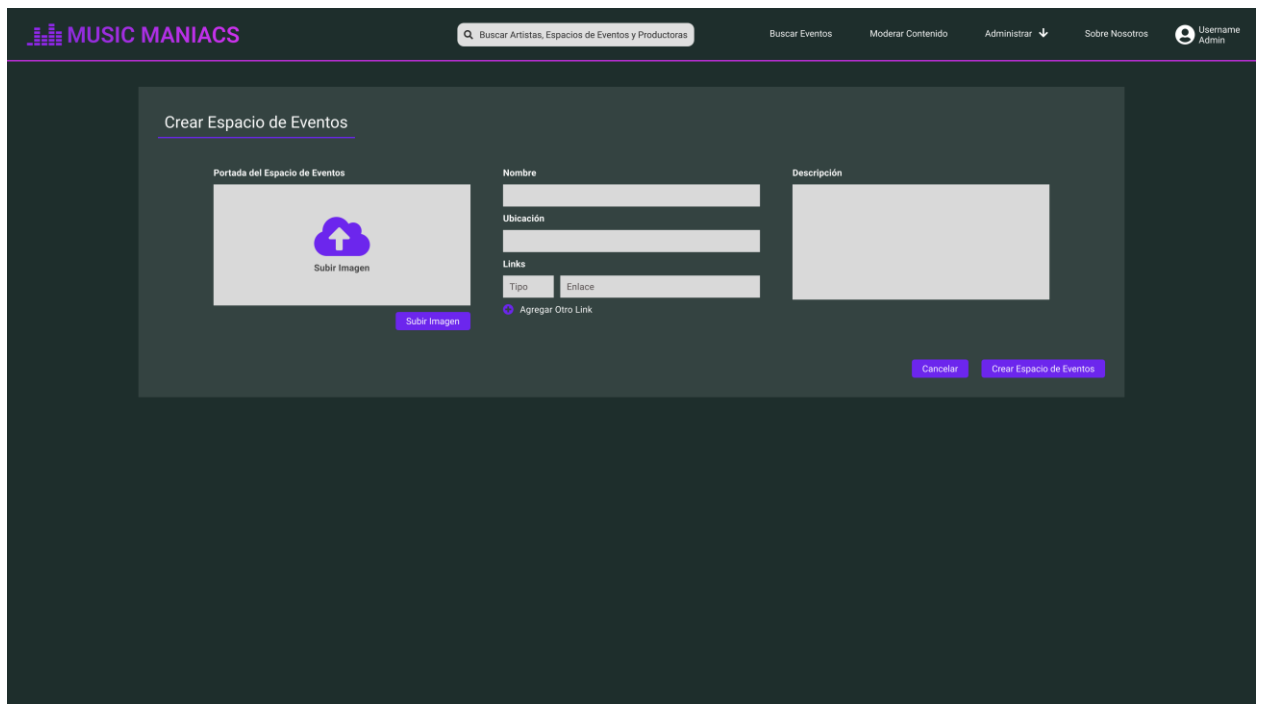
Resena

[Cancelar](#) [Editar Resena](#)

Pantalla 93: Editar Reseña Productora



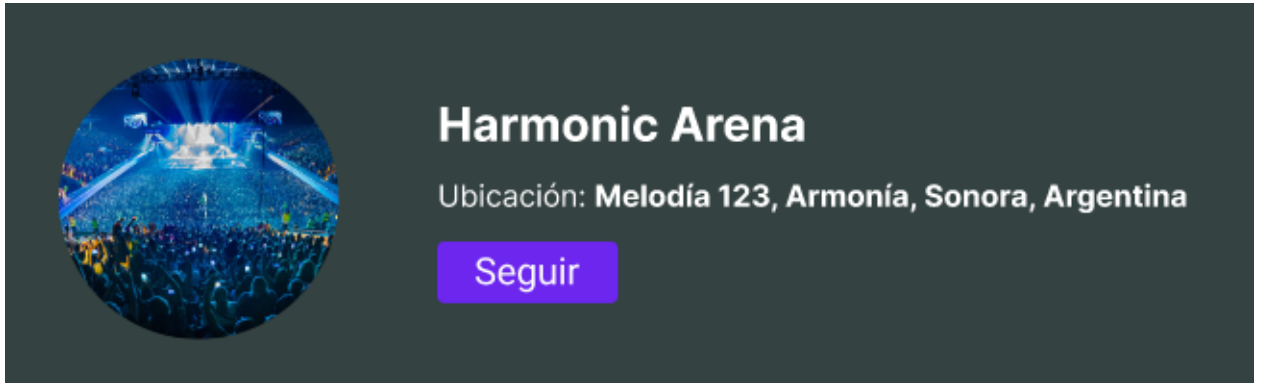
Pantalla 94: Buscar Espacio de Eventos



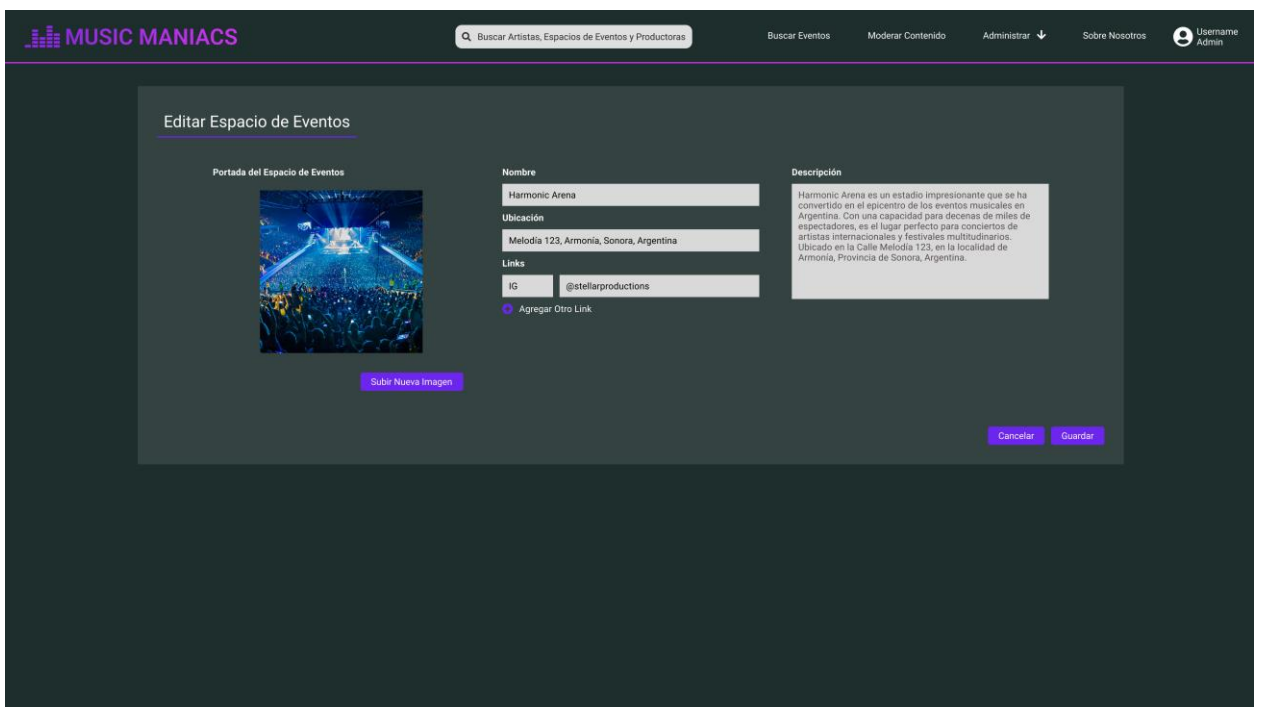
Pantalla 95: Crear Espacio de Eventos

The screenshot displays the profile page for 'Harmonic Arena' on the MusicManiacs platform. The page features a dark theme with purple accents. At the top, there is a navigation bar with a search function and user options. The main content area includes a profile header with a circular image of a concert, the name 'Harmonic Arena', its location 'Melodía 123, Armonía, Sonora, Argentina', and buttons for 'Seguir' and 'Editar Espacio de Evento'. Below this, there are sections for 'Sobre Harmonic Arena' (describing the venue's capacity and location), 'Enlaces' (listing the website 'harmonic-arena.com'), 'Proximos Eventos' (listing three upcoming events for Alicia Keys in May), 'Reseñas' (showing a general rating of 4.5 stars and two detailed reviews from users Jokin Abarzua and Lucas Miranda), and 'Cambios' (showing a recent update to the name).

Pantalla 96: Perfil Espacio de Eventos



Pantalla 97: Botón seguir espacio de eventos



Pantalla 98: Editar Espacio de Eventos

Editar Resena

Reseña sobre:

Harmonic Arena

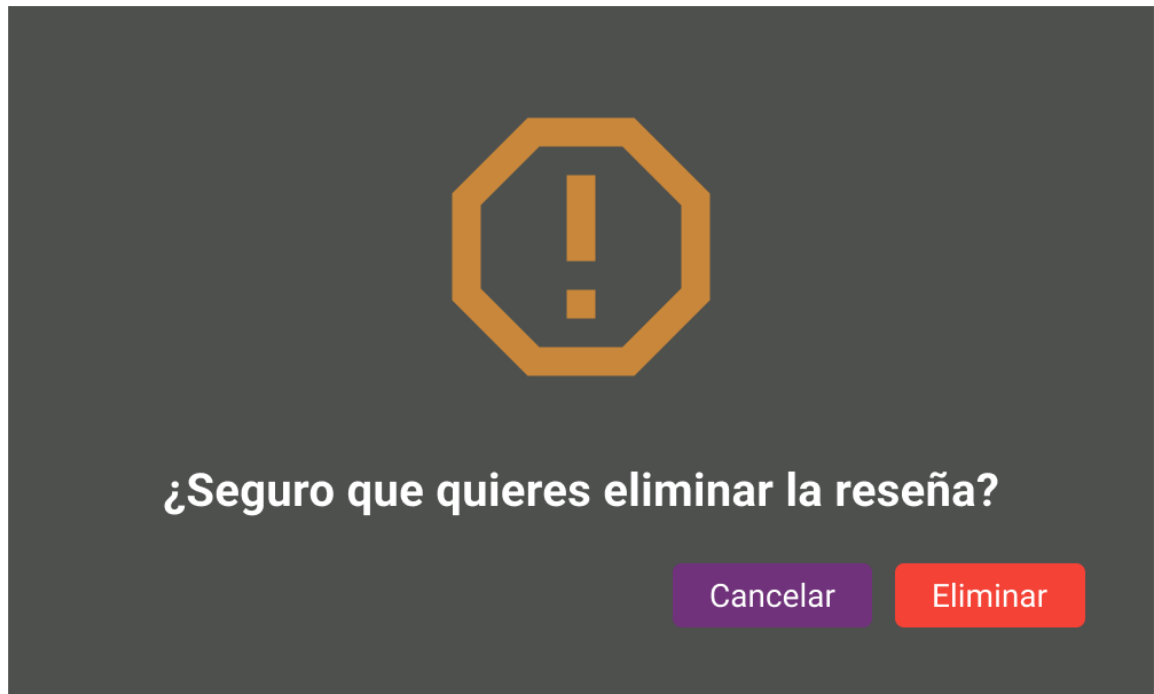
Puntuación

☆☆☆☆☆

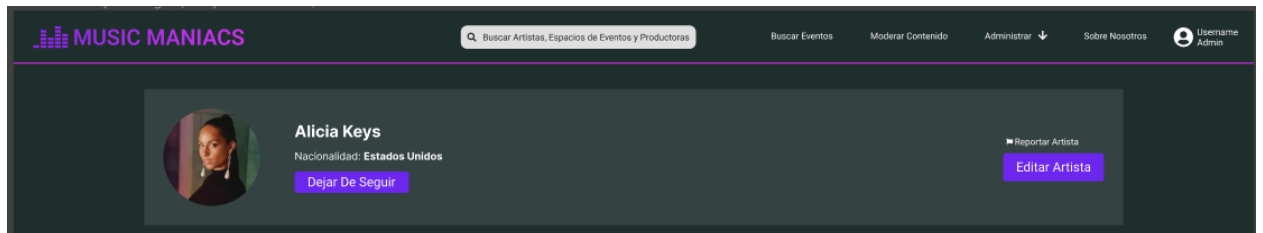
Resena

[Cancelar](#) [Editar Resena](#)

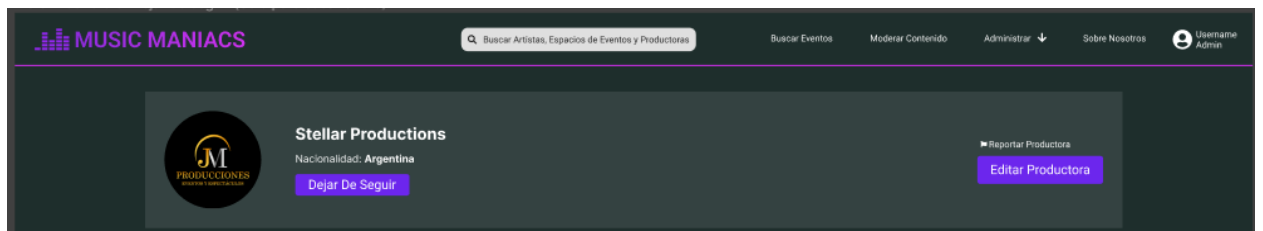
Pantalla 99: Editar Reseña Espacio de Eventos



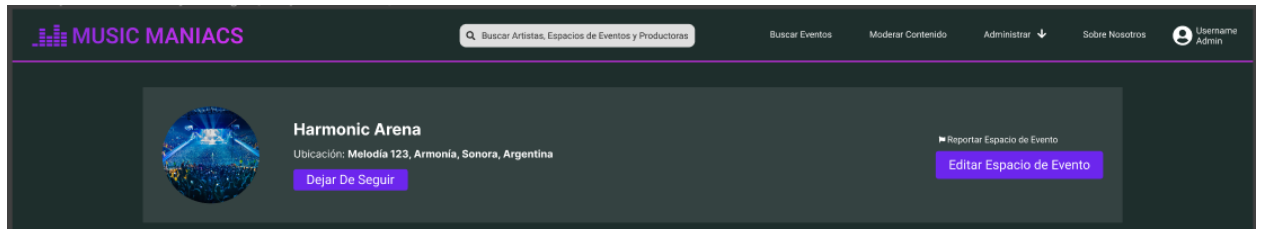
Pantalla 100: Eliminar Reseña



Pantalla 101: Dejar De Seguir Artista

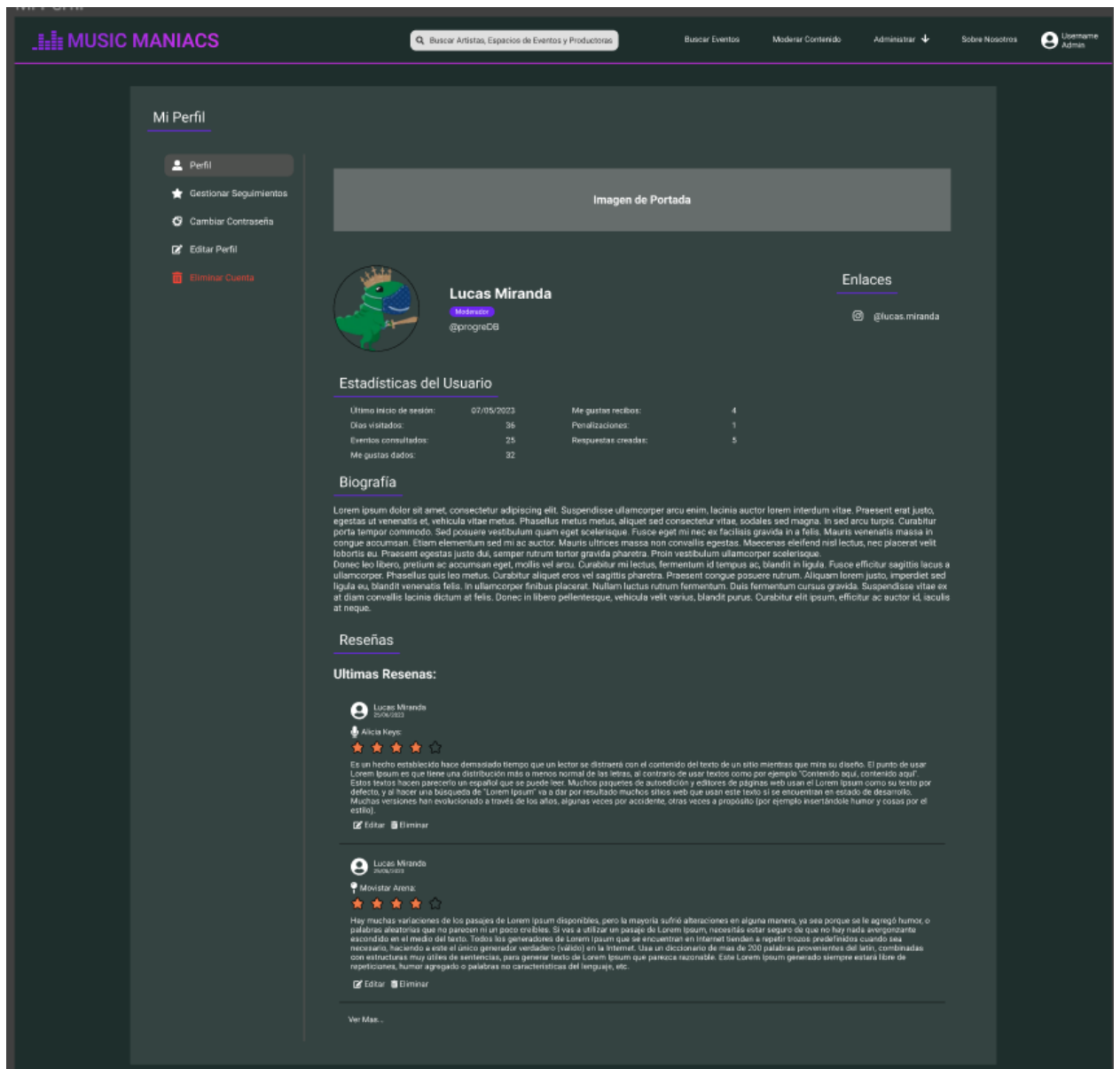


Pantalla 102: Dejar De Seguir Productora

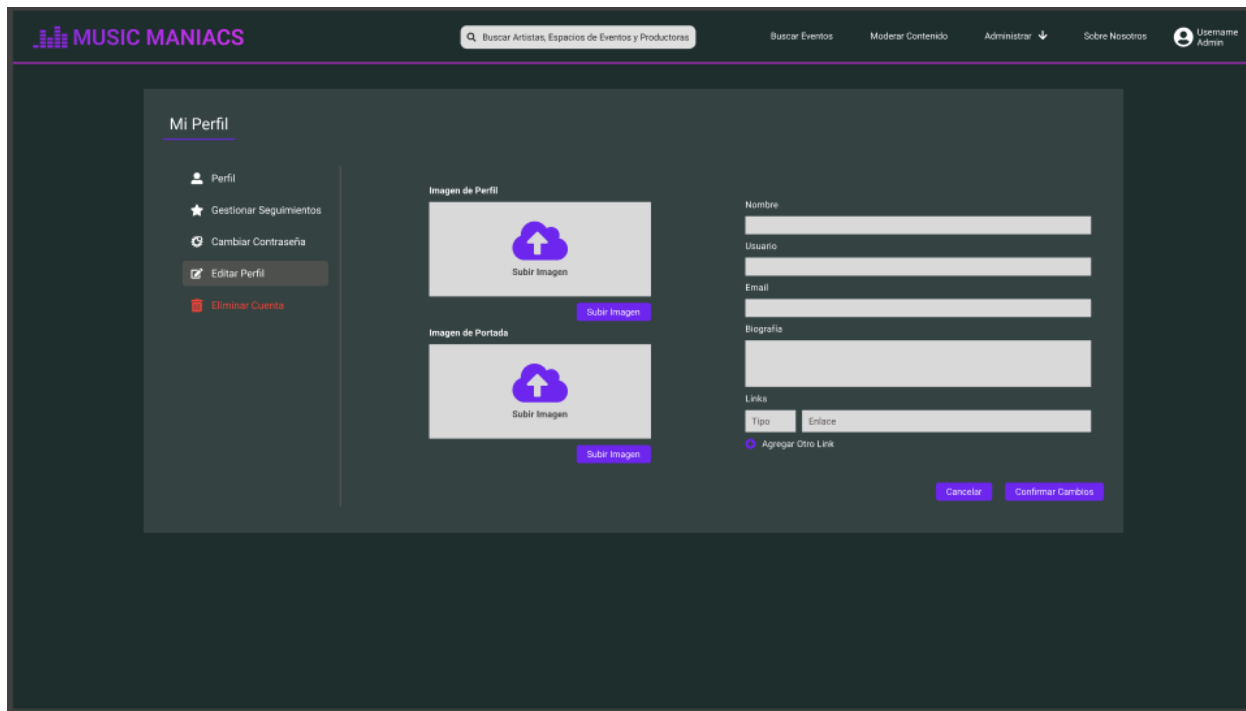


Pantalla 103: Dejar De Seguir Espacio de Eventos

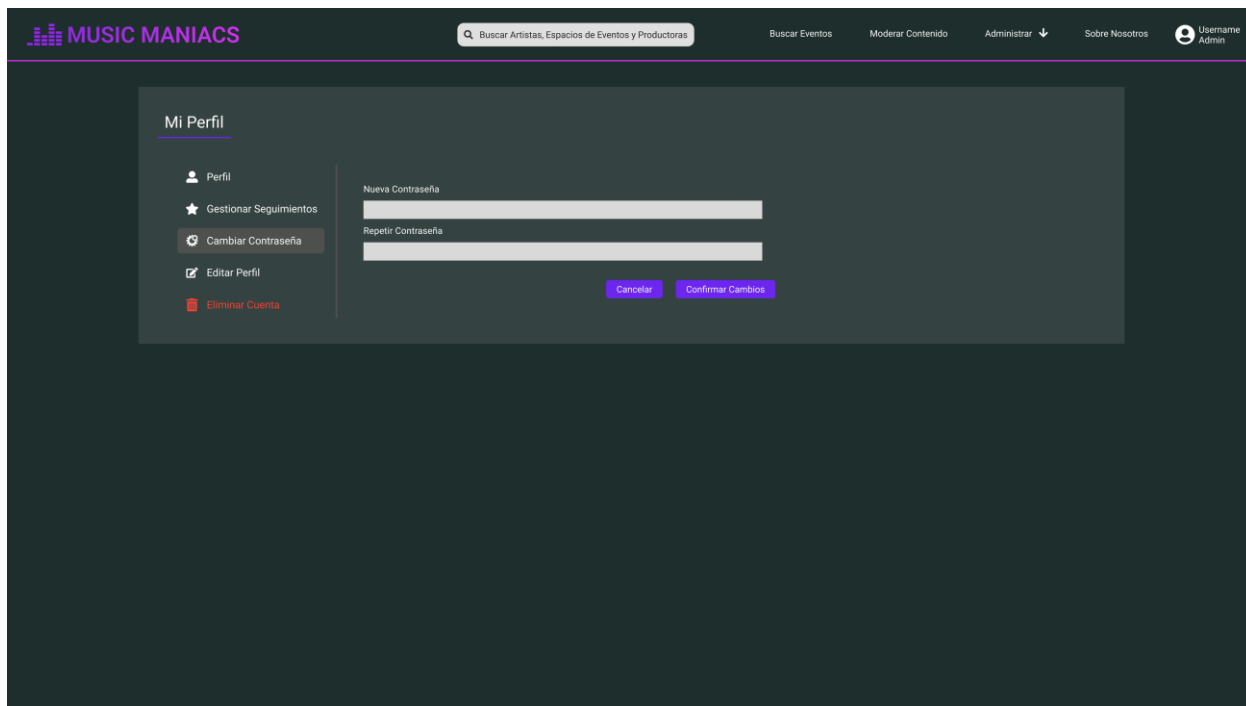
Perfil de usuario



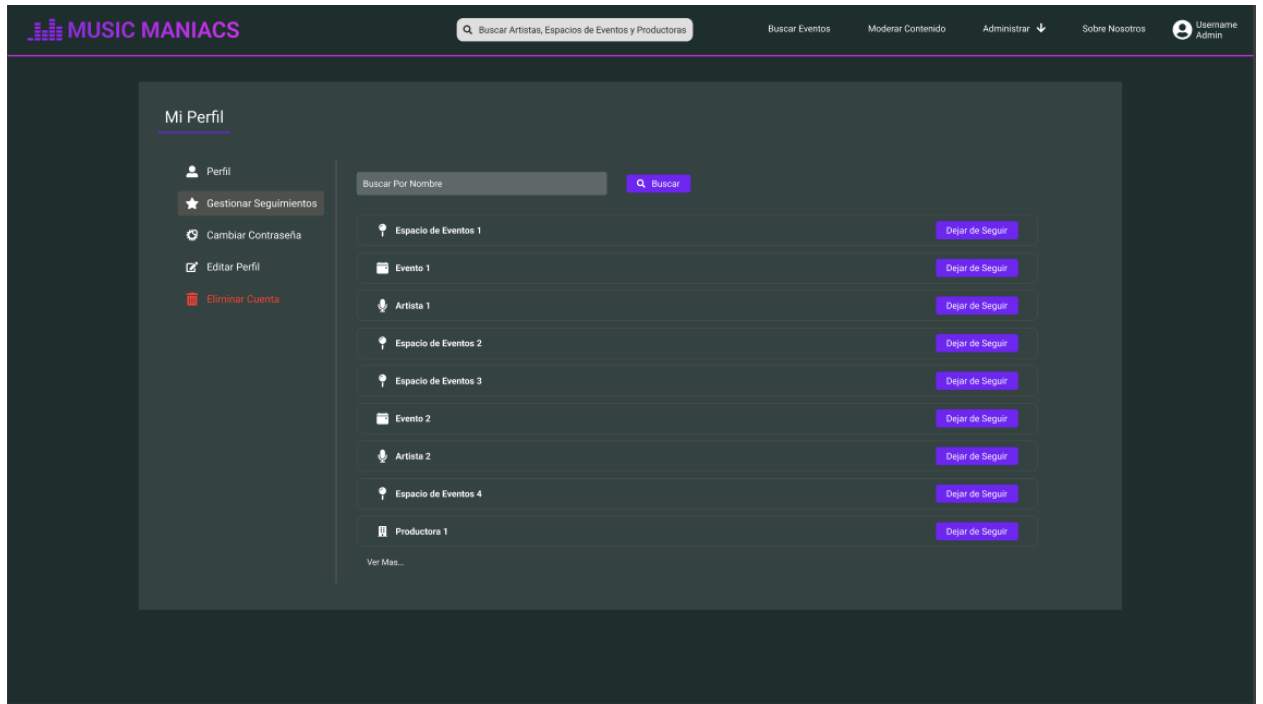
Pantalla 104: Perfil del Usuario



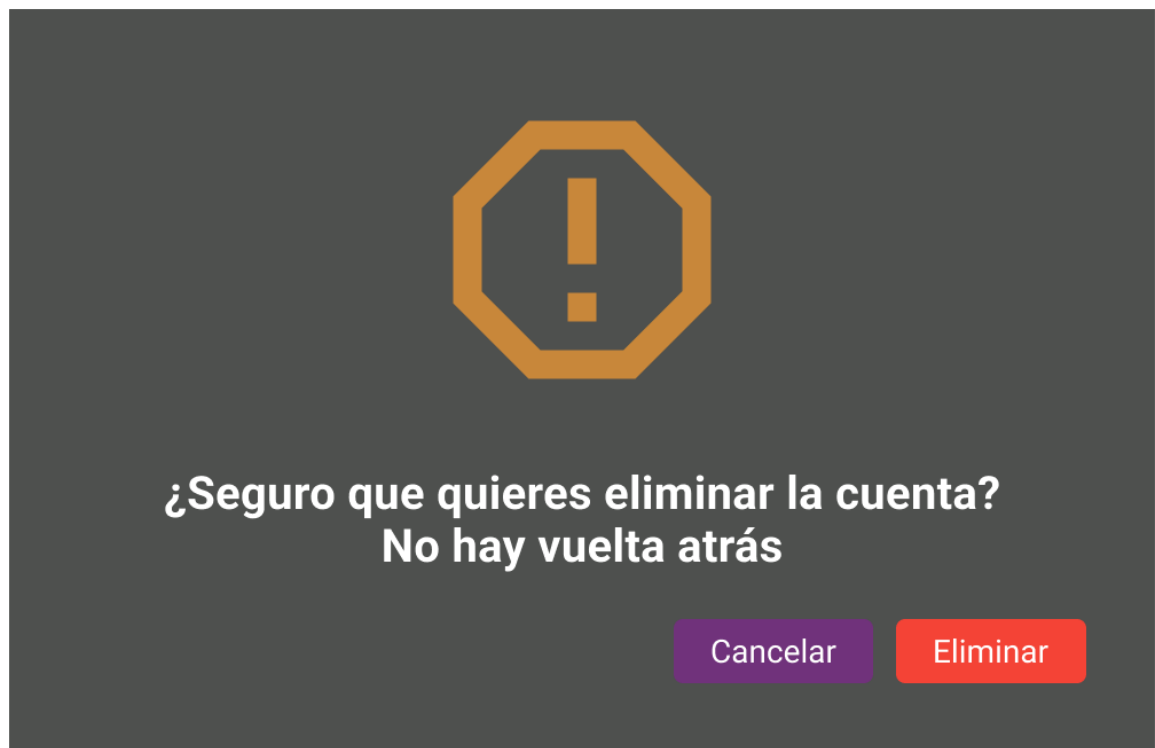
Pantalla 105: Edición Perfil del Usuario



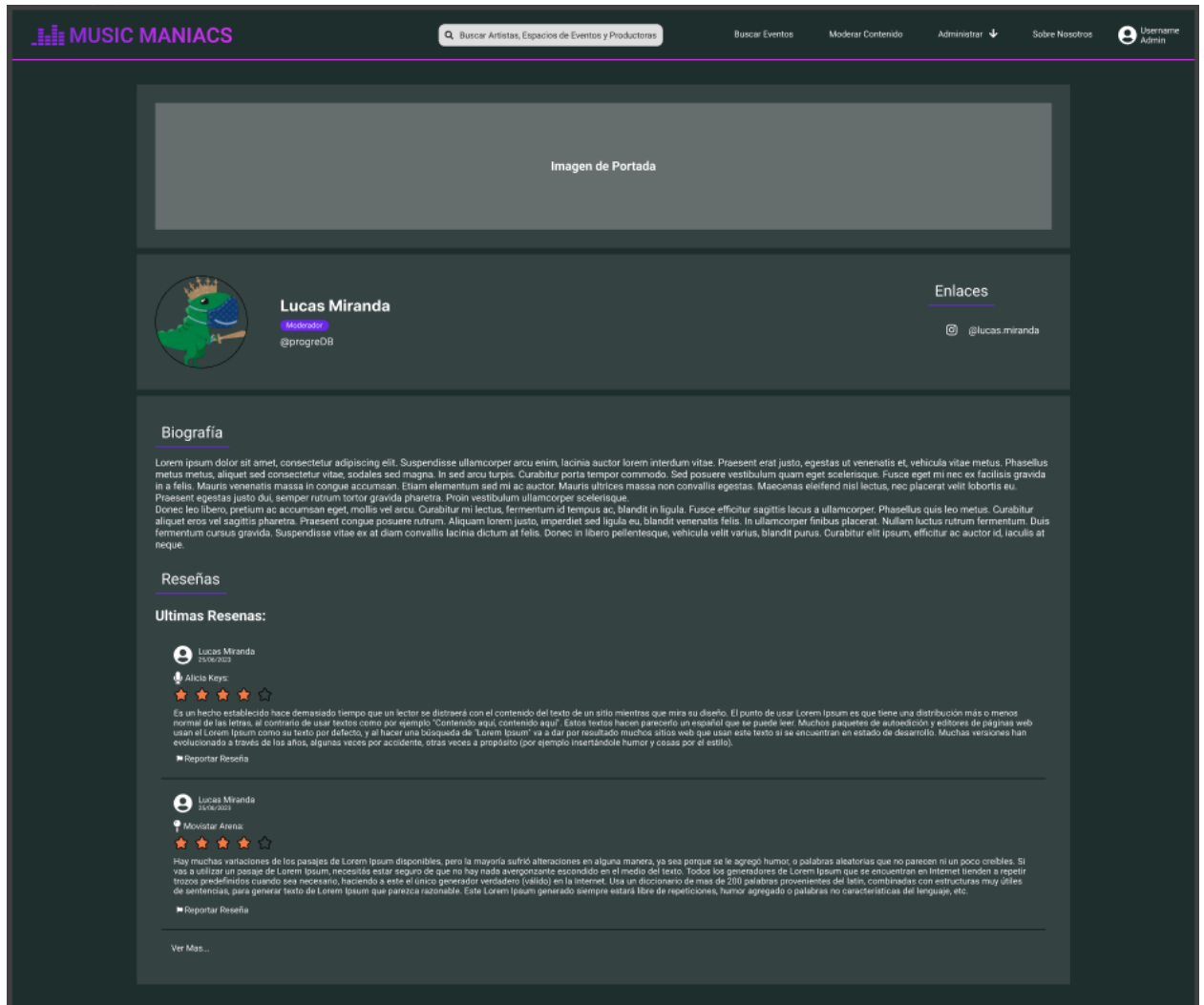
Pantalla 106: Cambiar Contraseña desde Perfil del Usuario



Pantalla 107: Gestionar Seguimientos del Usuario



Pantalla 108: Eliminar Cuenta



Pantalla 109: Visitar Perfil de Usuario

1.2.4. Modelo de datos

Diagrama de clases que provee una vista estática del sistema. Aquí se muestran las clases que hacen al sistema y dan soporte a las funcionalidades del sistema. El diagrama se encuentra en el Anexo N°4: Diagrama de clases

1.3. Desarrollo e implementación

1.3.1. Programación y documentación

1.3.1.1. Introducción

Para desarrollar el sistema se decidió separar la lógica de presentación de la lógica de negocio, de esta forma se plantearon 2 unidades, el FrontEnd y BackEnd. El BackEnd se implementó como un API Rest y resuelve la lógica de negocio, persistiendo, procesando y recuperando la información de la base de datos. Por otra parte el FrontEnd se encarga de la lógica de presentación, permitiendo al usuario interactuar con el sistema traduciendo sus acciones a peticiones al api del BackEnd.

Esta arquitectura permite el desarrollo del Front y BackEnd como unidades separadas, así se logra un desacople entre los dos y, por consiguiente, los cambios en el FrontEnd no afectarán al BackEnd y viceversa, solo se debe procurar cuidado a los cambios en la interfaz REST.

Otra ventaja que ofrece esta arquitectura es la posibilidad de utilizar tecnologías y lenguajes diferentes en el BackEnd y FrontEnd. De esta manera, en el FrontEnd utilizamos React con TypeScript, y el en BackEnd Ruby on Rails.

La documentación del sistema se centrará en el **módulo de eventos musicales**, ya que es el más importante y representativo de la aplicación. Para interactuar con este módulo, el BackEnd expone los siguientes endpoints:

Acción	Método	Ruta	Controlador
Crear Evento	POST	/events	events#show
Consultar Evento	GET	/events/:id	events#create
Actualizar Evento	PUT / PATCH	/events/:id	events#update
Buscar Eventos	GET	/events/search	events#search
Descubrir Eventos	GET	/events/discover	events#discover
Consultar Reseñas	GET	/events/:id/reviews	events#reviews
Agregar Reseña	POST	/events/:id/add_review/:reviewable_klass	reviews#create
Consultar Comentarios	GET	/events/:id/comments	comments#index
Agregar Comentario	POST	/events/:id/add_comment	comments#create
Seguir Evento	POST	/events/:id/follow	events#follow
Dejar de Seguir Evento	POST	/events/:id/unfollow	events#unfollow
Consultar Videos	GET	/events/:id/videos	videos#show
Agregar Video	POST	/events/:id/videos/add_video	videos#create

Tabla 2: Rutas BackEnd módulo eventos musicales

Esta respuesta da rails al ejecutar el comando `rails routes | grep event`. En la última columna se indica que controlador y que método del controlador serán los encargados de procesar las consultas, con el formato controlador#método.

Las rutas mostradas anteriormente se especifican en el archivo `config/routes.rb`:

```

67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
1001
1002
1003
1004
1005
1006
1007
1008
1009
1010
1011
1012
1013
1014
1015
1016
1017
1018
1019
1020
1021
1022
1023
1024
1025
1026
1027
1028
1029
1030
1031
1032
1033
1034
1035
1036
1037
1038
1039
1040
1041
1042
1043
1044
1045
1046
1047
1048
1049
1050
1051
1052
1053
1054
1055
1056
1057
1058
1059
1060
1061
1062
1063
1064
1065
1066
1067
1068
1069
1070
1071
1072
1073
1074
1075
1076
1077
1078
1079
1080
1081
1082
1083
1084
1085
1086
1087
1088
1089
1090
1091
1092
1093
1094
1095
1096
1097
1098
1099
1100
1101
1102
1103
1104
1105
1106
1107
1108
1109
1110
1111
1112
1113
1114
1115
1116
1117
1118
1119
1120
1121
1122
1123
1124
1125
1126
1127
1128
1129
1130
1131
1132
1133
1134
1135
1136
1137
1138
1139
1140
1141
1142
1143
1144
1145
1146
1147
1148
1149
1150
1151
1152
1153
1154
1155
1156
1157
1158
1159
1160
1161
1162
1163
1164
1165
1166
1167
1168
1169
1170
1171
1172
1173
1174
1175
1176
1177
1178
1179
1180
1181
1182
1183
1184
1185
1186
1187
1188
1189
1190
1191
1192
1193
1194
1195
1196
1197
1198
1199
1200
1201
1202
1203
1204
1205
1206
1207
1208
1209
1210
1211
1212
1213
1214
1215
1216
1217
1218
1219
1220
1221
1222
1223
1224
1225
1226
1227
1228
1229
1230
1231
1232
1233
1234
1235
1236
1237
1238
1239
1240
1241
1242
1243
1244
1245
1246
1247
1248
1249
1250
1251
1252
1253
1254
1255
1256
1257
1258
1259
1260
1261
1262
1263
1264
1265
1266
1267
1268
1269
1270
1271
1272
1273
1274
1275
1276
1277
1278
1279
1280
1281
1282
1283
1284
1285
1286
1287
1288
1289
1290
1291
1292
1293
1294
1295
1296
1297
1298
1299
1300
1301
1302
1303
1304
1305
1306
1307
1308
1309
1310
1311
1312
1313
1314
1315
1316
1317
1318
1319
1320
1321
1322
1323
1324
1325
1326
1327
1328
1329
1330
1331
1332
1333
1334
1335
1336
1337
1338
1339
1340
1341
1342
1343
1344
1345
1346
1347
1348
1349
1350
1351
1352
1353
1354
1355
1356
1357
1358
1359
1360
1361
1362
1363
1364
1365
1366
1367
1368
1369
1370
1371
1372
1373
1374
1375
1376
1377
1378
1379
1380
1381
1382
1383
1384
1385
1386
1387
1388
1389
1390
1391
1392
1393
1394
1395
1396
1397
1398
1399
1400
1401
1402
1403
1404
1405
1406
1407
1408
1409
1410
1411
1412
1413
1414
1415
1416
1417
1418
1419
1420
1421
1422
1423
1424
1425
1426
1427
1428
1429
1430
1431
1432
1433
1434
1435
1436
1437
1438
1439
1440
1441
1442
1443
1444
1445
1446
1447
1448
1449
1450
1451
1452
1453
1454
1455
1456
1457
1458
1459
1460
1461
1462
1463
1464
1465
1466
1467
1468
1469
1470
1471
1472
1473
1474
1475
1476
1477
1478
1479
1480
1481
1482
1483
1484
1485
1486
1487
1488
1489
1490
1491
1492
1493
1494
1495
1496
1497
1498
1499
1500
1501
1502
1503
1504
1505
1506
1507
1508
1509
1510
1511
1512
1513
1514
1515
1516
1517
1518
1519
1520
1521
1522
1523
1524
1525
1526
1527
1528
1529
1530
1531
1532
1533
1534
1535
1536
1537
1538
1539
1540
1541
1542
1543
1544
1545
1546
1547
1548
1549
1550
1551
1552
1553
1554
1555
1556
1557
1558
1559
1560
1561
1562
1563
1564
1565
1566
1567
1568
1569
1570
1571
1572
1573
1574
1575
1576
1577
1578
1579
1580
1581
1582
1583
1584
1585
1586
1587
1588
1589
1590
1591
1592
1593
1594
1595
1596
1597
1598
1599
1600
1601
1602
1603
1604
1605
1606
1607
1608
1609
1610
1611
1612
1613
1614
1615
1616
1617
1618
1619
1620
1621
1622
1623
1624
1625
1626
1627
1628
1629
1630
1631
1632
1633
1634
1635
1636
1637
1638
1639
1640
1641
1642
1643
1644
1645
1646
1647
1648
1649
1650
1651
1652
1653
1654
1655
1656
1657
1658
1659
1660
1661
1662
1663
1664
1665
1666
1667
1668
1669
1670
1671
1672
1673
1674
1675
1676
1677
1678
1679
1680
1681
1682
1683
1684
1685
1686
1687
1688
1689
1690
1691
1692
1693
1694
1695
1696
1697
1698
1699
1700
1701
1702
1703
1704
1705
1706
1707
1708
1709
1710
1711
1712
1713
1714
1715
1716
1717
1718
1719
1720
1721
1722
1723
1724
1725
1726
1727
1728
1729
1730
1731
1732
1733
1734
1735
1736
1737
1738
1739
1740
1741
1742
1743
1744
1745
1746
1747
1748
1749
1750
1751
1752
1753
1754
1755
1756
1757
1758
1759
1760
1761
1762
1763
1764
1765
1766
1767
1768
1769
1770
1771
1772
1773
1774
1775
1776
1777
1778
1779
1780
1781
1782
1783
1784
1785
1786
1787
1788
1789
1790
1791
1792
1793
1794
1795
1796
1797
1798
1799
1800
1801
1802
1803
1804
1805
1806
1807
1808
1809
1810
1811
1812
1813
1814
1815
1816
1817
1818
1819
1820
1821
1822
1823
1824
1825
1826
1827
1828
1829
1830
1831
1832
1833
1834
1835
1836
1837
1838
1839
1840
1841
1842
1843
1844
1845
1846
1847
1848
1849
1850
1851
1852
1853
1854
1855
1856
1857
1858
1859
1860
1861
1862
1863
1864
1865
1866
1867
1868
1869
1870
1871
1872
1873
1874
1875
1876
1877
1878
1879
1880
1881
1882
1883
1884
1885
1886
1887
1888
1889
1890
1891
1892
1893
1894
1895
1896
1897
1898
1899
1900
1901
1902
1903
1904
1905
1906
1907
1908
1909
1910
1911
1912
1913
1914
1915
1916
1917
1918
1919
1920
1921
1922
1923
1924
1925
1926
1927
1928
1929
1930
1931
1932
1933
1934
1935
1936
1937
1938
1939
1940
1941
1942
1943
1944
1945
1946
1947
1948
1949
1950
1951
1952
1953
1954
1955
1956
1957
1958
1959
1960
1961
1962
1963
1964
1965
1966
1967
1968
1969
1970
1971
1972
1973
1974
1975
1976
1977
1978
1979
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025
2026
2027
2028
2029
2030
2031
2032
2033
2034
2035
2036
2037
2038
2039
2040
2041
2042
2043
2044
2045
2046
2047
2048
2049
2050
2051
2052
2053
2054
2055
2056
2057
2058
2059
2060
2061
2062
2063
2064
2065
2066
2067
2068
2069
2070
2071
2072
2073
2074
2075
2076
2077
2078
2079
2080
2081
2082
2083
2084
2085
2086
2087
2088
2089
2090
2091
2092
2093
2094
2095
2096
2097
2098
2099
2100
2101
2102
2103
2104
2105
2106
2107
2108
2109
2110
2111
2112
2113
2114
2115
2116
2117
2118
2119
2120
2121
2122
2123
2124
2125
2126
2127
2128
2129
2130
2131
2132
2133
2134
2135
2136
2137
2138
2139
2140
2141
2142
2143
2144
2145
2146
2147
2148
2149
2150
2151
2152
2153
2154
2155
2156
2157
2158
2159
2160
2161
2162
2163
2164
2165
2166
2167
2168
2169
2170
2171
2172
2173
2174
2175
2176
2177
2178
2179
2180
2181
2182
2183
2184
2185
2186
2187
2188
2189
2190
2191
2192
2193
2194
2195
2196
2197
2198
2199
2200
2201
2202
2203
2204
2205
2206
2207
2208
2209
2210
2211
2212
2213
2214
2215
2216
2217
2218
2219
2220
2221
2222
2223
2224
2225
2226
2227
2228
2229
2230
2231
2232
2233
2234
2235
2236
2237
2238
2239
2240
2241
2242
2243
2244
2245
2246
2247
2248
2249
2250
2251
2252
2253
2254
2255
2256
2257
2258
2259
2260
2261
2262
2263
2264
2265
2266
2267
2268
2269
2270
2271
2272
2273
2274
2275
2276
2277
2278
2279
2280
2281
2282
2283
2284
2285
2286
2287
2288
2289
2290
2291
2292
2293
2294
2295
2296
2297
2298
2299
2300
2301
2302
2303
2304
2305
2306
2307
2308
2309
2310
2311
2312
2313
2314
2315
2316
2317
2318
2319
2320
2321
2322
2323
2324
2325
2326
2327
2328
2329
2330
2331
2332
2333
2334
2335
2336
2337
2338
2339
2340
2341
2342
2343
2344
2345
2346
2347
2348
2349
2350
2351
2352
2353
2354
2355
2356
2357
2358
2359
2360
2361
2362
2363
2364
2365
2366
2367
2368
2369
2370
2371
2372
2373
2374
2375
2376
2377
2378
2379
2380
2381
2382
2383
2384
2385
2386
2387
2388
2389
2390
2391
2392
2393
2394
2395
2396
2397
2398
2399
2400
2401
2402
2403
2404
2405
2406
2407
2408
2409
2410
2411
2412
2413
2414
2415
2416
2417
2418
2419
2420
2421
2422
2423
2424
2425
2426
2427
2428
2429
2430
2431
2432
2433
2434
2435
2436
2437
2438
2439
2440
2441
2442
2443
2444
2445
2446
2447
2448
2449
2450
2451
2452
2453
2454
2455
2456
2457
2458
2459
2460
2461
2462
2463
2464
2465
2466
2467
2468
2469
2470
2471
2472
2473
2474
2475
2476
2477
2478
2479
2480
2481
2482
2483
2484
2485
2486
2487
2488
2489
2490
2491
2492
2493
2494
2495
2496
2497
2498
2499
2500
2501
2502
2503
2504
2505
2506
2507
2508
2509
2510
2511
2512
2513
2514
2515
2516
2517
2518
2519
2520
2521
2522
2523
2524
2525
2526
2527
2528
2529
2530
2531
2532
2533
2534
2535
2536
2537
2538
2539
2540
2541
2542
2543
2544
2545
2546
2547
2548
2549
2550
2551
2552
2553
2554
2555
2556
2557
2558
2559
2560
2561
2562
2563
2564
2565
2566
2567
2568
2569
2570
2571
2572
2573
2574
2575
2576
2577
2578
2579
2580
2581
2582
2583
2584
2585
2586
2587
2588
2589
2590
2591
2592
2593
2594
2595
2596
2597
2598
2599
2600
2601
2602
2603
2604
2605
2606
2607
2608
2609
2610
2611
2612
2613
2614
2615
2616
2617
2618
2619
2620
2621
2622
2623
2624
2625
2626
2627
2628
2629
2630
2631
2632
2633
2634
2635
2636
2637
2638
2639
2640
2641
2642
2643
2644
2645
2646
2647
2648
2649
2650
2651
2652
2653
2654
2655
2656
2657
2658
2659
2660
2
```

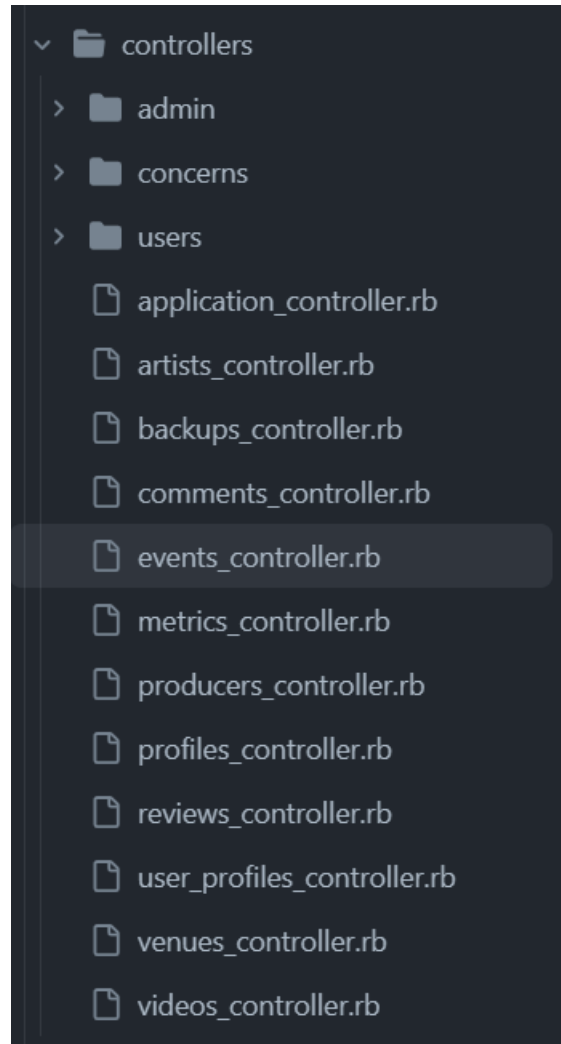


Figura 1.3-2: Estructura directorio BackEnd app/controllers

1.3.1.2. Documentación

Se procede a la documentar de los endpoints más importantes del módulo de eventos musicales, ahondando en el flujo que hace a la resolución de las peticiones:

1.3.1.2.1. Descubrir eventos musicales (GET /events/discover)

- Módulo: Eventos Musicales.
- Caso de uso: Descubrir Eventos.
- Historia de Usuario: User Story 6: Descubrir eventos.
- Tipo de Código: BackEnd y FrontEnd.
- Lenguaje programación: Ruby y TypeScript.
- Programador que lo realizó: Ezequiel Salas y Tomás Espinosa.
- Fecha inicio de programación: 31/7/2023.
- Fecha de finalización de programación: 2/8/2023.

- Clases involucradas: Usuario, Evento, Artista, EspacioEvento, Productora, Ubicación.

BackEnd

Tomando como ejemplo la ruta **GET /events/discover** se observa que llega al controlador de eventos, específicamente al método “discover” el cual devuelve recomendaciones de eventos musicales al usuario que hace la petición.

```
def discover
  result = if current_user.present?
    { by_location: discover_order_limit_and_to_json(
      Event.discover_by_location(
        department: params[:department],
        province: params[:province],
        country: params[:country])),
      most_popular: discover_order_limit_and_to_json(Event.most_popular),
      by_followed_artists: discover_order_limit_and_to_json(
        Event.where(artist_id: current_user.followed_artists.pluck(:id)).order(created_at: :desc)),
      by_followed_producers: discover_order_limit_and_to_json(
        Event.where(producer_id: current_user.followed_producers.pluck(:id)).order(created_at: :desc)),
      by_followed_venues: discover_order_limit_and_to_json(
        Event.where(venue_id: current_user.followed_venues.pluck(:id)).order(created_at: :desc)) }
    else
      { by_location: discover_order_limit_and_to_json(
        Event.discover_by_location(
          department: params[:department],
          province: params[:province], country: params[:country])),
        most_popular: discover_order_limit_and_to_json(Event.most_popular) }
    end
  render json: result, status: :ok
end
```

Figura 1.3-3: Método discover controlador de eventos musicales

Primero, el método verifica si el usuario que hace la petición está logueado (if `current_user.present?`), si lo está, devuelve recomendaciones de eventos teniendo en cuenta las siguientes características:

- País, provincia y departamento enviados por parámetros.
- Popularidad.
- Artistas, Productoras y Espacios de eventos seguidos por el usuario.

Si el usuario no se encuentra logueado no se puede obtener información de seguimientos, por lo que la recomendación solo se basa en la ubicación y popularidad.

Los métodos para determinar las recomendaciones se encuentran en el modelo event.

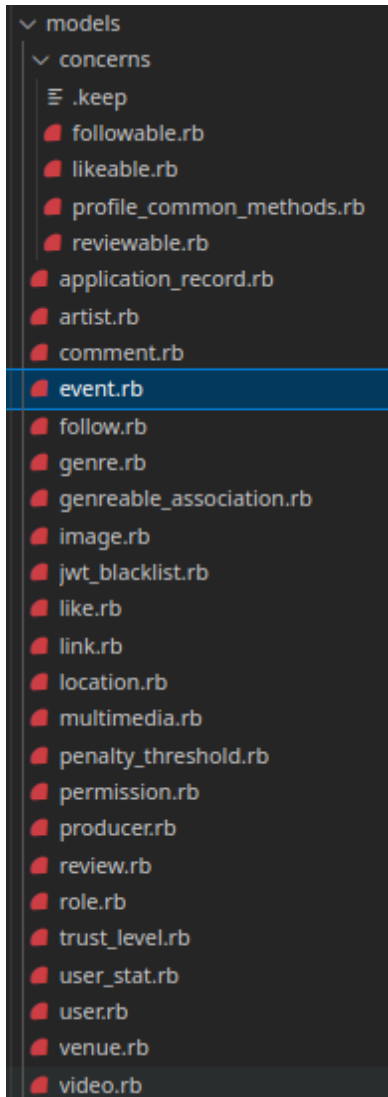


Figura 1.3-4: Estructura directorio BackEnd app/models

Los métodos utilizados son:

- Descubrir por ubicación: Método estático de la clase. El método primero busca eventos teniendo en cuenta los parámetros enviados por el usuario, primero busca por el departamento en caso de que no encuentre eventos en el departamento, busca eventos en la provincia, y en caso de que no encuentre en la provincia busca en el país.


```
def self.discover_by_location(department:, province:, country:)
  events = all.ransack(venue_location_department: department).result(distinct: true)
  if events.size < 10
    events += all.ransack(venue_location_province: province).result(distinct: true)
    if events.size < 10
      events += all.ransack(venue_location_country: country).result(distinct: true)
    end
  end
  events
end
```

Figura 1.3-5: Método "descubrir por ubicación" clase Evento

- Descubrir por popularidad: Scope que devuelve los eventos ordenados por su puntaje de popularidad

```
scope :most_popular, -> { order(popularity_score: :desc) }
```

Figura 1.3-6: Scope eventos más populares

El puntaje de popularidad se determina mediante el siguiente cálculo, que tiene en cuenta la fecha en la que fue creado y la cantidad de visitas del evento.

```
def set_popularity_score
  self.popularity_score = created_at.to_i + (views_count || 0) * 10.minutes.to_i
end
```

Figura 1.3-7: Método establecer puntaje de popularidad clase Evento

- Descubrir por artistas, productoras o espacios de eventos seguidos: Utiliza el método estático where heredado de la clase padre ApplicationRecord. Primero se obtienen los ids de los artistas, espacio de eventos o productoras seguidos por el usuario actual y luego, utilizando el método where para realizar una búsqueda en la tabla de eventos de la base de datos, obtiene los eventos con id de artista igual a los obtenidos anteriormente.

El controlador responde a la petición en formato JSON, como se observa en la siguiente imagen obtenida desde la aplicación FrontEnd al momento de ejecutar la petición:

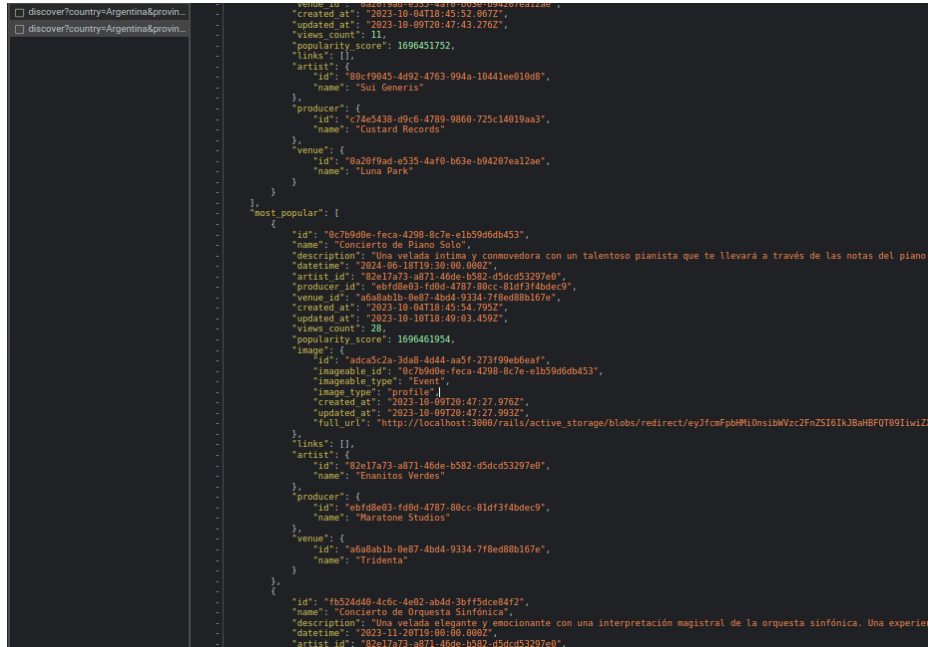


Figura 1.3-8: Respuesta método Descubrir Eventos.

FrontEnd

La vista "Descubrir Eventos" es la página principal de Music Maniacs, y el componente encargado de la renderización de la vista es "Home" que se muestra a continuación:

```
const Home = () => {
  const [isLoading, setIsLoading] = useState(true);
  const { userLocation } = useUserLocation();
  const [discoveredEvents, setDiscoveredEvents] = useState<DiscoverEventsResponse>();

  useEffect(() => {
    if (userLocation) {
      getEvents();
    }
  }, [userLocation]);

  const getEvents = async () => {
    if (!userLocation) return;

    try {
      const response = await discoverEvents(userLocation);

      setDiscoveredEvents(response);
    } catch (error) {
      errorSnackbar('Error al obtener los eventos. Contacte a Soporte');
    } finally {
      setIsLoading(false);
    }
  };
};
```

Figura 1.3-9: Componente "Home" Music Maniacs

Como se observa en la imagen, se utiliza el hook "useUserLocation" para obtener la ubicación actual del usuario, lo que resulta fundamental para mostrar eventos cercanos a su localización. Para lograrlo, se emplea una lógica que obtiene la ciudad, provincia y país del usuario.

Para obtener la ubicación, se realiza de dos formas:

- En primer lugar, se intenta adquirir la ubicación a través de las coordenadas geográficas, solicitando permiso al navegador del usuario.
- En los casos en que el usuario no otorgue permisos para la obtención de coordenadas o el navegador no admita esta funcionalidad, se obtiene la ubicación basada en la dirección IP del usuario, aunque este método proporciona una ubicación menos precisa.

```

export type UserLocation = {
  city: string;
  province: string;
  country: string;
};

export const useUserLocation = () => {
  const countryName = new Intl.DisplayNames(['es'], { type: 'region' });

  const [userLocation, setUserLocation] = useState<UserLocation>();

  useEffect(() => {
    if (navigator.geolocation) {
      // Usar permisos de geolocalización del navegador
      navigator.geolocation.getCurrentPosition(
        (position) => getLocationWithLatLong(position.coords.latitude.toString(), position.coords.longitude.toString()),
        () => getLocationWithIp()
      );
    } else {
      // Navegador no soporta geolocalización
      getLocationWithIp();
    }
  }, []);

  const getLocationWithLatLong = (lat: string, long: string) => {
  };

  const getLocationWithIp = () => {
  };

  return { userLocation };
};

```

Figura 1.3-10: Hook para obtener la ubicación del usuario

Una vez que se ha obtenido la ubicación del usuario, se realiza la petición al endpoint explicado previamente, el cual devuelve los eventos descubiertos. La ubicación del usuario se utiliza como parámetro en esta solicitud.

```

return (
  <MMContainer maxWidth="xxl" className="home-container">
    {isLoading ? (
      <HomeSkeleton />
    ) : (
      <
        {discoveredEvents?.by_location && discoveredEvents.by_location.length > 0 && (
          <MMBox className="home-boxes">
            <MMTitle content={`Eventos En ${userLocation?.province}, ${userLocation?.country}`} />
            <EventsCarrousel events={discoveredEvents.by_location} />
          </MMBox>
        )}
        {discoveredEvents?.by_followed_venues && discoveredEvents.by_followed_venues.length > 0 && (
          <MMBox className="home-boxes">
            <MMTitle content={`Eventos Espacio de Eventos Seguidos`} />
            <EventsCarrousel events={discoveredEvents.by_followed_venues} />
          </MMBox>
        )}
        {discoveredEvents?.by_followed_artists && discoveredEvents.by_followed_artists.length > 0 && (
          <MMBox className="home-boxes">
            <MMTitle content={`Eventos Artistas Seguidos`} />
            <EventsCarrousel events={discoveredEvents.by_followed_artists} />
          </MMBox>
        )}
        {discoveredEvents?.by_followed_producers && discoveredEvents.by_followed_producers.length > 0 && (
          <MMBox className="home-boxes">
            <MMTitle content={`Eventos Productoras Seguidas`} />
            <EventsCarrousel events={discoveredEvents.by_followed_producers} />
          </MMBox>
        )}
        {discoveredEvents?.most_popular && discoveredEvents.most_popular.length > 0 && (
          <MMBox className="home-boxes">
            <MMTitle content={`Eventos Populares`} />
            <EventsCarrousel events={discoveredEvents.most_popular} />
          </MMBox>
        )}
      </
    >
  </MMContainer>
)

```

Figura 1.3-11: Retorno componente "Home" Music Maniacs

Se puede observar que el componente "Home" también gestiona el estado de "isLoading" para indicar si se está esperando una respuesta del BackEnd. En caso de que la petición esté en curso y no haya respuesta, se mostrará una pantalla de carga para mantener una experiencia fluida.

Una vez que termine la petición, se muestran los eventos descubiertos separados por su categoría:

- Eventos en la ubicación del usuario
- Eventos de Espacio de Eventos Seguidos (En caso de que el usuario este logueado)
- Eventos de Artistas Seguidos (En caso de que el usuario este logueado)
- Eventos de Productoras Seguidas (En caso de que el usuario este logueado)
- Eventos populares

Cada categoría se muestra en una sección con un título descriptivo, y los eventos se presentan en un carrousel.

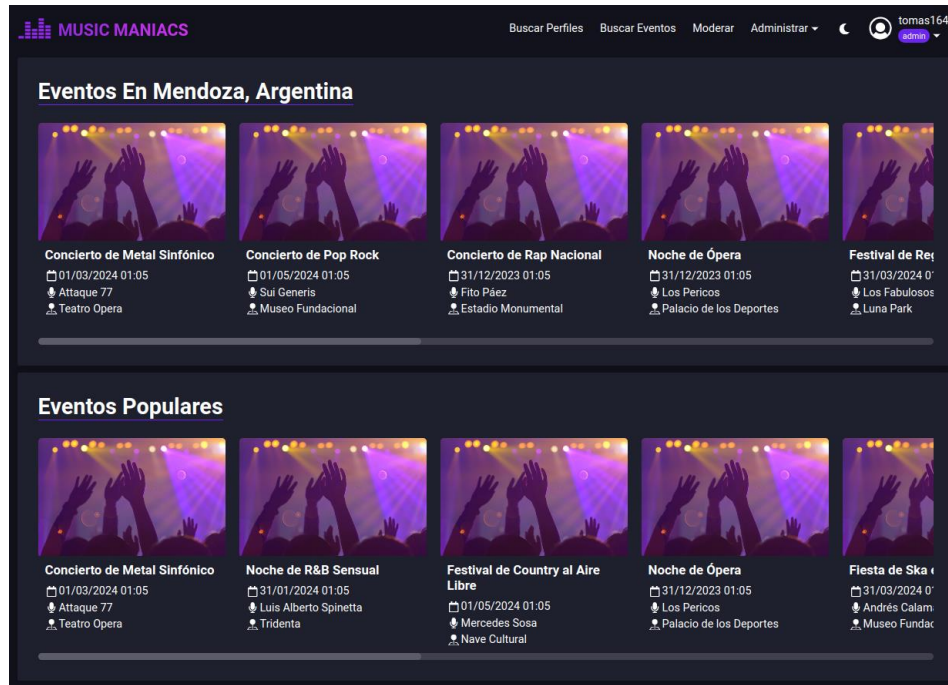


Figura 1.3-12: Vista final Descubrir Eventos Musicales

1.3.1.2.2. Crear eventos musicales (POST /events)

- Módulo: Eventos Musicales.
- Caso de uso: Crear Evento.
- Historia de Usuario: User Story 5: Crear evento.
- Tipo de Código: BackEnd y FrontEnd.
- Lenguaje programación: Ruby y TypeScript.
- Programador que lo realizó: Miranda Lucas y Jokin Abarzúa.
- Fecha inicio de programación: 14/6/2023.
- Fecha de finalización de programación: 18/6/2023.
- Clases involucradas: Usuario, Evento, Artista, EspacioEvento, Productora.
- Casos de prueba utilizados: Formulario de creación de un evento.

BackEnd

Tomando como ejemplo la ruta **POST /events** se observa que llega al controlador de eventos, específicamente al método create.

```
def create
  event = Event.new(event_params)

  event.image = Image.new(file: params[:image]) if params[:image].present?

  if event.save
    render json: event.as_json(EVENT_TO_JSON), status: :ok
  else
    render json: { errors: event.errors.details }, status: :unprocessable_entity
  end
end
```

Figura 1.3-13: Método create controlador de Eventos

Se observa que se hace uso de del método estático new heredado de Application Record pasando como parámetros los datos que se obtienen del body de la request.

```
def event_params
  JSON.parse(params.require(:event)).deep_symbolize_keys.slice(:name,
                                                                :description,
                                                                :datetime,
                                                                :artist_id,
                                                                :producer_id,
                                                                :venue_id,
                                                                :links_attributes)
end
```

Figura 1.3-14: Parámetros permitidos para crear eventos

Si se encuentra una imagen entre los parámetros enviados en la request, se crea una nueva instancia de la clase Image y se asigna al atributo image de la instancia de Event creada.

Luego se llama al método save, el cual, antes de guardar la instancia en la base de datos corre las validaciones especificadas en el modelo de Event. Si las validaciones se cumplen y no ocurre ningún error durante el guardado, se devuelve una respuesta en formato JSON con status 200 y los datos del evento creado. Si por el contrario ocurre un error al momento de guardar, o falla alguna de las validaciones, se devuelve un mensaje de error en formato JSON con status 402 (unprocessable_entity) y los atributos que faltaron o fallaron al momento de validación.

En la siguiente imagen se observa una respuesta de error a una petición de creación en la cual faltaban los atributos de artista, espacio de eventos y productora.

```
{
  "errors": {
    "artist": [
      {
        "error": "blank"
      }
    ],
    "producer": [
      {
        "error": "blank"
      }
    ],
    "venue": [
      {
        "error": "blank"
      }
    ]
  ]
}
```

Figura 1.3-15: Respuesta de error método crear evento

Las validaciones se declaran dentro del modelo Event como se observa en la siguiente imagen:

```
#####
# VALIDATIONS
#####
validates :name, :datetime, presence: true
```

Figura 1.3-16: Validaciones modelo Evento

Se exige que un evento tenga un nombre y una fecha asignada. También existen validaciones implícitas en las relaciones que posee la clase evento con artista, espacio de eventos y productora

```
#####
# ASSOCIATIONS
#####
has_one :image, as: :imageable, dependent: :destroy

has_many :videos

belongs_to :artist
belongs_to :producer
belongs_to :venue

has_many :links, as: :linkeable
accepts_nested_attributes_for :links, allow_destroy: true

has_many :reviews
has_many :comments, dependent: :destroy
```

Figura 1.3-17: Relaciones clase Evento

Como se observa en la imagen, un evento pertenece a un artista, espacio de eventos y productora (relación `belongs_to`), por lo que implícitamente se valida que un evento tenga las claves foráneas que apunten a su correspondiente artista, espacio de eventos y productora.

FrontEnd

La interfaz de usuario para la creación de eventos musicales se ha diseñado en tres columnas distintas para mejorar la usabilidad. La primera columna está reservada para la carga de imágenes, permitiendo a los usuarios adjuntar fotos representativas del evento. La segunda columna agrupa campos esenciales como el nombre del evento, el artista, la productora, el espacio del evento y la fecha. La tercera columna se reserva para la descripción del evento y cualquier enlace relevante.


```

return (
  <form onSubmit={handleSubmit(onSubmit)} autoComplete="off" className="admin-form-container">
    <Grid container spacing={2}>
      <Grid {...gridCommonProps}>
        <InputDropzone
          label="Portada del Evento"
          name="image"
          control={control}
          errors={errors}
          previewImageUrl={eventToEdit?.image?.full_url ?? ''}
          acceptedFileTypes={{ 'image/*': ['.png', '.jpeg', '.jpg'] }}
        />
      </Grid>
      <Grid {...gridCommonProps}> ...
    </Grid>

    <Grid {...gridCommonProps}>
      <InputArea
        label="Descripción"
        name="description"
        register={register}
        errors={errors}
        options={eventValidations.description}
        rows={!isShowEdit ? 8 : 10}
      />

      {!isShowEdit && (
        <LinksFieldArray<FormData>
          register={register}
          errors={errors}
          fields={fields}
          append={append}
          update={update}
          remove={remove}
          getValues={getValues}
        />
      )}
    </Grid>
  </Grid>

  <input type="submit" hidden />

  <StyledButtonGroup> ...
</StyledButtonGroup>
</form>
);

```

Figura 1.3-18: Estructura del formulario en React

Se han implementado validaciones en el frontend para garantizar la integridad de los datos ingresados. Estas validaciones incluyen restricciones de tipos de imágenes, tamaño máximo de caracteres y requisitos de campos obligatorios, lo que ayuda a prevenir errores y garantiza que la información enviada al BackEnd es correcta.

```
export const eventValidations: Readonly<ModelValidations<Event>> = {
  name: {
    maxLength: { value: 128, message: 'El nombre debe ser menor a 128 caracteres' }
  },
  description: {
    maxLength: { value: 2048, message: 'La descripción debe ser menor a 2048 caracteres' }
  },
  datetime: {
    valueAsDate: true,
    required: {
      value: true,
      message: 'Debe ingresar la fecha del evento'
    }
  },
  artist: {
    required: {
      value: true,
      message: 'Debe ingresar el artista del evento'
    }
  },
  venue: {
    required: {
      value: true,
      message: 'Debe ingresar el lugar del evento'
    }
  },
  producer: {
    required: {
      value: true,
      message: 'Debe ingresar la productora del evento'
    }
  }
};
```

Figura 1.3-19: Validaciones formulario crear evento

Para garantizar una correcta transmisión de datos al BackEnd los datos se envían en un "FormData". Este formato requiere que los datos del evento se agrupen bajo la clave "event", mientras que la imagen se adjunte bajo la clave "image". Esta estructura asegura una comunicación efectiva entre el frontend y el backend, permitiendo que la información del evento y la imagen se manejen de manera adecuada y se procesen sin problemas.

```
export async function createEvent(
  name: string,
  datetime: string,
  description: string,
  artist_id: string,
  venue_id: string,
  producer_id: string,
  links_attributes: {
    title: string;
    url: string;
  }[],
  image?: File
): Promise<Event> {
  const formData = new FormData();

  const eventData = {
    name,
    datetime,
    description,
    artist_id,
    venue_id,
    producer_id,
    links_attributes
  };

  formData.append('event', JSON.stringify(eventData));
  image && formData.append('image', image);

  return (await axios.post(eventsUrl, formData)).data;
}
```

Figura 1.3-20: FormData enviado al backend

Finalmente se muestra una imagen del formulario de creación de evento.

Figura 1.3-21: Formulario creación eventos musicales

1.3.2. Planificación de capacitación

Debido a que la plataforma posee diferentes tipos de usuarios, serán requeridas tantas planificaciones como cantidad de distintos tipos de usuarios existan menos el usuario final ya que no requiere capacitación por razones que se explicarán a continuación.

Capacitación del Usuario Final (con algún nivel de confianza)

La capacitación para usuarios finales no está prevista, ya que la plataforma es intrínsecamente flexible y accesible. La mayoría de los usuarios finales cuentan con experiencia en el uso de aplicaciones y sitios web similares, y la plataforma ha sido diseñada para ser intuitiva y de fácil navegación.

De todas formas, los usuarios pueden consultar la sección “Acerca de” en la página, donde encontrarán información general, normas y políticas de contenido y una sección de preguntas frecuentes (FAQ). Consultar: Anexo N°7: Manual de Usuarios

Además, existe la opción de enviar correos electrónicos para consultas específicas, y si estas preguntas se vuelven frecuentes, serán consideradas para su inclusión en las Preguntas Frecuentes.

Tabla 3: Capacitación usuarios finales

Capacitación del Usuario Moderador	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • El moderador debe ser capaz de gestionar informes y resolver conflictos relacionados con el contenido y la conducta inapropiada de los usuarios en la plataforma. • Debe entender cómo se aplican los puntos de penalización por incumplimiento de las normas y cómo se resuelven los reportes de contenido inapropiado.
Destinatarios	Usuarios designados como moderadores.
Temas	<ul style="list-style-type: none"> • Qué es un reporte. • Tipos de reportes y su gravedad. • Uso del panel de control de reportes. • Consultar y resolver un reporte: proceso y acciones a tomar.
Método o Modalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura de manuales y guías específicas para moderadores. • Práctica en la plataforma para resolver casos simulados. • Sesiones de capacitación en línea o reuniones de consulta para aclarar dudas.
Recursos Necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a internet. • Una computadora. • Una cuenta de moderador para acceder al sistema y practicar. • Documentación detallada sobre las políticas de penalización y los procedimientos de resolución de conflictos. • Un coordinador y 4 oyentes pertenecientes al proyecto.

<p>Tiempos de Todas las Actividades de Capacitación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura asincrónica del manual correspondiente. • Práctica en la plataforma: Variable, se recomienda un período de práctica de al menos 2 horas. • Sesión para resolver dudas prevista para el último día de 10 a 12 del mediodía por Zoom.
---	---

Tabla 4: Capacitación moderadores

<p>Capacitación del Usuario Administrador</p>	
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El administrador debe ser capaz de gestionar todos los aspectos críticos del sistema y supervisar su funcionamiento. • Debe tener conocimiento de todas las funcionalidades disponibles y cómo utilizarlas eficazmente.
<p>Destinatarios</p>	<p>Usuarios designados como administradores.</p>
<p>Temas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Métricas y reportes. • Gestión de usuarios. • Gestión de eventos. • Gestión de artistas, productoras y espacios de eventos. • Gestión de roles (administrador y moderador). • Gestión de géneros musicales. • Gestión de niveles de confianza. • Copias de seguridad. • Umbrales de penalización.
<p>Método o Modalidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura asincrónica del manual correspondiente. • Práctica en la plataforma: Variable, se recomienda un período de práctica de al menos 4 horas. • Sesiones de capacitación en línea para abordar preguntas y casos específicos.
<p>Recursos Necesarios</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a internet. • Una computadora. • Una cuenta de administrador para acceder al sistema y practicar. • Documentación detallada sobre cada área de gestión en la plataforma. • Un coordinador y 4 oyentes pertenecientes al proyecto.

<p>Tiempos de Todas las Actividades de Capacitación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura de manuales: Variable, dependiendo de la profundidad de los temas. • Práctica en la plataforma: Variable, se recomienda un período de práctica de al menos 2 horas. • Sesión para resolver dudas prevista para el último día de 10 a 12 del mediodía por Zoom.
---	--

Tabla 5: Capacitación administradores

1.3.2.1. Duración Total del Programa de Capacitación

La duración total del programa de capacitación será de 6.8 días. Durante este período, los usuarios designados como administradores y moderadores tendrán la oportunidad de adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para desempeñar eficazmente sus roles en la plataforma. La capacitación se dividirá en dos etapas:

- Capacitación para los administradores: Empezará el 23/10/23 y finalizará el 27/10/23.
- Capacitación para los moderadores: Empezará el 27/10/23 y finalizará el 31/10/23.

Cabe destacar que los administradores deberán tomar la capacitación de los moderadores. Para mayores detalles, puede consultar el diagrama de Gantt en Anexo N°1: Diagrama Gantt y de recursos

1.3.3. Planificación, ejecución y documentación de pruebas

1.3.3.1. Objetivos

El objetivo principal de estas pruebas es evaluar y verificar que la aplicación cumple de manera efectiva con todas las funcionalidades especificadas en los requerimientos funcionales y las historias de usuarios.

Para lograr este objetivo, se establece un conjunto pruebas diseñadas para descubrir posibles fallas en la implementación, errores lógicos, comportamientos inadecuados del sistema, problemas de seguridad en función de los diferentes niveles de usuario, cargas incorrectas, entre otros aspectos.

Esta estrategia tiene como finalidad prevenir y subsanar errores, reducir los costos asociados al desarrollo y, en última instancia, mejorar el rendimiento general del sistema.

1.3.3.2. Alcances

Se han definido diferentes tipos de pruebas para abordar de manera exhaustiva las áreas clave del sistema. Las pruebas se centran en los siguientes módulos principales:

- Módulo de autenticación y niveles de acceso:

- Validar la autenticación de usuarios y la asignación de niveles de acceso, incluyendo el registro seguro y la gestión de contraseñas.
- Comprobar que los usuarios tengan acceso adecuado a las funcionalidades según su nivel de acceso.
- Módulo de administración del sistema:
 - Evaluar la administración del sistema, incluida la gestión de usuarios, roles y permisos.
 - Comprobar la capacidad de los administradores para configurar y mantener el sistema.
- Módulo de eventos musicales:
 - Validar la creación y gestión de eventos musicales.
 - Asegurarse de que los eventos cumplan con los criterios de aceptación y se muestren correctamente en la plataforma.
- Módulo de perfiles de artistas, productoras y espacios de eventos:
 - Verificar la creación y gestión de perfiles de artistas, productoras y espacios de eventos.
 - Validar que los perfiles sean precisos y contengan información relevante.
- Módulo de perfil de usuario:
 - Evaluar la funcionalidad relacionada con los perfiles de usuario, incluyendo la edición de datos personales y la visualización de actividades y estadísticas.
 - Asegurarse de que los usuarios tengan un perfil completo y personalizado.
- Módulo de métricas y reportes:
 - Validar la generación de informes y métricas relacionadas con la actividad del sistema.
 - Asegurarse de que los informes contengan datos precisos y se presenten de manera legible.

1.3.3.3. Planificación

La capacitación será llevada a cabo según lo indicado en el Diagrama de Gantt en Anexo N°1: Diagrama Gantt y de recursos y por los miembros indicados en el Capítulo 2.2 de la sección “2.2.2 Asignaciones de los miembros del equipo a los puestos.”.

1.3.3.4. Pruebas de validación de ingreso de datos

Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba del formulario de creación de un evento.
Objetivo	Comprobar que los eventos creados cumplan con los criterios de aceptación de la “User Story 5: Crear evento.”.
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> ● Existe un usuario administrador. ● Deben existir un artista llamado "Enanitos Verdes". ● Debe existir un espacio de eventos llamado "Tridenta". ● Debe existir una productora llamada "American Recordings".

<p>Lote de prueba con atributos y valores a utilizar</p>	<p>Datos del usuario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correo del usuario: octavio@gmail.com • Contraseña: 123123123 <p>Valores para utilizar en el formulario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre igual a vacío. • Fecha y hora igual a 19/09/2023 17:07. • Artista igual a “Enanitos Verdes”. • Productora igual a “American Recordings”. • Espacio de Evento igual a “Tridenta”. • Descripción igual a vacío. • Link 1: Tipo de enlace igual a “página web” y enlace igual a “https://comprarentradas.com”. • Link 2: Tipo de enlace igual a “página web” y enlace igual a “https://comprarentradas.com”. • Link 3: Tipo de enlace igual a “página web” y enlace igual a “http://scam.comprarentradas.com”. • Link 4: Tipo de enlace igual a “página web” y enlace igual a “https://13.224.189.126:3128”.
<p>Resultado esperado</p>	<p>No debería crear el evento, puesto que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los enlaces 1 y 2 están duplicados. • El enlace 3 no es seguro. • El enlace 4 no puede ser una dirección IP. <p>Por otro lado, el nombre del evento debería autocompletarse con el nombre del artista y del espacio de evento (en este caso “Enanitos Verdes - Tridenta”).</p>
<p>Pasos lógicos de la prueba</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar sesión con la cuenta proporcionada. 2. Debe ir a la página de inicio. 3. Debe hacer clic en "Crear Evento". 4. Debe completar el formulario del evento con los valores previstos. 5. Finalmente, debe hacer clic en "Crear".
<p>Resultado obtenido</p>	<p>No se crea un evento y se muestran los siguientes mensajes de error en el formulario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Debe ingresar el nombre del evento.” • “Debe ingresar la descripción del evento.”

<p>Acciones correctivas</p>	<p>En el FrontEnd hay que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer opcionales las propiedades que no son estrictamente necesarias en la interface del modelo "Evento" agregando el símbolo "?" a las propiedades nombre y descripción. • Sacar las validaciones del formulario que piden que nombre y descripción tengan valores asignados. • Agregar expresiones regulares para validar que un enlace comience con "https" y que el dominio no contenga números. Además, verificar que no se repitan entre ellos. <p>En el BackEnd hay que:</p> <p>Agregar validaciones para garantizar que los enlaces recibidos sean únicos entre ellos y los existentes en la base de datos además de agregar expresiones regulares que garanticen la legitimidad de los enlaces.</p>
-----------------------------	---

Tabla 6: Prueba del formulario de creación de un evento.

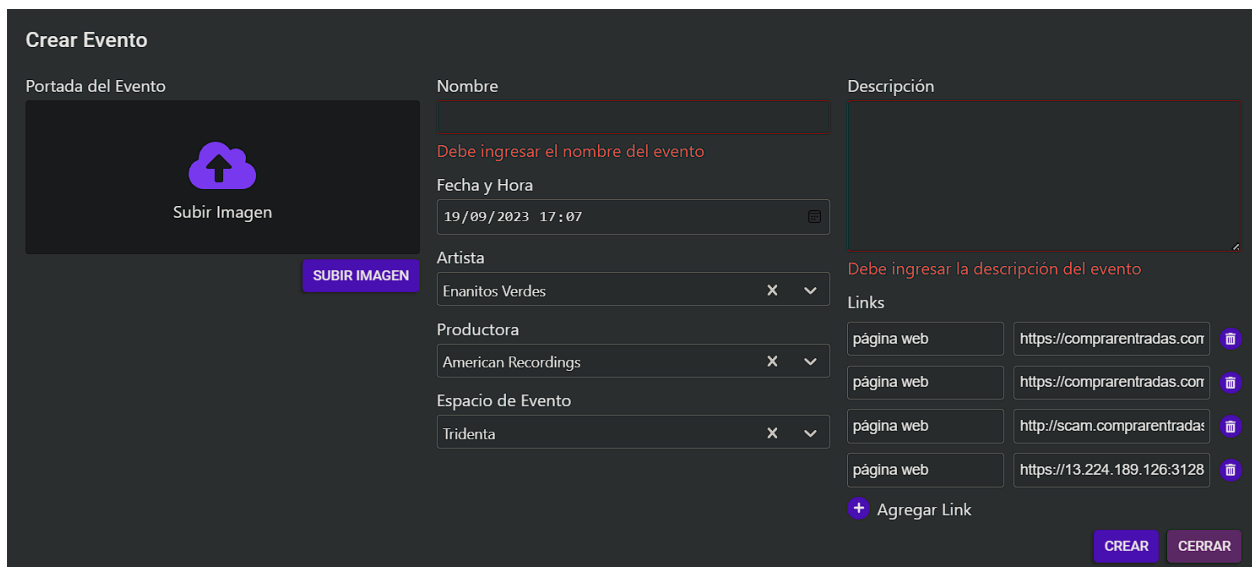


Figura 1.3-22: Prueba del formulario de creación de un evento.

<p>Nombre/Identificador del caso de prueba</p>	<p>Prueba del formulario de creación de espacio de evento.</p>
<p>Objetivo</p>	<p>Comprobar que los espacios de eventos creados cumplan con los criterios de aceptación de la "User Story 82: Agregar espacio de eventos" y además que todos los campos involucrados tengan valores válidos.</p>

<p>Requerimientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Existe un usuario administrador.
<p>Lote de prueba con atributos y valores a utilizar</p>	<p>Datos del usuario administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correo del usuario: octavio@gmail.com • Contraseña: 123123123 <p>Valores para utilizar en el formulario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre igual a "Estadio de River Plate". • Descripción igual a vacío. • Latitud igual a vacío. • Longitud igual a vacío. • Calle igual a vacío. • Número de calle igual a "-50".
<p>Resultado esperado</p>	<p>No debería crear un espacio de eventos. Además, se deberían mostrar mensajes de error indicando que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No se ha ingresado una latitud y una longitud. • El número de calle no puede ser negativo.
<p>Pasos lógicos de la prueba</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar sesión con la cuenta del administrador proporcionada. 2. Ir al inicio de la página web. 3. Debe ir a la sección "Administrar Contenido" y seleccionar "Espacios de Eventos". 4. Luego, debe hacer clic en "Crear Espacio de Evento". 5. Deberá completar el formulario del espacio de evento con los valores previstos. 6. Finalmente, debe hacer clic en "Crear".
<p>Resultado obtenido</p>	<p>No se crea un espacio de evento y se muestran los siguientes mensajes de error en el formulario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Debe ingresar la descripción del espacio de eventos".
<p>Acciones correctivas</p>	<p>En el FrontEnd hay que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer opcional la propiedad "descripción" agregando el símbolo "?" en la interface del modelo "EspacioEvento". • Agregar validación de existencia de coordenadas antes de la creación de un espacio de evento.

	<ul style="list-style-type: none"> • Agregar validación de mayor a cero al campo “número” (de calle). • Los campos “Departamento”, “Localidad”, “Provincia” y “País” se deben autocompletar automáticamente según las coordenadas ingresadas o calculadas desde el mapa.
--	--

Tabla 7: Prueba del formulario de creación de espacio de evento.

Crear Espacio de Evento

Portada del Espacio de Eventos

Subir Imagen

Nombre: Estadio de River Plate

Links: + Agregar Link

Descripción:
Debe ingresar la descripción del espacio de eventos

Latitud:
 Longitud:
 Calle:
 Número:
 Departamento:
 Código Postal:
 Localidad:
 Provincia:
 País:

CREAR CERRAR

Figura 1.3-23: Formulario de creación de espacio de evento con error de validación

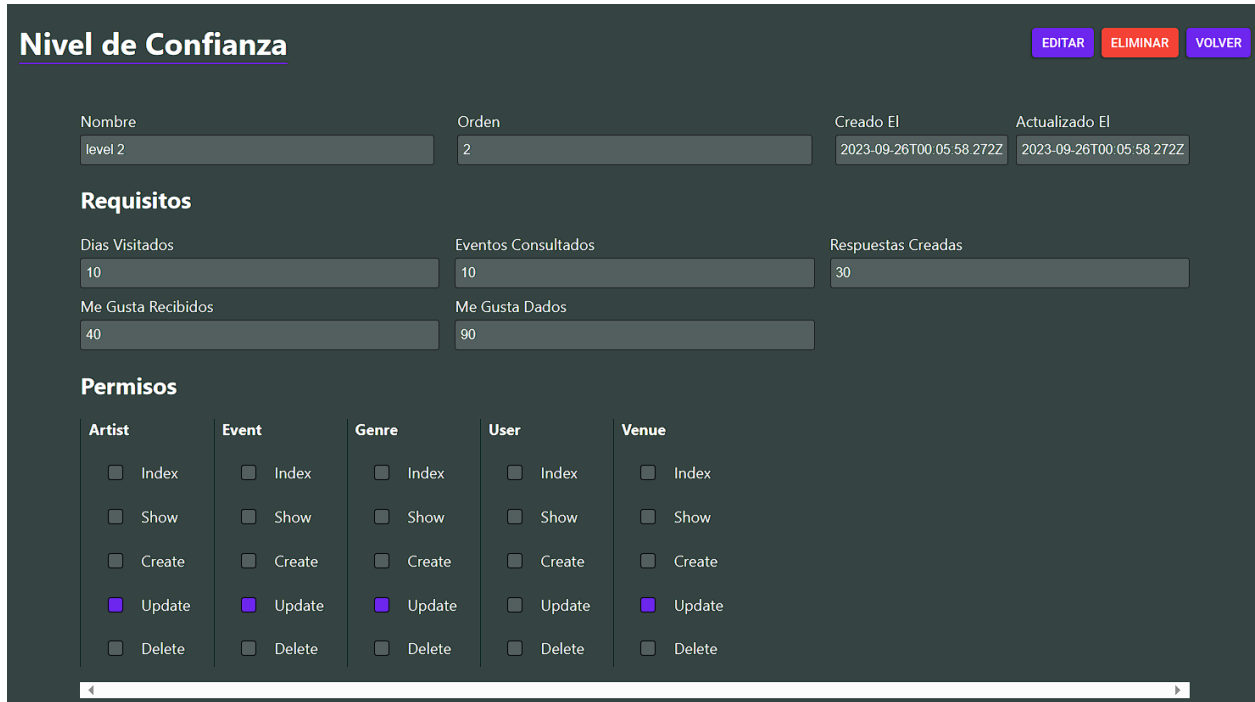
Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba del formulario de niveles de confianza.
Objetivo	Comprobar que los espacios de eventos creados cumplen con los criterios de aceptación de la “User Story 67: Alta nivel de confianza” y además que todos los campos involucrados tengan valores válidos, esto quiere decir que los requisitos deben aumentar a medida que aumenta el orden de los niveles de confianza en todo sentido.
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Existe un usuario administrador. • Existe un nivel de confianza llamado “level 1” con: <ul style="list-style-type: none"> ○ Orden igual a 1 ○ Requisitos:

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Días visitados igual a 15. ▪ Eventos Consultados igual a 20. ▪ Respuestas Creadas igual a 20. ▪ Me Gusta Recibidos igual a 50. ▪ Me Gusta Datos igual a 100. ○ Permisos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Artista: Mostrar/Visualizar/Crear. ▪ Evento: Mostrar/Visualizar/Crear. ▪ Espacio de evento: Mostrar/Visualizar/Crear. ▪ Productora: Mostrar/Visualizar/Crear. ○ Otros: Denegados
<p>Lote de prueba con atributos y valores a utilizar</p>	<p>Datos del usuario administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correo del usuario: octavio@gmail.com • Contraseña: 123123123 <p>Valores para utilizar en el formulario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre igual a “level 2”. • Orden igual a 2. • Requisitos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Días Visitados igual a 10. ○ Eventos Consultados igual a 10. ○ Respuesta Creadas igual a por defecto. ○ Me Gusta Recibidos igual a 40. ○ Me Gusta Datos igual a 90. • Permisos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Artista: Actualizar. ○ Evento: Actualizar. ○ Espacio de evento: Actualizar. ○ Productora: Actualizar. ○ Otros: Denegados.
<p>Resultado esperado</p>	<p>No debería crear un nivel de confianza. Además, se deberían mostrar mensajes de error indicando que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los Días Visitados debe ser mayor que los del nivel anterior. • Los Eventos Consultados debe ser mayor que los del nivel anterior. • Los Me Gusta Recibidos debe ser mayor que los del nivel anterior. • Los Me Gusta Datos debe ser mayor que los del nivel anterior. <p>El valor de Respuesta Creadas debe ser igual a 21.</p> <p>Los permisos seleccionados deben ser:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Artista: Mostrar/Visualizar/Crear/ Actualizar. • Evento: Mostrar/Visualizar/Crear/Actualizar. • Espacio de evento: Mostrar/Visualizar/Crear/ Actualizar. • Productora: Mostrar/Visualizar/Crear/ Actualizar. • Otros: Denegados.
<p>Pasos lógicos de la prueba</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar sesión con la cuenta del administrador proporcionada. 2. Ir al inicio de la página web. 3. Debe ir a la sección "Administrar Contenido". 4. Debe seleccionar "Niveles de Confianza". 5. Luego, debe hacer clic en "Crear Nivel de Confianza". 6. Deberá completar el formulario del nivel de confianza con los valores previstos. 7. Finalmente, debe hacer clic en "Crear".
<p>Resultado obtenido</p>	<p>No deja crear un evento porque no detecta el valor por defecto en el campo de Respuesta Creadas. A pesar de colocar el valor manualmente (21), el nivel de confianza se crea con los siguientes valores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre igual a "level 2". • Requisitos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Días Visitados igual a 10. ○ Eventos Consultados igual a 10. ○ Respuesta Creadas igual a por defecto. ○ Me Gusta Recibidos igual a 40. ○ Me Gusta Dados igual a 90. • Permisos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Artista: Actualizar. ○ Evento: Actualizar. ○ Espacio de evento: Actualizar. ○ Productora: Actualizar. ○ Otros: Denegados.
<p>Acciones correctivas</p>	<p>En el FrontEnd hay que:</p> <p>Ir al nivel de confianza inmediato anterior en jerarquía de orden y buscar los requisitos y permisos. El formulario debe autocompletarse con los requisitos del anterior con incrementado en una unidad (establece el límite mínimo que puede tomar). Respecto a los permisos, deben contener los mismos que el anterior, pero se debe solicitar algún permiso adicional (no puede ser idéntico al anterior).</p> <p>En el BackEnd hay que:</p>

Agregar validaciones similares a las implementadas en el FrontEnd.

Tabla 8: Prueba del formulario de niveles de confianza.



Nivel de Confianza [EDITAR] [ELIMINAR] [VOLVER]

Nombre: level 2 Orden: 2 Creado El: 2023-09-26T00:05:58.272Z Actualizado El: 2023-09-26T00:05:58.272Z

Requisitos

Dias Visitados: 10 Eventos Consultados: 10 Respuestas Creadas: 30

Me Gusta Recibidos: 40 Me Gusta Dados: 90

Permisos

Artist	Event	Genre	User	Venue
<input type="checkbox"/> Index	<input type="checkbox"/> Index	<input type="checkbox"/> Index	<input type="checkbox"/> Index	<input type="checkbox"/> Index
<input type="checkbox"/> Show	<input type="checkbox"/> Show	<input type="checkbox"/> Show	<input type="checkbox"/> Show	<input type="checkbox"/> Show
<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create	<input type="checkbox"/> Create
<input checked="" type="checkbox"/> Update	<input checked="" type="checkbox"/> Update	<input checked="" type="checkbox"/> Update	<input type="checkbox"/> Update	<input checked="" type="checkbox"/> Update
<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete	<input type="checkbox"/> Delete

Figura 1.3-24: Visualización Orden de Confianza Nivel 2

1.3.3.5. Pruebas de lógica de los módulos principales

Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba de conteo de eventos consultados.
Objetivo	Asegurarse de que el sistema calcule con precisión la cantidad de eventos consultados por un usuario. Cada vez que un usuario ingresa a un evento musical, este se registre adecuadamente en su contador de eventos consultados, sin duplicaciones ni cálculos incorrectos.
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Existe un usuario sin eventos consultados. • Existen muchos eventos.
Lote de prueba con atributos y valores a utilizar	Datos del usuario: <ul style="list-style-type: none"> • Correo del usuario: octavio@gmail.com

	<ul style="list-style-type: none"> • Contraseña: 123123123
Resultado esperado	Al visitar un evento, el contador aumente en una unidad. Por lo tanto, la cantidad total de eventos consultados después de visitar un evento específico debe ser 1.
Pasos lógicos de la prueba	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar sesión con la cuenta proporcionada. 2. Ir a algún evento. 3. Hacer clic en el nombre de usuario de la barra de navegación y luego seleccionar "Mi Perfil". 4. Ir al apartado de "Perfil".
Resultado obtenido	Tras visitar un evento por primera vez, el contador de eventos consultados muestra una cantidad igual a 2 en lugar de 1, lo que indica un incremento incorrecto.
Acciones correctivas	<p>En el FrontEnd se debe realizar una única petición para consultar los datos del evento asociado.</p> <p>En el BackEnd se debe modificar el controlador para que sume en una unidad el contador eventos consultados de un usuario por evento, es decir, un evento ya anteriormente visitado no debería tenerse en cuenta en la suma.</p>

Tabla 9: Prueba de conteo de eventos consultados.

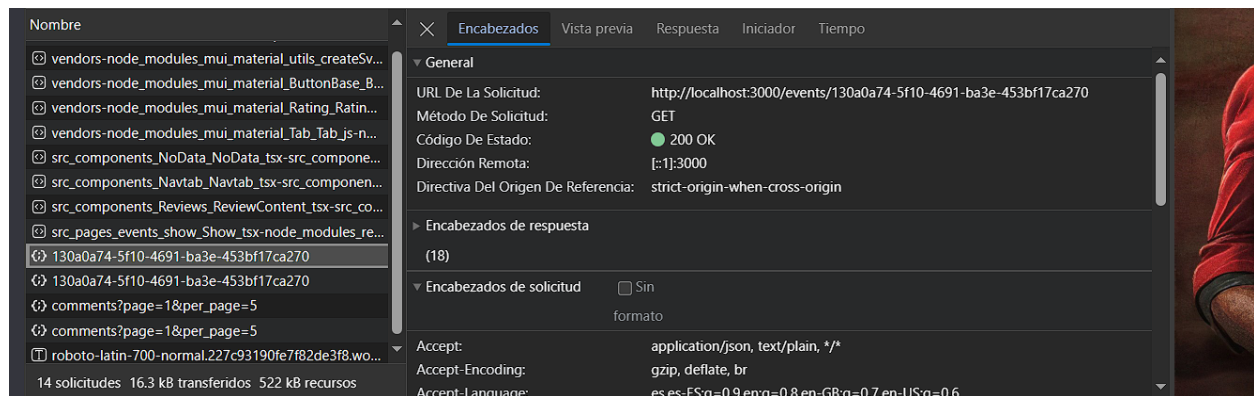


Figura 1.3-25: Inspector de tráfico de red del navegador

Estadísticas de Usuario			
Último inicio de sesión:	6/9/2023 23:45:10	Me gustas dados:	0
Días visitados:	2	Me gustas recibidos:	0
Eventos consultados:	2	Penalizaciones:	0

Figura 1.3-26: Estadísticas del usuario luego de consultar un evento

Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba de generación de informes.
Objetivo	Verificar que los informes generados contengan los datos correctos y estén formateados de acuerdo con los intervalos de fecha establecidos.
Requerimientos	<p>Existen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usuarios (de distintos tipos) • Comentarios • Reseñas • Eventos • Artistas • Espacios de eventos • Eventos subidos. • Me gusta tanto en videos como comentarios. <p>Las entidades deben estar creadas en el intervalo de fechas entre 01/8/2023 y 01/10/2023</p>
Lote de prueba con atributos y valores a utilizar	<p>Datos del usuario administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correo del usuario: octavio@gmail.com • Contraseña: 123123123 <p>Intervalo de fechas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fecha desde: 01/09/2023 • Fecha Hasta: 01/10/2023
Resultado esperado	El informe debe estar en formato PDF y además debe mostrarse en su totalidad, sin recortes o problemas de visualización. Los intervalos de fechas

	deben ser apropiados y las métricas deben ser representadas de manera adecuada. El informe debe tener una fecha de creación.
Pasos lógicos de la prueba	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar sesión con la cuenta proporcionada. 2. Hacer clic "Administrar" en la barra de navegación y luego seleccionar "Métricas y Reportes". 3. Colocar las fechas desde y hasta según las proporcionadas y luego clicar en "Buscar". 4. Dar clic en "Exportar Reporte".
Resultado obtenido	El informe se muestra en formato PDF sin recortes, pero los intervalos de fecha no son los adecuados y no se muestran en el informe. Además, no posee fecha de creación.
Acciones correctivas	En el FrontEnd se deben tener en cuenta las fechas de creación, desde y hasta a la hora de generar el informe. Y mostrar dichas fechas.

Tabla 10: Prueba de generación de informes.

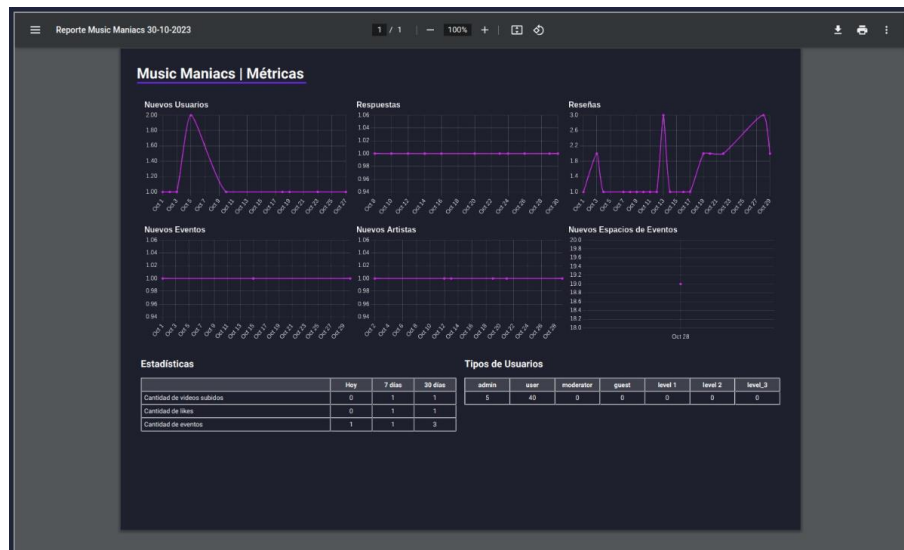


Figura 1.3-27: PDF generado con errores

Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba de notificación de la eliminación de un evento seguido por un usuario.
Objetivo	Verificar que, en caso de eliminación de un evento próximo que está siendo seguido por un usuario, se active exitosamente un proceso de notificación de

	eliminación que culmine con el envío de una alerta al correo electrónico del usuario afectado.																
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Existe un usuario administrador • Existe un usuario con un nivel de confianza • Existe un evento 																
Lote de prueba con atributos y valores a utilizar	<p>Datos del usuario administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correo del usuario: octavio@gmail.com • Contraseña: 123123123 <p>Datos del usuario con un nivel de confianza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usuario: tomas777 • Contraseña: 123123123 																
Resultado esperado	Cuando un evento que un usuario está siguiendo es eliminado, se debe enviar automáticamente un correo electrónico al usuario para notificarle sobre la eliminación del evento.																
Pasos lógicos de la prueba	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pasos</th> <th>Usuario administrador</th> <th>Usuario con un nivel de confianza</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td colspan="2">Iniciar sesión con los datos proporcionados</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>-</td> <td>Ingresar a un evento A próximo y seguirlo.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Ir a "Administrar" en la barra de navegación, luego seleccionar a "Eventos"</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Buscar el evento A próximo y eliminarlo</td> <td>Abrir la bandeja de entrada del correo electrónico en la espera de un correo de MusicManiacs</td> </tr> </tbody> </table>		Pasos	Usuario administrador	Usuario con un nivel de confianza	1	Iniciar sesión con los datos proporcionados		2	-	Ingresar a un evento A próximo y seguirlo.	3	Ir a "Administrar" en la barra de navegación, luego seleccionar a "Eventos"	-	4	Buscar el evento A próximo y eliminarlo	Abrir la bandeja de entrada del correo electrónico en la espera de un correo de MusicManiacs
Pasos	Usuario administrador	Usuario con un nivel de confianza															
1	Iniciar sesión con los datos proporcionados																
2	-	Ingresar a un evento A próximo y seguirlo.															
3	Ir a "Administrar" en la barra de navegación, luego seleccionar a "Eventos"	-															
4	Buscar el evento A próximo y eliminarlo	Abrir la bandeja de entrada del correo electrónico en la espera de un correo de MusicManiacs															

Resultado obtenido	El usuario no recibe ningún correo electrónico que le notifique de la eliminación del evento que estaba siguiendo.
Acciones correctivas	<p>En el BackEnd se debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajustar la configuración del servidor de correo saliente (SMTP). • Disparar un método en el controlador que envíe un correo electrónico a todos los usuarios que estaban siguiendo a un evento particular notificando su eliminación.

Tabla 11: Prueba de notificación de la eliminación de un evento seguido por un usuario

1.3.3.6. Pruebas de integración entre módulos del sistema

Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba de la eliminación de un usuario y ver reseñas de un evento en el que tal usuario participó.
Módulos involucrados en la prueba	Módulo de eventos musicales y el de Administración del sistema.
Objetivo	Comprobar el correcto funcionamiento de la anonimización de reseñas y comentarios asociados a un usuario eliminado.
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Existe un usuario administrador. • Existe un usuario general llamado "Octa Alcalde" que no tiene baja lógica. • Existe un Artista llamado "Sui Generis". • Existe un Espacio de Evento llamado "Luna Park". • Existe una Productora llamada "Maratone Studios". • Existe un Evento llamado "Noche de Rock en Vivo" con el Artista, Espacio de Evento y Productora anteriormente mencionados. • Existe una reseña para el Artista, Espacio de Evento y para la Productora del Evento mencionado por el usuario general.
Lote de prueba con atributos y valores a utilizar	<p>Datos del usuario administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correo del usuario: octavio@gmail.com

	<ul style="list-style-type: none"> • Contraseña: 123123123
Resultado esperado	Todas las reseñas realizadas por el usuario se deben aparecer como provenientes de un "Usuario Anónimo".
Pasos lógicos de la prueba	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar sesión con la cuenta del administrador proporcionada. 2. Ir al inicio de la página web. 3. Debe hacer clic en "Administrar Contenido" y luego elegir la opción de "Usuarios". 4. Debe buscar en el buscador al usuario con nombre igual a "Octa Alcalde" y debe hacer clic en el símbolo del tacho de basura para eliminarlo. 5. Debe ir a "Buscar Evento" y buscar en el buscador el evento "Noche de Rock en Vivo" y entrar en él.
Resultado obtenido	Al visualizar el evento, la pantalla no se carga, y muestra mensajes de errores de tipado de propiedades undefined porque la Reseña recibida no incluye un usuario (el usuario eliminado).
Acciones correctivas	Debido a que en el FrontEnd estamos utilizando TypeScript, se debe modificar el modelo "Review" para que la propiedad "user" sea opcional, en caso de no existir el usuario, se muestra como nombre del usuario de la reseña "Usuario Eliminado".

Tabla 12: Prueba de la eliminación de un usuario y ver reseñas de un evento en el que tal usuario participó.

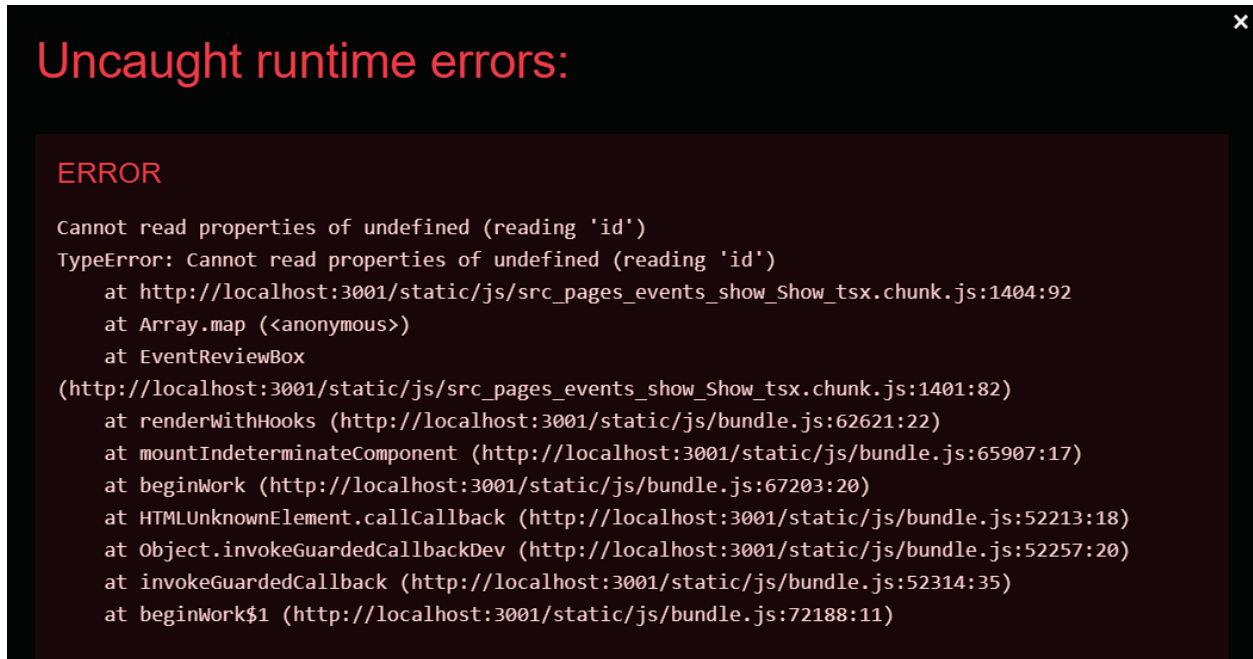



Figura 1.3-28: Mensaje de error al previsualizar un evento con reseñas de un usuario eliminado

Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba de creación de artista con género musical recién creado
Módulos involucrados en la prueba	Administración del sistema
Objetivo	Verificar la correcta disponibilidad de los géneros musicales recientemente creados para la adición de estos para creación de artistas.
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> Existe un usuario administrador.
Lote de prueba con atributos y valores a utilizar	<p>Datos del usuario administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> Correo del usuario: octavio@gmail.com Contraseña: 123123123 <p>Datos para género musical:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nombre igual a "Pop" <p>Datos para artista:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nombre igual a "Michael Jackson".

	<ul style="list-style-type: none"> • Nacionalidad igual a "Estados Unidos de América". • Géneros relacionados igual a "Pop". • Descripción igual a "Fue un legendario cantante y bailarín estadounidense, conocido como el 'Rey del Pop' ".
Resultado esperado	Se crea un nuevo género musical con nombre igual a "Rock" y se crea un nuevo artista llamado con todos los datos mencionados anteriormente.
Pasos lógicos de la prueba	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar sesión con la cuenta del administrador proporcionada. 2. Ir al inicio de la página web. 3. Debe ir a "Administrar Contenido" y seleccionar la opción de "Artistas". 4. Debe hacer clic en el botón llamado "Crear artista". 5. Completar todos los datos del formulario según los detallados anteriormente (verá que no puede seleccionar el género musical puesto que éste no existe). 6. Debe hacer clic en "Cerrar" para cerrar el formulario de creación de artistas. 7. Debe ir a "Administrar Contenido" y seleccionar la opción de "Géneros Musicales". 8. Debe hacer clic en el botón llamado "Crear género". 9. Debe escribir el nombre del género y hacer clic en "Crear". 10. Debe ir a "Administrar Contenido" y seleccionar la opción de "Artistas" nuevamente. 11. Debe hacer clic en el botón llamado "Crear artista". 12. Completar todos los datos del formulario según los detallados anteriormente (verá que aún no aparece el género musical a pesar de haberlo creado).
Resultado obtenido	Se creó el género musical pero no se puede crear un artista debido a que no aparece el género musical anteriormente creado.
Acciones correctivas	El problema radica en que cada componente (género y artista) recuerda su estado interno para evitar hacer peticiones redundantes al Backend por lo que al volver al formulario de artista una vez creado el mismo, éste no aparece. Se debe crear una variable global que sea compartida entre los componentes (llamada useContext en la jerga de la terminología de React) y que se actualice cada vez que alguno de ellos provoque cambios en el Backend.

Tabla 13: Prueba de creación de artista con género musical recién creado

Figura 1.3-29: Formulario para la creación de un artista con género recientemente creado

Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba de visualización de imágenes de perfil de usuarios
Módulos involucrados en la prueba	<ul style="list-style-type: none"> • Módulo de perfil de usuario • Módulo de eventos musicales
Objetivo	Verificar que la imagen previamente cargada por un usuario se muestre de manera adecuada en los comentarios y reseñas que ha realizado en un evento.
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Existe un usuario. • Existe un evento creado.
Lote de prueba con atributos y valores a utilizar	<p>Datos del usuario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correo del usuario: octavio@gmail.com • Contraseña: 123123123 <p>Imagen de perfil:</p> 

Resultado esperado	Visualizar el comentario y la reseña del usuario con la respectiva imagen de perfil anteriormente cargada.
Pasos lógicos de la prueba	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar sesión con la cuenta proporcionada. 2. Ir al evento. 3. Crear un comentario y una reseña para el evento. 4. Hacer clic en el nombre de usuario de la barra de navegación y luego seleccionar "Mi Perfil". 5. Ir al apartado de "Editar Perfil". 6. Clickear en "Modificar Imagen" y seleccionar la imagen anteriormente proporcionada. 7. Guardar los cambios cliqueando en "Confirmar Cambios". 8. Regresar al evento de antes.
Resultado obtenido	Se pueden visualizar el comentario y la reseña, pero no la imagen de perfil del usuario.
Acciones correctivas	<p>En el BackEnd se debe agregar la url de la imagen de perfil de los usuarios en caso de que exista.</p> <p>En el FrontEnd se debe agregar la validación de que, si existe una imagen, mostrar la imagen como 'avatar' y si no existe la imagen, o no se puede cargar, mostrar un icono de usuario.</p>

Tabla 14: Prueba de visualización de imágenes de perfil de usuarios

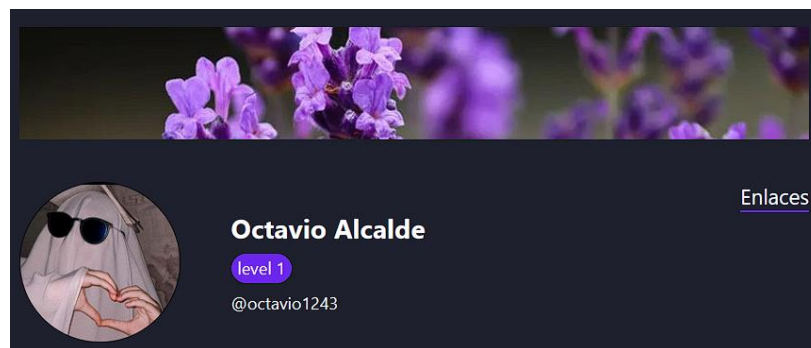


Figura 1.3-30: Perfil de usuario posterior a la carga de la imagen de perfil

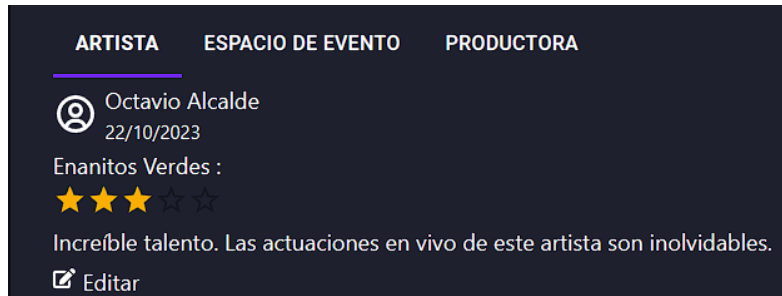


Figura 1.3-31: Reseña del usuario posterior a la actualización de la imagen de perfil

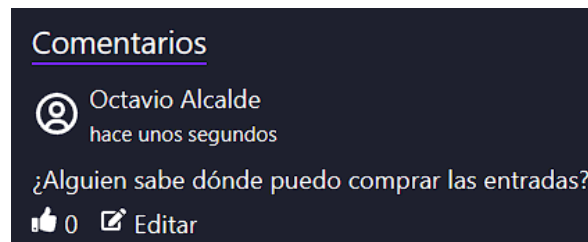



Figura 1.3-32: Comentario del usuario posterior a la actualización de la imagen de perfil

1.3.3.7. Pruebas de carga

Se llevaron a cabo evaluaciones exhaustivas del rendimiento del sistema en diferentes escenarios. Se destacan tres pruebas específicas: una enfocada en la creación masiva de eventos musicales, otra evaluando la carga del script principal del servidor FrontEnd, y la tercera centrada en la obtención masiva de imágenes. Cada prueba incluye la configuración del entorno de prueba, hardware y software utilizados, así como los resultados esperados y obtenidos. Se presentan acciones correctivas sugeridas en función de los resultados para optimizar el rendimiento del sistema. La información detallada proporcionada en cada caso permite una comprensión exhaustiva de la capacidad y eficiencia del sistema bajo diferentes cargas y escenarios.

Nombre/Id entificador del caso de prueba	Prueba de creación de eventos musicales con JMeter.
Objetivo	Comprobar que 100 usuarios pueden crear eventos de manera simultánea y que los tiempos de respuesta no sean superiores a 800 ms para obtener perfiles y 700 ms para la creación del evento, repitiendo el proceso cada 1 segundo, durante 5 minutos.
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Existe un usuario administrador. • Existen al menos un perfil de cada tipo (espacios de evento, artistas y productoras) que contiene la letra "a".

<p>Configuración de carga</p>	<p>El tipo de carga será de búsqueda de cada uno de los perfiles necesarios para la creación de un evento (artista, productora y espacio de evento) y también será de escritura (de un evento). Las transacciones se realizarán de manera incremental de 2 usuario cada 1 segundos durante los primeros 30 segundos lo que implica que luego de ese periodo habrá 100 usuarios realizando las peticiones indefinidamente. El volumen de datos manejado por cada hilo se medirá de acuerdo con el tamaño del cuerpo de la solicitud, El cuerpo de la solicitud contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un JSON especificando los id de los tres perfiles como también datos generales del evento en sí mismo. A continuación, se muestra la plantilla a utilizar con un peso de 915 bytes. Cabe destacar que entre hilos cambiarán los id de los perfiles, pero al tener la misma longitud, el tamaño será el mismo. <pre data-bbox="467 695 1390 1772"> { "name": "Primavera Feliz", "datetime": "2023-10-03T21:11:00.000Z", "description": "Únete a nosotros en una celebración musical bajo el cálido sol primaveral. Nuestro evento de primavera de música te transportará a un mundo de melodías vibrantes y ritmos contagiosos en medio de la belleza de la naturaleza renaciente. Disfruta de actuaciones en vivo de artistas de renombre y bandas locales emergentes en un escenario al aire libre rodeado de exuberantes jardines y árboles florecientes. Deleita tus sentidos con una mezcla de géneros musicales que van desde el indie y el pop hasta el jazz y el folk. Con opciones gastronómicas de temporada, actividades interactivas y un ambiente festivo, este evento es la manera perfecta de dar la bienvenida a la primavera mientras te sumerges en la magia de la música en vivo. ¡No te pierdas esta experiencia musical inolvidable que celebra la vida y la creatividad en la estación más hermosa del año!", "artist_id": "\${artista}" "venue_id": "\${espacio_evento}", "producer_id": "\${productora} " } Donde \${artista}, \${espacio_evento} y \${productora} siguen el siguiente formato (X puede ser cualquier símbolo alfanumérico): XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXXXXXX </pre>
-------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> La siguiente imagen de una planta llamada Lavanda. El peso de la imagen es de 113 KB (116.103 bytes) 
<p>Ambiente de prueba</p>	<p>Hardware utilizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Procesador: AMD Ryzen 5 7600X 6-Core Processor RAM: 32GB (3600 MHz) (2x8GB y 1x16GB) <p>Sistema operativo utilizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Edición: Windows 10 Pro Versión: 22H2 Tipo de sistema: 64 bits Configuraciones: <ul style="list-style-type: none"> Memoria virtual (archivo de paginación): Deshabilitado. Memoria en espera: Deshabilitado. Virtualización: Habilitada. Características de Windows activadas: <ul style="list-style-type: none"> Plataforma de máquina virtual. Subsistema de Windows para Linux. Características de Windows NO activadas: <ul style="list-style-type: none"> Hyper-V. Plataforma de hipervisor de Windows. <p>Software:</p> <ul style="list-style-type: none"> JMeter instalado (debe incluir la extensión de "JMeter Plugins Manager"). JDK 8 instalado. <p>Configuración del servidor Backend utilizada:</p> <ul style="list-style-type: none"> Versión de Ruby: 3.2.0. Cantidad mínima de hilos: 50. Cantidad máxima de hilos: 50.

	<ul style="list-style-type: none"> Entorno: Desarrollo. <p>Configuración de contenedores de Docker utilizada:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cantidad de contenedores: 2 (PostgreSQL y Redis). Número de CPUs: 12. Memoria total: 1.861 GiB. Arquitectura: x86_64. Sistema Operativo: Linux. 																					
<p>Resultado esperado</p>	<p>Todas las peticiones realizadas por cada uno de los hilos deben devolver status 200 OK. Con respecto a las duraciones máximas de aserción, se establecen las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtención de artista, productora y espacio de eventos: 700ms. Creación de un evento: 800ms. <p>La ejecución de la prueba no debe finalizar puesto que una condición de parada es que una aserción falle.</p>																					
<p>Pasos de prueba</p>	<ol style="list-style-type: none"> Abrir el programa JMeter. Añadir un "Grupo de Hilos" al el "Plan de Pruebas" con la siguiente configuración: <ul style="list-style-type: none"> Nombre: Creación masiva de eventos musicales. Acción a tomar después de un error de Muestreador: Parar Test Propiedades de Hilo: <ul style="list-style-type: none"> Número de Hilos: 100. Periodo de Subida (en segundos): 30. Contador del bucle: Sin fin. Dentro del "Grupo de Hilos" se deben crear lo siguiente: <ol style="list-style-type: none"> Crear las siguientes peticiones HTTP con sus respectivos datos: <table border="1" data-bbox="423 1331 1369 1871"> <thead> <tr> <th colspan="2" rowspan="2">Configuraciones</th> <th colspan="4">Nombre</th> </tr> <tr> <th>Obtener artista</th> <th>Obtener productora</th> <th>Obtener espacio de evento</th> <th>Crear evento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Servidor Web</td> <td>Protocolo</td> <td colspan="4">http</td> </tr> <tr> <td>Nombre de Servidor o IP</td> <td colspan="4">127.0.0.1</td> </tr> </tbody> </table> 	Configuraciones		Nombre				Obtener artista	Obtener productora	Obtener espacio de evento	Crear evento	Servidor Web	Protocolo	http				Nombre de Servidor o IP	127.0.0.1			
Configuraciones				Nombre																		
		Obtener artista	Obtener productora	Obtener espacio de evento	Crear evento																	
Servidor Web	Protocolo	http																				
	Nombre de Servidor o IP	127.0.0.1																				

		Puerto	3000			
Petición HTTP	Tipo	GET			POST	
	Ruta	/admin/artists/search_typeahead	/admin/producers/search_typeahead	/admin/venues/search_typeahead	/events	
	Codificación	UTF-8				
Parameters	Nombre	name_cont	name_cont	name_cont	event	
	Valor	a	a	a	Es el valor detallado anteriormente	
Files Upload	Nombre de Archivo	-	-	-	Se debe cargar el archivo de imagen mostrado anteriormente	
	Nombre de Parámetro	-	-	-	Image	
<p>b. Crear una aserción llamada "Aserción de Respuesta" con la siguiente configuración:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Campo de Respuesta a Probar: Código de Respuesta. • Reglas de Coincidencia de Patrones: Substring. • Patrón a Probar: 200. 						

- c. Crear un temporizador llamado "Temporizador Aleatorio Uniforme" con la siguiente configuración:
 - Propiedades de Retardo de Hilos:
 - Máximo retardo Aleatorio (en milisegundos): 1000.0.
 - Desplazamiento de Retraso Constante (en milisegundos): 200.
- d. Crear un elemento de configuración llamado "Gestor de Cabecera HTTP" con la siguiente configuración:

Cabeceras Almacenadas en el Gestor de Cabeceras	
Nombre	Valor
Accept	application/json, text/plain, */*
Content-Type	multipart/form-data; boundary=----WebKitFormBoundaryCAH50dBBqvcWyPbQ

- e. Crear los siguientes receptores:
 - Ver Árboles de Resultados
 - jp@gc – Active Threads Over Time
 - jp@gc – Response Times Over Time
 - Reporte resumen
4. Por cada petición HTTP creada se deben crear estos elementos:

Petición HTTP	Elemento a crear	Configuración
Obtener artista	JSON Extractor	Aplicar a: Muestra principal y submuestras. Name of created variables: artista. JSON Path expressions: \$..value. Default Values: null.
	Aserción de Duración	Aplicar a: Sólo muestra principal. Duración a asegurar:

				<ul style="list-style-type: none"> Duración en milisegundos: 800.
	Obtener productora	JSON Extractor	<p>Aplicar a: Muestra principal y submuestras.</p> <p>Name of created variables: productora.</p> <p>JSON Path expressions: \$..value.</p> <p>Default Values: null.</p>	
		Aserción de Duración	<p>Aplicar a: Sólo muestra principal.</p> <p>Duración a asegurar:</p> <p>Duración en milisegundos: 800.</p>	
	Obtener espacio de evento	JSON Extractor	<p>Aplicar a: Muestra principal y submuestras.</p> <p>Name of created variables: espacio_evento.</p> <p>JSON Path expressions: \$..value.</p> <p>Default Values: null.</p>	
		Aserción de Duración	<p>Aplicar a: Sólo muestra principal.</p> <p>Duración a asegurar:</p> <p>Duración en milisegundos: 800.</p>	
	Crear evento	Aserción de Duración	<p>Aplicar a: Sólo muestra principal.</p> <p>Duración a asegurar:</p> <p>Duración en milisegundos: 700.</p>	

Resultado obtenido	La ejecución no se detiene por lo que se da por hecho que los tiempos en ms y los códigos de respuestas son los correctos. Según los resultados estadísticos, el tiempo de respuesta promedio de cada una de las peticiones está muy por debajo de los tiempos de respuesta máximos o pesimistas.
Acciones correctivas	No es requerida.

Tabla 15: Prueba de creación masiva de eventos musicales

Label	# Samples	Average	Min	Max	Std. Dev.	Error %	Throughput	Received KB/sec	Sent KB/sec	Avg. Bytes
Obtener prod...	3214	129	0	388	62.49	0.00%	26.8/sec	21.09	15.08	807.0
Obtener artista	3190	131	0	397	63.69	0.00%	26.7/sec	20.90	15.01	801.0
Obtener espa...	3166	132	0	491	63.44	0.00%	26.7/sec	21.01	14.63	807.0
Crear evento	3144	137	0	411	61.17	0.00%	26.5/sec	50.67	545.15	1954.2
TOTAL	12714	132	0	491	62.78	0.00%	105.9/sec	112.60	582.00	1089.2

Figura 1.3-33: Resultados estadísticos de las peticiones para obtener perfiles y crear evento. [Resultado Exitoso]



Figura 1.3-34: Gráfico de la cantidad de hilos activos para crear eventos a lo largo del tiempo. [Resultado Exitoso]

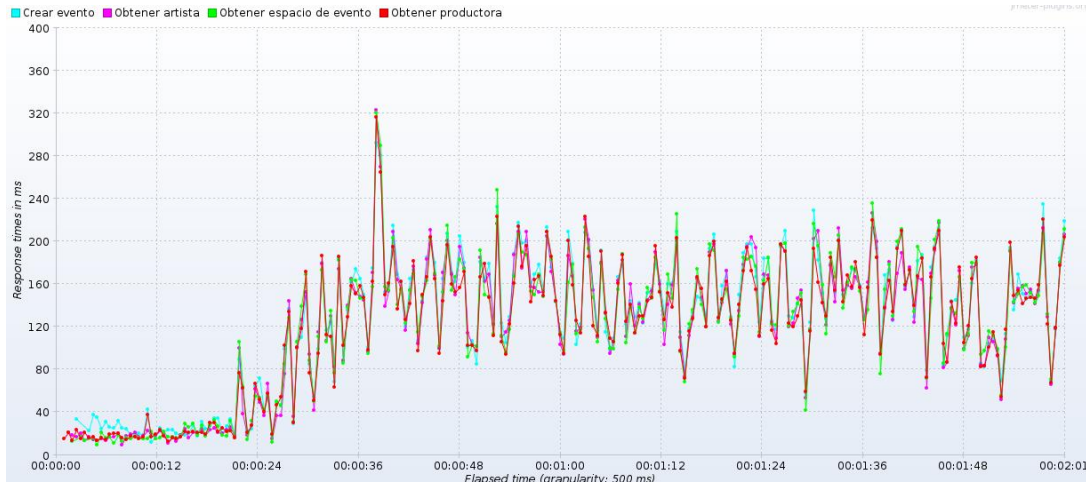


Figura 1.3-35: Gráfico del tiempo de respuesta de las peticiones para crear eventos en ms a lo largo del tiempo. [Resultado Exitoso]

Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba de carga de la página principal del sistema con JMeter.
Objetivo	Comprobar que 100 usuarios puedan acceder al mismo tiempo a la página principal del sistema, y que el tiempo de respuesta del servidor FrontEnd sea menor a 500 ms, repitiendo el proceso cada 1 segundo durante 5 minutos.
Software utilizado	JMeter
Requerimientos	No requerido
Configuración de carga	<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de carga: La prueba de carga se centra en la lectura del archivo JavaScript "bundle.js", que es esencial para el funcionamiento de la aplicación React. • Frecuencia de las Transacciones: Se realizarán de manera incremental de 10 hilos cada 1 segundo durante los primeros 10 segundos lo que implica que luego de ese periodo el habrá 100 hilos funcionando indefinidamente • Volúmenes de Datos Involucrados: El archivo a obtener pesa poco menos de 13MB aproximadamente.
Ambiente de prueba	<p>Hardware utilizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesador: AMD Ryzen 5 7600X 6-Core Processor • RAM: 32GB (3600 MHz) (2x8GB y 1x16GB)

	<p>Sistema operativo utilizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Edición: Windows 10 Pro ○ Versión: 22H2 ○ Tipo de sistema: 64 bits • Configuraciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Memoria virtual (archivo de paginación): Deshabilitado. ○ Memoria en espera: Deshabilitado. ○ Virtualización: Habilitada. ○ Características de Windows activadas: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Plataforma de máquina virtual. ▪ Subsistema de Windows para Linux. ○ Características de Windows NO activadas: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hyper-V. ▪ Plataforma de hipervisor de Windows. <p>Software:</p> <ul style="list-style-type: none"> • JMeter instalado (debe incluir la extensión de "JMeter Plugins Manager"). • JDK 8 instalado. <p>Configuración del servidor Backend utilizada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Versión de Ruby: 3.2.0. • Cantidad mínima de hilos: 5. • Cantidad máxima de hilos: 5. • Entorno: Desarrollo. <p>Configuración de contenedores de Docker utilizada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de contenedores: 2 (PostgreSQL y Redis). • Número de CPUs: 12. • Memoria total: 1.861 GiB. • Arquitectura: x86_64. • Sistema Operativo: Linux.
<p>Resultado esperado</p>	<p>Todas las peticiones realizadas por cada uno de los hilos deben devolver status 200 OK y la duración de la aserción no debe superar los 1000 ms. Además, la ejecución de la prueba no debe finalizar puesto que una condición de parada es que una aserción falle.</p>
<p>Pasos de prueba</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Abrir el programa JMeter. 2. Añadir un "Grupo de Hilos" al el "Plan de Pruebas" con la siguiente configuración:

- Nombre: Creación masiva del script bundle.js.
- Acción a tomar después de un error de Muestreador: Parar Test
- Propiedades de Hilo:
 - Número de Hilos: 100.
 - Periodo de Subida (en segundos): 10.
 - Contador del bucle: Sin fin.

3. Dentro del "Grupo de Hilos" se deben crear lo siguiente:
 - a. Crear las siguientes peticiones HTTP con sus respectivos datos:

Configuraciones		Nombre
		Obtener bundle.js
Servidor Web	Protocolo	http
	Nombre de Servidor o IP	127.0.0.1
	Puerto	3001
Petición HTTP	Tipo	GET
	Ruta	/static/js/bundle.js
	Codificación	UTF-8

- b. Crear un elemento de configuración llamado "Gestor de Cabecera HTTP" con la siguiente configuración:
 - Nombre: Accept
 - Valor: */*
- c. Crear una aserción llamada "Aserción de Respuesta" con la siguiente configuración:
 - Campo de Respuesta a Probar: Código de Respuesta.
 - Reglas de Coincidencia de Patrones: Substring.
 - Patrón a Probar: 200.
- d. Crear una aserción llamada "Aserción de Duración" con la siguiente configuración:

	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar a: Sólo muestra principal. • Duración a asegurar: <ul style="list-style-type: none"> ○ Duración en milisegundos: 500. e. Crear un temporizador llamado "Temporizador Constante" con la siguiente configuración: <ul style="list-style-type: none"> • Retardo de Hilo (en milisegundos): 1000 f. Crear los siguientes receptores: <ul style="list-style-type: none"> • Ver Árboles de Resultados • jp@gc – Active Threads Over Time • jp@gc – Response Times Over Time • Reporte resumen
Resultado obtenido	La ejecución se ve interrumpida debido a que el tiempo de respuesta es mayor a un 300ms. En las imágenes subsiguientes correspondientes a los resultados de la prueba se puede observar que antes de llegar a los 10 segundos de ejecución se produce la detención de todos los hilos debido a que el tiempo de carga asciende a un máximo de 396 ms.
Acciones correctivas	<p>En el FrontEnd:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar minimizaciones adicionales al script. • División de código (Code splitting): Utilización de importaciones lazy.

Tabla 16: Prueba de carga masiva del script de lógica principal del servidor de FrontEnd

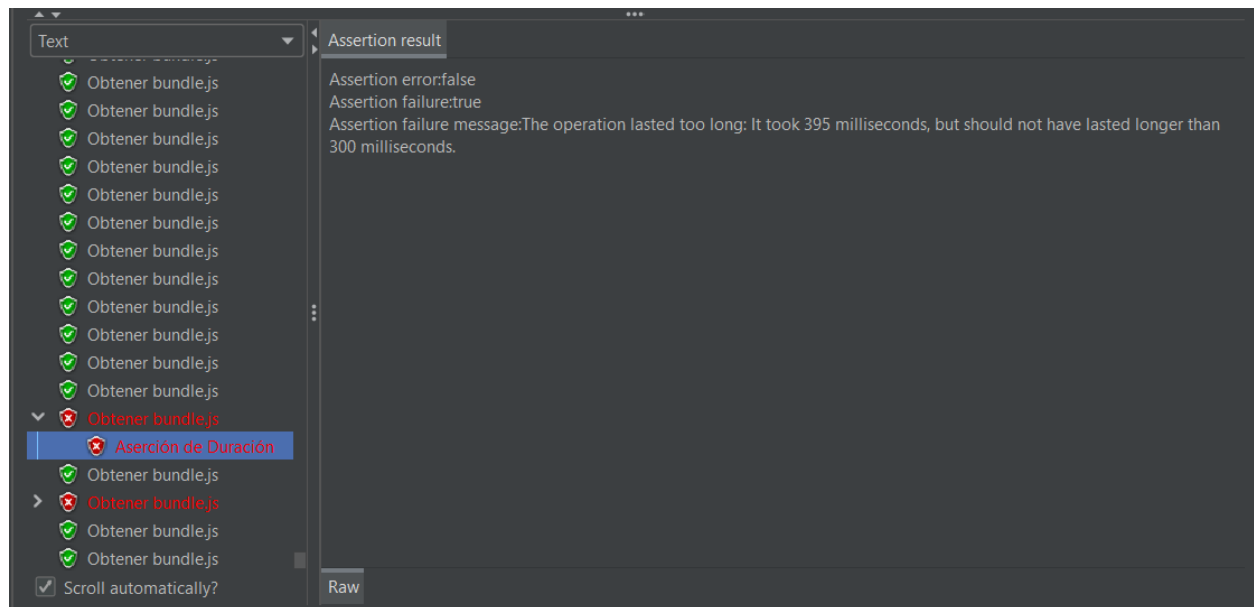


Figura 1.3-36: Detalle de la fallida petición para obtener el bundle.js. [Resultado Fallido]

Label	# Samples	Average	Min	Max	Std. Dev.	Error %	Throughput	Received K...	Sent KB/sec	Avg. Bytes
Obtener bu...	496	79	0	396	65.68	0.60%	50.0/sec	658739.80	7.23	13493711.0
TOTAL	496	79	0	396	65.68	0.60%	50.0/sec	658739.80	7.23	13493711.0

Figura 1.3-37: Resultados estadísticos de la petición para obtener el bundle.js [Resultado Fallido]

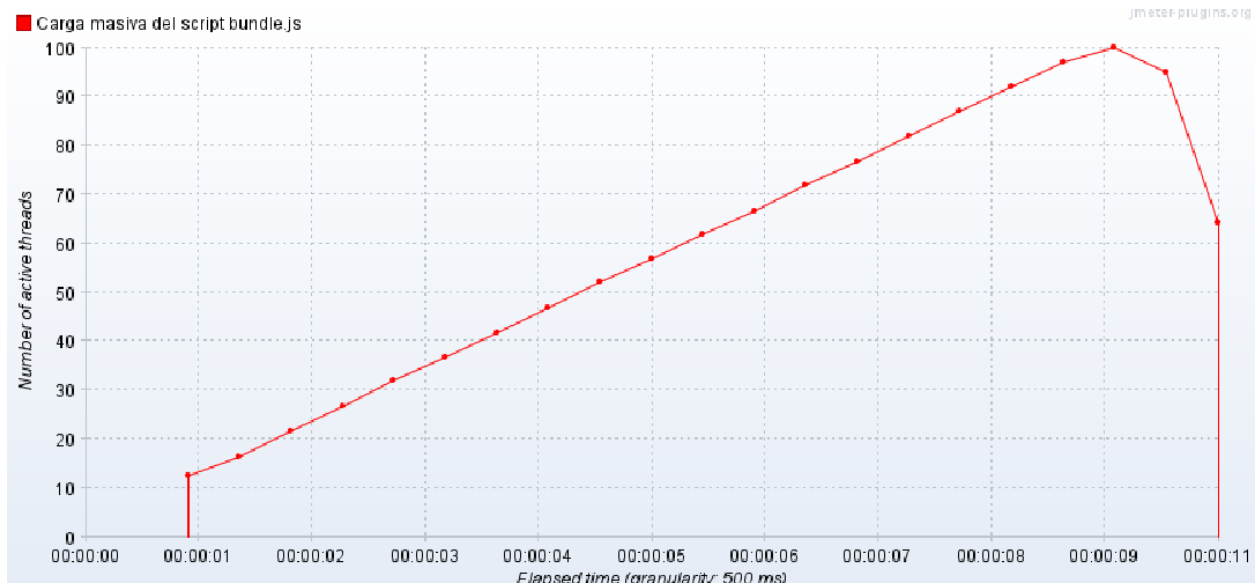


Figura 1.3-38: Gráfico de la cantidad de hilos activos para obtener el bundle.js a lo largo del tiempo. [Resultado Fallido]

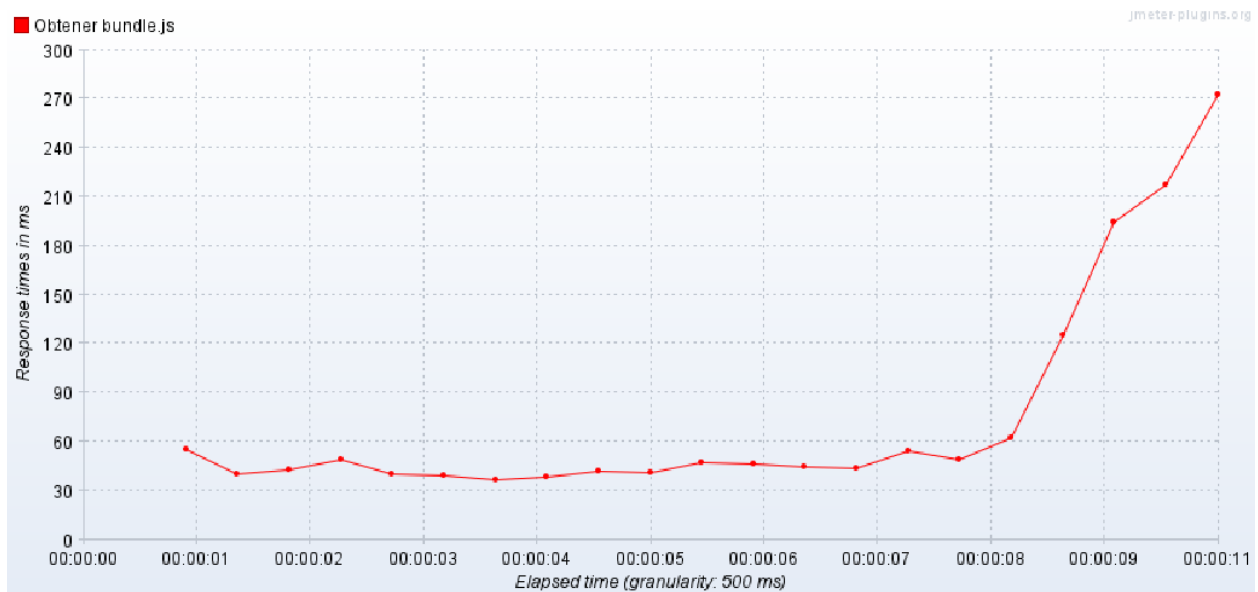


Figura 1.3-39: Gráfico del tiempo de respuesta para obtener el bundle.js en ms a lo largo del tiempo. [Resultado Fallido]

Label	# Samples	Average	Min	Max	Std. Dev.	Error %	Throughput	Received K...	Sent KB/sec	Avg. Bytes
Obtener bu...	2413	5	0	44	3.15	0.54%	83.7/sec	67106.74	12.68	821161.8
TOTAL	2413	5	0	44	3.15	0.54%	83.7/sec	67106.74	12.68	821161.8

Figura 1.3-40: Resultados estadísticos de la petición para obtener el bundle.js [Resultado Exitoso]

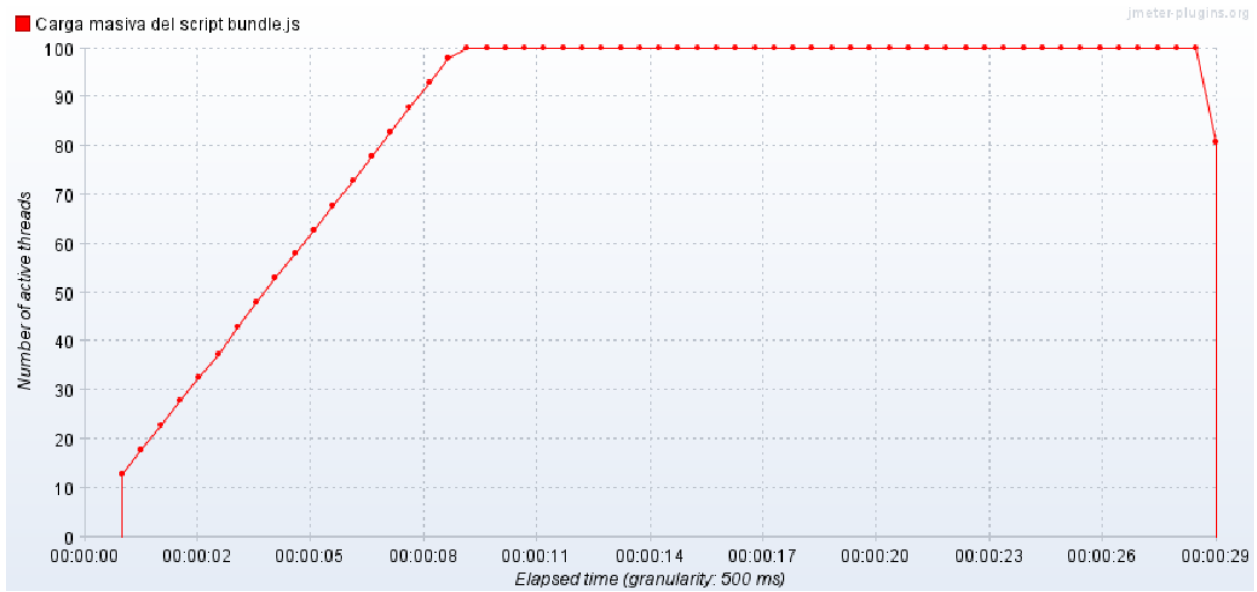


Figura 1.3-41: Gráfico de la cantidad de hilos activos para obtener el bundle.js a lo largo del tiempo. [Resultado Exitoso]

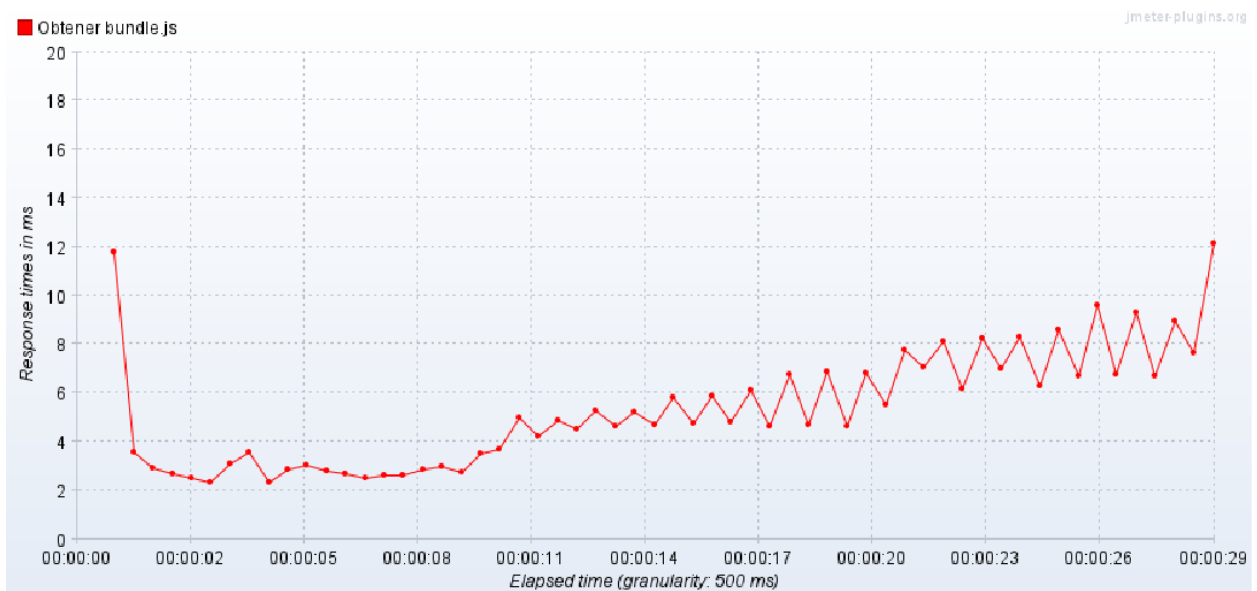


Figura 1.3-42: Gráfico del tiempo de respuesta para obtener el bundle.js en ms a lo largo del tiempo. [Resultado Exitoso]

Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba de obtención de la imagen de un evento con JMeter
Objetivo	Comprobar que 30 usuarios puedan obtener la imagen de un evento al mismo tiempo, y que el tiempo de respuesta sea menor a 1000 ms. Repitiendo el proceso en un lapso aleatorio de entre 0 y 3 segundos durante 5 minutos.

<p>Requerimientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Existe un evento con imagen.
<p>Configuración de carga</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de carga: La prueba de carga se centra en la lectura de imágenes. • Frecuencia de las Transacciones: Se realizan 30 solicitudes concurrentes cada "X" segundos, donde "X" sigue una distribución uniforme en el rango de 0 a 3 segundos. • Volúmenes de Datos Involucrados: Las imágenes pueden no tener el mismo peso por lo que pueden oscilar entre 100 kilobytes (KB) y 2 megabytes (MB) por imagen.
<p>Ambiente de prueba</p>	<p>Hardware utilizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesador: AMD Ryzen 5 7600X 6-Core Processor • RAM: 32GB (3600 MHz) (2x8GB y 1x16GB) <p>Sistema operativo utilizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Edición: Windows 10 Pro ○ Versión: 22H2 ○ Tipo de sistema: 64 bits • Configuraciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Memoria virtual (archivo de paginación): Deshabilitado. ○ Memoria en espera: Deshabilitado. ○ Virtualización: Habilitada. ○ Características de Windows activadas: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Plataforma de máquina virtual. ▪ Subsistema de Windows para Linux. ○ Características de Windows NO activadas: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hyper-V. ▪ Plataforma de hipervisor de Windows. <p>Software:</p> <ul style="list-style-type: none"> • JMeter instalado (debe incluir la extensión de "JMeter Plugins Manager"). • JDK 8 instalado. <p>Configuración del servidor Backend utilizada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Versión de Ruby: 3.2.0. • Cantidad mínima de hilos: 5. • Cantidad máxima de hilos: 5.

	<ul style="list-style-type: none"> Entorno: Desarrollo. <p>Configuración de contenedores de Docker utilizada:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cantidad de contenedores: 2 (PostgreSQL y Redis). Número de CPUs: 12. Memoria total: 1.861 GiB. Arquitectura: x86_64. Sistema Operativo: Linux. 											
<p>Resultado esperado</p>	<p>Todas las peticiones realizadas por cada uno de los hilos deben devolver status 200 OK y la duración de la aserción no debe superar los 1000 ms. Además, la ejecución de la prueba no debe finalizar puesto que una condición de parada es que una aserción falle.</p>											
<p>Pasos de prueba</p>	<ol style="list-style-type: none"> Abrir el programa JMeter. Añadir un "Grupo de Hilos" al el "Plan de Pruebas" con la siguiente configuración: <ul style="list-style-type: none"> Nombre: Obtención masiva de imágenes. Acción a tomar después de un error de Muestreador: Parar Test Propiedades de Hilo: <ul style="list-style-type: none"> Número de Hilos: 30. Periodo de Subida (en segundos): 0. Contador del bucle: Sin fin. Dentro del "Grupo de Hilos" se deben crear lo siguiente: <ol style="list-style-type: none"> Crear un muestreador de tipo "Peticiones HTTP" con los siguientes datos: <table border="1" data-bbox="500 1297 1416 1768"> <tr> <td colspan="2" data-bbox="500 1297 984 1402">Configuraciones</td> <td data-bbox="984 1297 1416 1402">Nombre</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="500 1402 984 1501"></td> <td data-bbox="984 1402 1416 1501">Obtener imagen</td> </tr> <tr> <td data-bbox="500 1501 683 1768">Servidor Web</td> <td data-bbox="683 1501 984 1768">Protocolo</td> <td data-bbox="984 1501 1416 1768">http3</td> </tr> </table> 			Configuraciones		Nombre			Obtener imagen	Servidor Web	Protocolo	http3
Configuraciones		Nombre										
		Obtener imagen										
Servidor Web	Protocolo	http3										

		Nombre de Servidor o IP	127.0.0.1
		Puerto	3000
	Petición HTTP	Tipo	GET
		Ruta	/rails/active_storage/disk/eyJfcmFpbHMiOnsibWVzc2FnZSI6IkJBaDdDVG9JYTJWNVNTSWhmaJlJuTVROamNERnZaRFZsYVRsaGVYbHdaekp6YVc5NmlyZzJPUVk2QmtWVU9oQmthWE53YjNOcGRHbHZia2tpUVdsdWJHbHVhVHNnWm1sc1pXNWhiV1U5SW1WNFIXMXdiR1V1YW5Cbklqc2dabWxzWlc1aGJXVXFQVIZVUmkwNEp5ZGxIR0Z0Y0d4bExtcHdad1k3QmxRNkVXTnZiblJsYm5SZmRlbHdaVWtpRDJsdFIXZGxMMnB3WldjR093WlVPaEZ6WlhKMmFXTmxYMjVoYldVNkNteHZZMkZzliwiZ XhwljoiMjAyMy0xMC0wOFQwOToyODoyMS4wNDJaliwiczHVyljoiYm xvYl9rZXkifX0=-- dae52e1bd65a445878208b6c879edef9a3ef9cf9/example.jpg
		Codificación	UTF-8
<p>b. Crear un elemento de configuración llamado "Gestor de Cabecera HTTP" con la siguiente configuración:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nombre: Accept Valor: text/html,application/xhtml+xml,application/xml;q=0.9,image/avif,image/webp,*/*;q=0.8 <p>c. Crear una aserción llamada "Aserción de Respuesta" con la siguiente configuración:</p> <ul style="list-style-type: none"> Campo de Respuesta a Probar: Código de Respuesta. Reglas de Coincidencia de Patrones: Substring. 			

	<ul style="list-style-type: none"> • Patrón a Probar: 200. <p>g. Crear una aserción llamada "Aserción de Duración" con la siguiente configuración:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar a: Sólo muestra principal. • Duración a asegurar: <ul style="list-style-type: none"> ○ Duración en milisegundos: 1000. <p>d. Crear un temporizador llamado "Temporizador Aleatorio Uniforme" con la siguiente configuración:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propiedades de Retardo de Hilos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Máximo retardo Aleatorio (en milisegundos): 3000.0. ○ Desplazamiento de Retraso Constante (en milisegundos): 0. <p>e. Crear los siguientes receptores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ver Árboles de Resultados • jp@gc – Active Threads Over Time • jp@gc – Response Times Over Time • Reporte resumen <p>4. Por cada petición HTTP creada se deben crear estos elementos:</p> <table border="1" data-bbox="516 926 1406 1262"> <thead> <tr> <th>Petición HTTP</th> <th>Elemento a crear</th> <th>Configuración</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Crear evento</td> <td>Aserción de Duración</td> <td> Aplicar a: Sólo muestra principal. Duración a asegurar: Duración en milisegundos: 800. </td> </tr> </tbody> </table>	Petición HTTP	Elemento a crear	Configuración	Crear evento	Aserción de Duración	Aplicar a: Sólo muestra principal. Duración a asegurar: Duración en milisegundos: 800.
Petición HTTP	Elemento a crear	Configuración					
Crear evento	Aserción de Duración	Aplicar a: Sólo muestra principal. Duración a asegurar: Duración en milisegundos: 800.					
<p>Resultado obtenido</p>	<p>La lectura masiva de imágenes hizo que el servidor se cayera y dejara de responder a los 14 segundos (a pesar de que los tiempos de respuesta sean aceptables).</p>						
<p>Acciones correctivas</p>	<p>En el Backend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debe ser capaz de convertir y almacenar las imágenes a formato webp para que las imágenes pesen menos (lo que implica una reducción del uso de ancho de banda y por consiguiente un menor tiempo de respuesta del servidor a los clientes). • Reducción de la sobrecarga del handshake: Se debe mantener viva la conexión TCP después de completar la petición inicial por al menos 5 segundos. Esta optimización es esencial, ya que, en la mayoría de los 						

	<p>casos, un host solicita no solo una imagen, sino un conjunto de ellas. Al aprovechar la misma conexión, se mejora la eficiencia y la velocidad de transferencia de múltiples recursos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aumentar el número de hilos.
--	--

Tabla 17: Prueba de obtención masiva de las imágenes

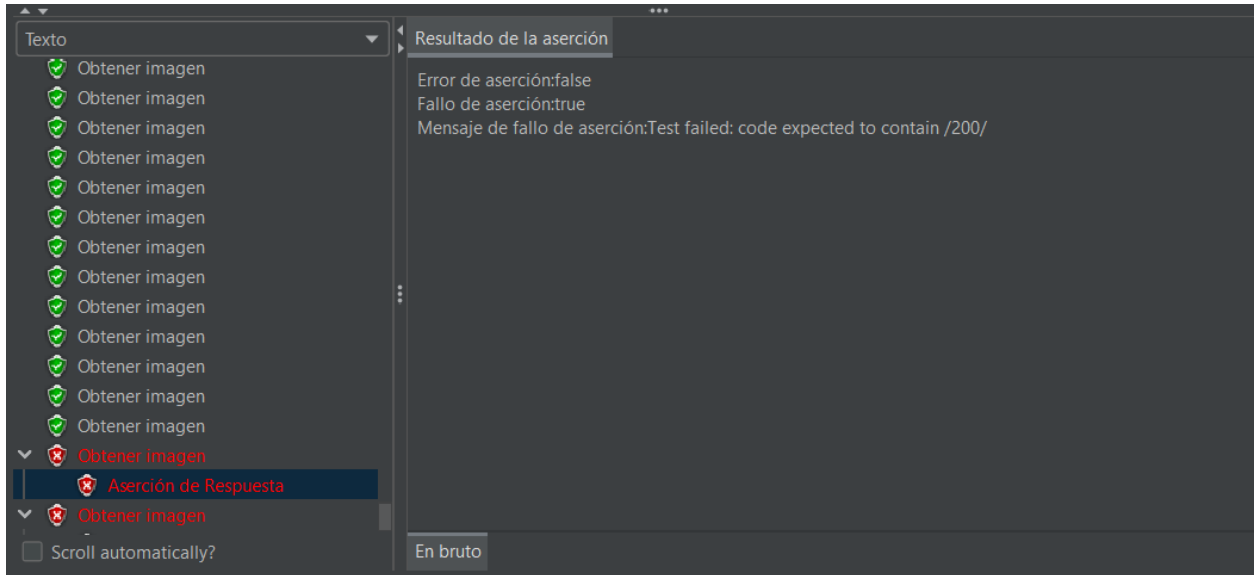


Figura 1.3-43: Detalle de la fallida petición para obtener la imagen [Resultado Fallido].

Etiqueta	# Muestras ↑	Media	Mín	Máx	Desv. Estándar	% Error	Rendimiento	Kb/sec	Sent KB/sec	Media de Bytes
Obtener imagen	250	191	0	710	136,60	1,20%	18,0/sec	1479,84	12,41	84241,8
Total	250	191	0	710	136,60	1,20%	18,0/sec	1479,84	12,41	84241,8

Figura 1.3-44: Resultados estadísticos de las peticiones para obtener las imágenes [Resultado Fallido].

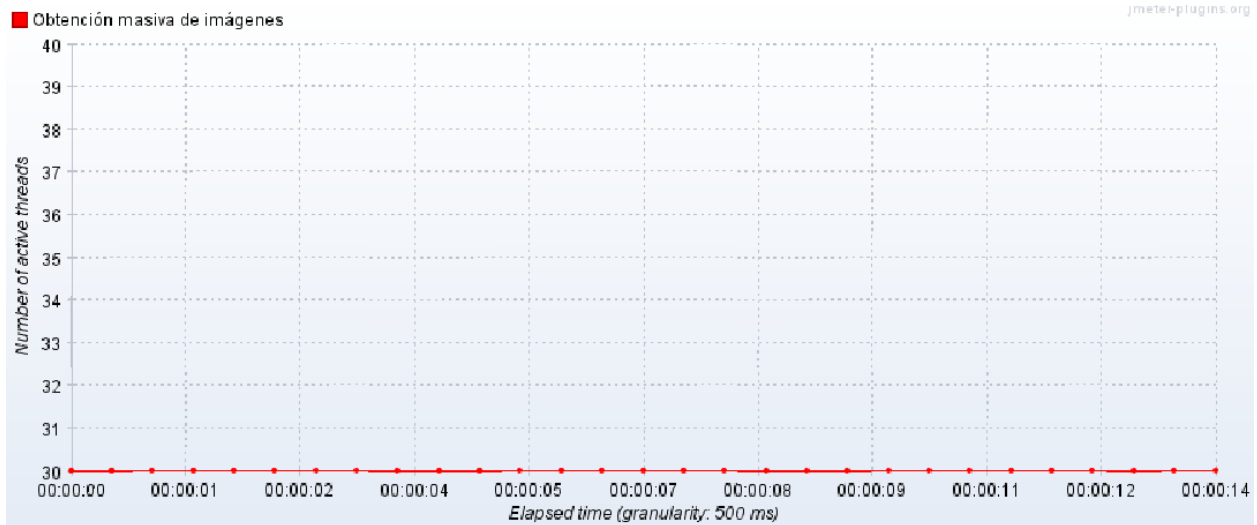


Figura 1.3-45: Gráfico de la cantidad de hilos activos para obtener las imágenes a lo largo del tiempo [Resultado Fallido].

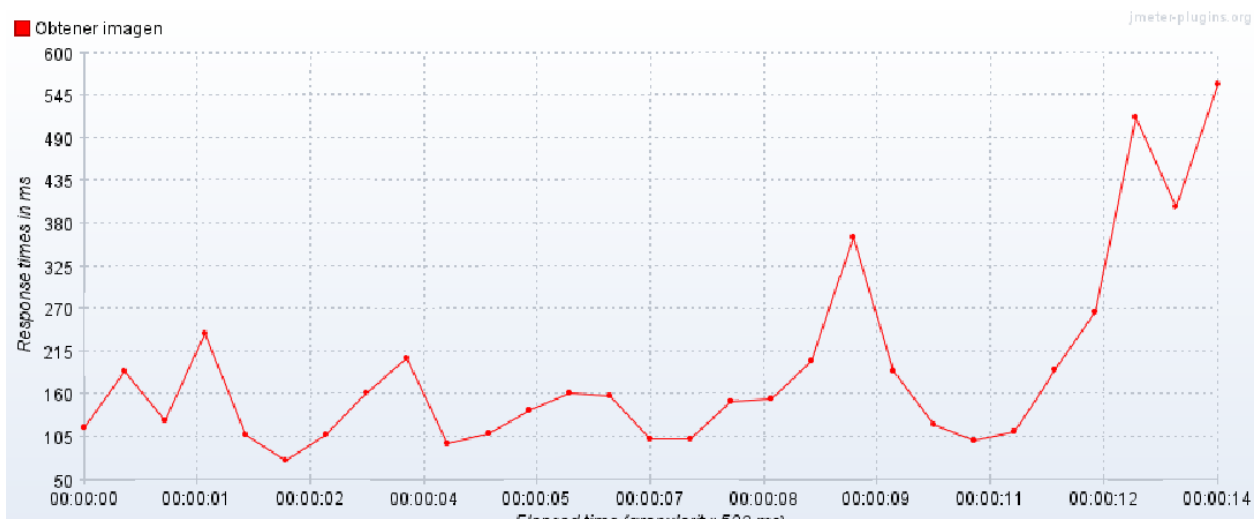


Figura 1.3-46: Gráfico del tiempo de respuesta de las peticiones para obtener las imágenes en ms a lo largo del tiempo [Resultado Fallido].

1.3.3.8. Prueba de rendimiento WEB

La siguiente prueba, a pesar de no ser solicitada, permite ver qué tan optimizado está el código JavaScript que corre sobre el navegador de los usuarios que utilizan la plataforma.

Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba de rendimiento WEB con Lighthouse
---	--

<p>Objetivo</p>	<p>Comprobar que la página principal del sistema cumple con los estándares de calidad en cuanto a rendimiento, accesibilidad y mejores prácticas, establecidos para una página web según la versión 10 de Lighthouse.</p>
<p>Requerimientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Existen 50 eventos cargados (los mismos incluyen imagen).
<p>Configuración de carga</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tipo de carga: Se centra en la lectura de la página web, en la cual, sus principales recursos son imágenes, hojas de estilo y scripts. Frecuencia de las transacciones: Dado que cada transacción se ejecuta una única vez y no se repite, la frecuencia de las transacciones es cero. Condiciones de red: La prueba se realiza en condiciones de red estándar, sin restricciones de ancho de banda o latencia. No estamos simulando condiciones de red específicas para esta prueba.
<p>Ambiente de prueba</p>	<p>Hardware utilizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Procesador: AMD Ryzen 5 7600X 6-Core Processor RAM: 32GB (3600 MHz) (2x8GB y 1x16GB) <p>Sistema operativo utilizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Edición: Windows 10 Pro Versión: 22H2 Tipo de sistema: 64 bits Configuraciones: <ul style="list-style-type: none"> Memoria virtual (archivo de paginación): Deshabilitado. Memoria en espera: Deshabilitado. Virtualización: Habilitada. Características de Windows activadas: <ul style="list-style-type: none"> Plataforma de máquina virtual. Subsistema de Windows para Linux. Características de Windows NO activadas: <ul style="list-style-type: none"> Hyper-V. Plataforma de hipervisor de Windows. <p>Software:</p> <ul style="list-style-type: none"> Navegador WEB Microsoft Edge. Docker Desktop. <p>Configuración del servidor Backend utilizada:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Versión de Ruby: 3.2.0. • Cantidad mínima de hilos: 5. • Cantidad máxima de hilos: 5. • Entorno: Desarrollo. <p>Configuración de contenedores de Docker utilizada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de contenedores: 2 (PostgreSQL y Redis). • Número de CPUs: 12. • Memoria total: 1.861 GiB. • Arquitectura: x86_64. • Sistema Operativo: Linux. 												
<p>Resultado esperado</p>	<p>Se basa en las métricas proporcionadas por la herramienta de puntuación de rendimiento de Lighthouse. A continuación, se detallan las métricas:</p> <table border="1" data-bbox="493 808 1414 1808"> <thead> <tr> <th data-bbox="493 808 740 1152">Nombre de la métrica</th> <th data-bbox="740 808 984 1152">Descripción</th> <th data-bbox="984 808 1230 1152">Valor recomendado</th> <th data-bbox="1230 808 1414 1152">Ponderación [%] (porcentaje de importancia de la métrica)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="493 1152 740 1608">First Contentful Paint (FCP).</td> <td data-bbox="740 1152 984 1608">Mide el tiempo que transcurre desde que la página comienza a cargarse hasta que cualquier parte del contenido de la página se representa en la pantalla.</td> <td data-bbox="984 1152 1230 1608">1.8 segundos o menos.</td> <td data-bbox="1230 1152 1414 1608">10</td> </tr> <tr> <td data-bbox="493 1608 740 1808">SI (Speed Index).</td> <td data-bbox="740 1608 984 1808">Mide la rapidez con la que se muestra visualmente el contenido</td> <td data-bbox="984 1608 1230 1808">3.4 segundos o menos.</td> <td data-bbox="1230 1608 1414 1808">10</td> </tr> </tbody> </table>	Nombre de la métrica	Descripción	Valor recomendado	Ponderación [%] (porcentaje de importancia de la métrica)	First Contentful Paint (FCP).	Mide el tiempo que transcurre desde que la página comienza a cargarse hasta que cualquier parte del contenido de la página se representa en la pantalla.	1.8 segundos o menos.	10	SI (Speed Index).	Mide la rapidez con la que se muestra visualmente el contenido	3.4 segundos o menos.	10
Nombre de la métrica	Descripción	Valor recomendado	Ponderación [%] (porcentaje de importancia de la métrica)										
First Contentful Paint (FCP).	Mide el tiempo que transcurre desde que la página comienza a cargarse hasta que cualquier parte del contenido de la página se representa en la pantalla.	1.8 segundos o menos.	10										
SI (Speed Index).	Mide la rapidez con la que se muestra visualmente el contenido	3.4 segundos o menos.	10										

		durante la carga de la página.		
	LCP (Largest Contentful Paint).	Mide el tiempo para renderizar una imagen o el bloque de texto más grande visible dentro de la ventana de visualización, en relación con el momento en que la página comenzó a cargarse.	2.5 segundos o menos.	25
	TBT (Total Blocking Time).	Mide la cantidad total de tiempo entre <i>First Contentful Paint: Primer despliegue del contenido (FCP)</i> y <i>Time to Interactive: Tiempo para interactuar (TTI)</i> donde el subproceso principal estuvo bloqueado durante el tiempo suficiente para evitar la respuesta de entrada.	345 ms o menos.	30
	CLS (Cumulative Layout Shift).	Mide la ráfaga más grande de las puntuaciones de cambio de diseño para cada cambio de diseño inesperado que se produce	0.1 o menos.	25

	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="493 205 740 346"></td> <td data-bbox="740 205 984 346">durante toda la vida útil de una página.</td> <td data-bbox="984 205 1230 346"></td> <td data-bbox="1230 205 1427 346"></td> </tr> </table>		durante toda la vida útil de una página.																							
	durante toda la vida útil de una página.																									
Pasos de prueba	<ol style="list-style-type: none"> 1. Abrir el navegador WEB Microsoft Edge. 2. Ir a localhost:3001. 3. Abrir las herramientas de desarrollo de Microsoft Edge (pulsar F12). 4. Ir a la pestaña llamada Lighthouse. 5. Seleccionar la siguiente configuración: <ul style="list-style-type: none"> • Modo: Navegación (predeterminado). • Dispositivo: Desktop. • Categorías: Rendimiento. 6. Hacer clic en "Analizar carga de página". 																									
Resultado obtenido	<p>El resultado obtenido es el siguiente:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="493 936 714 1178">Nombre de la métrica</th> <th data-bbox="714 936 886 1178">Valor obtenido</th> <th data-bbox="886 936 1078 1178">Porcentaje absoluto</th> <th data-bbox="1078 936 1256 1178">Ponderación [%] (de la versión 10)</th> <th data-bbox="1256 936 1427 1178">Porcentaje ponderado</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="493 1178 714 1381">First Contentful Paint (FCP).</td> <td data-bbox="714 1178 886 1381">1505 ms</td> <td data-bbox="886 1178 1078 1381">56</td> <td data-bbox="1078 1178 1256 1381">10</td> <td data-bbox="1256 1178 1427 1381">5.6</td> </tr> <tr> <td data-bbox="493 1381 714 1518">SI (Speed Index).</td> <td data-bbox="714 1381 886 1518">2925 ms</td> <td data-bbox="886 1381 1078 1518">29</td> <td data-bbox="1078 1381 1256 1518">10</td> <td data-bbox="1256 1381 1427 1518">2.9</td> </tr> <tr> <td data-bbox="493 1518 714 1688">LCP (Largest Contentful Paint).</td> <td data-bbox="714 1518 886 1688">6641 ms</td> <td data-bbox="886 1518 1078 1688">3</td> <td data-bbox="1078 1518 1256 1688">25</td> <td data-bbox="1256 1518 1427 1688">0.75</td> </tr> <tr> <td data-bbox="493 1688 714 1820">TBT (Total Blocking Time).</td> <td data-bbox="714 1688 886 1820">287 ms</td> <td data-bbox="886 1688 1078 1820">62</td> <td data-bbox="1078 1688 1256 1820">30</td> <td data-bbox="1256 1688 1427 1820">18.6</td> </tr> </tbody> </table>	Nombre de la métrica	Valor obtenido	Porcentaje absoluto	Ponderación [%] (de la versión 10)	Porcentaje ponderado	First Contentful Paint (FCP).	1505 ms	56	10	5.6	SI (Speed Index).	2925 ms	29	10	2.9	LCP (Largest Contentful Paint).	6641 ms	3	25	0.75	TBT (Total Blocking Time).	287 ms	62	30	18.6
Nombre de la métrica	Valor obtenido	Porcentaje absoluto	Ponderación [%] (de la versión 10)	Porcentaje ponderado																						
First Contentful Paint (FCP).	1505 ms	56	10	5.6																						
SI (Speed Index).	2925 ms	29	10	2.9																						
LCP (Largest Contentful Paint).	6641 ms	3	25	0.75																						
TBT (Total Blocking Time).	287 ms	62	30	18.6																						

	CLS (Cumulative Layout Shift).	0.00	100	25	25
	Total				52.85
Acciones correctivas	<p>Debido a que el LCP (Largest Contentful Paint) es 2.66 veces mayor al deseado, hay que realizar las siguientes mejoras:</p> <p>En el FrontEnd:</p> <ul style="list-style-type: none"> Las importaciones de todos los componentes deben hacerse lazy para evitar cargar código JavaScript que no se requiere. <p>En el Backend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuando se crea un evento, las imágenes deben ser convertidas a formato webp. 				

Tabla 18: Prueba de la carga del inicio de la página para la previsualización de eventos

1.3.3.9. Pruebas de seguridad por niveles de usuarios

Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba de permisos asociados a un rol o nivel de confianza.
Objetivo	Verificar que un usuario posea los requerimientos suficientes para realizar determinadas acciones en el sistema.
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> Existe un usuario administrador. Existe un usuario con nombre de usuario igual a "tomas777" con nivel de confianza igual con orden igual a 1. Existe un Artista igual a "Soda Estereo". Existe una Productora igual a "Custard Records". Existe un Espacio de Evento igual a "Tridenta".

<p>Lote de prueba con atributos y valores a utilizar</p>	<p>Datos del usuario administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correo del usuario: octavio@gmail.com • Contraseña: 123123123 <p>Datos del usuario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usuario: tomas777 • Contraseña: 123123123 <p>Datos del evento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre igual a "Evento prohibido" • Descripción igual a "Este evento no debería poder crearse con estos privilegios para un nivel de confianza de orden igual a 1" • Fecha y hora igual a 03/10/2023 y 01:44 respectivamente • Artista igual a "Soda Estereo" • Productora igual a "Custard Records" • Espacio de Evento igual a "Tridenta"
<p>Resultado esperado</p>	<p>Que el usuario no pueda realizar ninguna acción usando privilegios que no le corresponden. Si se intentará crear un evento, por ejemplo, no se debería poder.</p>
<p>Pasos lógicos de la prueba</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ir al inicio de la página web. 2. Debe ir a "Administrar Contenido" y seleccionar la opción de "Nivel de Confianza". 3. Los únicos permisos seleccionados deberían ser: <ol style="list-style-type: none"> a. Artista: Ver artista/ Ver info artista. b. Evento: Ver eventos/ Ver info evento. c. Género: Ver género/ Ver info género. d. Usuario: Ver usuario/ Ver info usuario. e. Espacio de Evento: Ver espacio de eventos/ Ver info espacio de eventos. 4. Cerrar sesión del administrador. 5. Iniciar sesión con las credenciales según los datos del usuario de nivel de orden 1 mencionado anteriormente. 6. Intentar hacer cualquier acción que implique tener permisos que no se tienen, como por ejemplo la creación de un evento: <ol style="list-style-type: none"> a. Ir a la opción de "Buscar Evento". b. Hacer clic en "Crear Evento". c. Debe completar el formulario del evento con los valores previstos. d. Finalmente, debe hacer clic en "Crear".

Resultado obtenido	El usuario es capaz de acceder a todo el panel de administración y moderación de contenido como también a todos los permisos que podría alcanzar un usuario normal con los niveles de confianza. El usuario fue capaz de crear un evento cuando no debería poder.
Acciones correctivas	<p>En el Frontend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los modelos responsables como lo son Role y Permission existen y un User tiene un role por lo que bastarían chequear los permisos asociados a ese rol para mostrar la interfaz apropiada de acuerdo con los permisos que se disponen (y bloquear las rutas que correspondan para que no sean accedidas por un usuario que no posee los privilegios necesarios). <p>En el Backend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hay que implementar la gema “CanCanCan” y crear una clase Ability que defina los permisos de los usuarios sobre los endpoints.

Tabla 19: Prueba de permisos asociados a un rol o nivel de confianza.

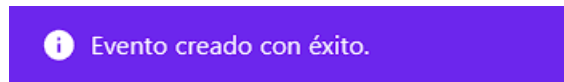


Figura 1.3-47: Notificación que muestra la creación del evento

Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba de Contraseña Segura en Registro de Usuario.
Objetivo	Verificar si el sistema permite a los usuarios registrarse de manera segura al imponer políticas de contraseñas fuertes. Se debe probar si el sistema detecta y rechaza contraseñas débiles durante el proceso de registro de nuevos usuarios y si acepta contraseñas seguras de acuerdo con las políticas de seguridad establecidas.
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> No existe un usuario con los datos proporcionados en el lote de prueba.
Lote de prueba con atributos y valores a utilizar	<p>Datos del usuario:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nombre Completo: María Pérez López Usuario: maria.perez

	<ul style="list-style-type: none"> • Correo: maria.perez@gmail.com • Contraseña: 123456 • Repetir Contraseña: 123456
Resultado esperado	<ul style="list-style-type: none"> • El sistema debe rechazar el registro y mostrar un mensaje de error que indique que la contraseña es débil y las razones: <ul style="list-style-type: none"> ○ No tiene 8 caracteres. ○ No contiene un símbolo especial. • El usuario no debe quedar registrado en el sistema y debe permanecer en la página de registro con la oportunidad de corregir la contraseña.
Pasos lógicos de la prueba	<ul style="list-style-type: none"> • Ir a la pantalla de registro. • Completar el formulario con los datos anteriormente descriptos. • Dar clic en "Crear cuenta".
Resultado obtenido	La ejecución de la prueba ha fallado. A pesar de proporcionar datos de usuario que no cumplen con los requisitos de seguridad, el sistema permitió la creación del usuario sin indicar errores.
Acciones correctivas	<p>Tanto en el Frontend como en el Backend hay que incorporar validaciones en la interface User y en el modelo de User respectivamente con el objetivo de asegurar que todas las contraseñas cumplan con los siguientes requisitos mínimos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Longitud Mínima de 8 Caracteres. 2. Inclusión de al menos 1 Número. 3. Presencia de al menos 1 Símbolo Especial.

Tabla 20: Prueba de Contraseña Segura en Registro de Usuario.

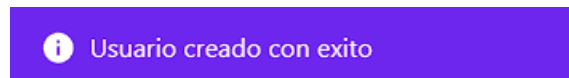


Figura 1.3-48: Notificación que confirma la creación de la cuenta del usuario

Nombre/Identificador del caso de prueba	Prueba de Bloqueo de Usuario.
Objetivo	Verificar que, cuando un usuario está bloqueado, se le expulse inmediatamente de su cuenta y se le impida acceder a las funcionalidades del sistema.

<p>Requerimientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Existe un usuario administrador. • Existe un usuario con cualquier nivel de confianza. • Existen al menos evento. 															
<p>Lote de prueba con atributos y valores a utilizar</p>	<p>Datos del usuario administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correo del usuario: octavio@gmail.com • Contraseña: 123123123 <p>Datos del usuario con cualquier nivel de confianza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correo del usuario: ezesalas@gmail.com • Contraseña: 123123123 															
<p>Resultado esperado</p>	<p>Se espera que, si un usuario es bloqueado, el sistema finalice su sesión de forma inmediata. El usuario bloqueado no debe poder acceder a ninguna funcionalidad del sistema ni realizar acciones. El estado del sistema debe mantenerse seguro, y la base de datos no debería sufrir modificaciones. El usuario bloqueado debe recibir un mensaje claro y notificación de que su cuenta ha sido bloqueada y que debe contactar al soporte técnico para obtener más información.</p>															
<p>Pasos lógicos de la prueba</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="532 1171 630 1310">Pasos</th> <th data-bbox="630 1171 997 1310">Navegador 1 (usuario administrador).</th> <th data-bbox="997 1171 1377 1310">Navegador 2 (usuario con cualquier nivel de confianza).</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="532 1310 630 1409">1</td> <td colspan="2" data-bbox="630 1310 1377 1409">Iniciar sesión con los datos proporcionados anteriormente.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="532 1409 630 1547">2</td> <td data-bbox="630 1409 997 1547">-</td> <td data-bbox="997 1409 1377 1547">Ir a cualquier evento y agregar un comentario.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="532 1547 630 1686">3</td> <td data-bbox="630 1547 997 1686">Ir a "Administrar Contenido" y seleccionar "Usuarios".</td> <td data-bbox="997 1547 1377 1686">Agregar un comentario.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="532 1686 630 1843">4</td> <td data-bbox="630 1686 997 1843">Buscar al usuario con cualquier nivel de confianza y bloquearlo.</td> <td data-bbox="997 1686 1377 1843">Agregar un comentario.</td> </tr> </tbody> </table>	Pasos	Navegador 1 (usuario administrador).	Navegador 2 (usuario con cualquier nivel de confianza).	1	Iniciar sesión con los datos proporcionados anteriormente.		2	-	Ir a cualquier evento y agregar un comentario.	3	Ir a "Administrar Contenido" y seleccionar "Usuarios".	Agregar un comentario.	4	Buscar al usuario con cualquier nivel de confianza y bloquearlo.	Agregar un comentario.
Pasos	Navegador 1 (usuario administrador).	Navegador 2 (usuario con cualquier nivel de confianza).														
1	Iniciar sesión con los datos proporcionados anteriormente.															
2	-	Ir a cualquier evento y agregar un comentario.														
3	Ir a "Administrar Contenido" y seleccionar "Usuarios".	Agregar un comentario.														
4	Buscar al usuario con cualquier nivel de confianza y bloquearlo.	Agregar un comentario.														

	5	-	Agregar un comentario.
Resultado obtenido	El usuario puede seguir realizando comentarios a pesar de que el administrador ya haya bloqueado su cuenta.		
Acciones correctivas	<p>En el FrontEnd:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se debe agregar una redirección a la pantalla de inicio de sesión en caso de que las credenciales sean incorrectas. <p>En el Backend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se deben invalidar las sesiones del usuario al bloquear un usuario. Se debe modificar el controlador de inicio de sesión para que muestre un mensaje de error apropiado para los usuarios que han sido bloqueados. 		

Tabla 21: Prueba de Bloqueo de Usuario.

The screenshot shows a web interface for user management. At the top left is the title 'Usuarios'. On the right, there are two buttons: 'CREAR USUARIO' and 'BUSCAR'. Below the title, there is a search bar containing 'ezesalas@gmail.com' and a dropdown menu for 'Estado'. The main content is a table with the following columns: Nombre, Usuario, Email, Estado, Rol, and Acciones. The table contains one row for 'Eze Salas' with the email 'ezesalas@gmail.com', the role 'admin', and the status 'Bloqueado'. The 'Acciones' column for this user has three icons: a magnifying glass, a lock, and a trash can. At the bottom right, there is a pagination control showing 'Filas por página: 10' and '1-1 de 1'.

Figura 1.3-49: Pantalla de administración que muestra el usuario bloqueado

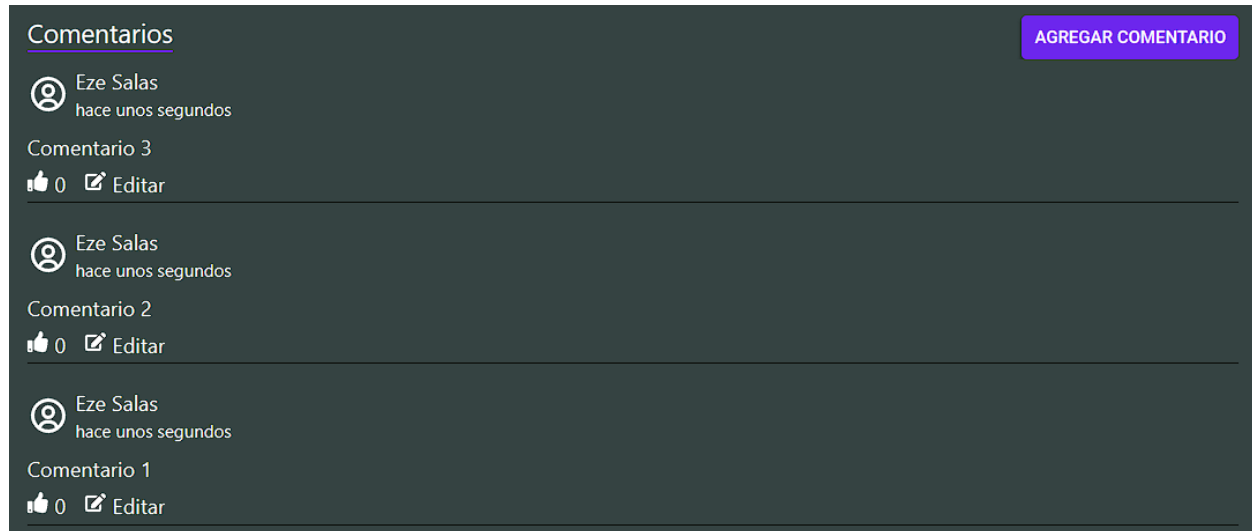


Figura 1.3-50: Comentarios realizados por el usuario con cualquier nivel de confianza.

1.3.4. Manual de usuario

Se desarrollaron manuales para los usuarios de tipo administrador, moderador y usuarios regulares, como se mencionó en el plan de capacitación.

1.3.4.1. Manual de Administrador

Este manual es una guía para los usuarios administradores del sistema, ayudándolos a desarrollar sus tareas básicas de gestión de la aplicación. El manual se entrega a los administradores en formato PDF y se puede encontrar en Anexo N°5: Manual de Administrador

1.3.4.2. Manual de Moderador

Este manual ofrece una guía a los usuarios moderadores del sistema, su función principal es la gestión y resolución de reportes realizados por los usuarios. El manual se publicará en la página web de la aplicación y se puede encontrar en Anexo N°6: Manual de Moderador

1.3.4.3. Manual de usuarios

En este manual, publicado en el sistema en la sección “Acerca de Music Maniacs”, los usuarios encontrarán información general, normas y políticas de contenido y una sección de preguntas frecuentes (FAQ). Consultar: Anexo N°7: Manual de Usuarios

1.3.5. Planificación de implementación del sistema

1.3.5.1. Objetivos

Poder garantizar un lanzamiento exitoso y efectivo, proporcionando un servicio de alta calidad que cumpla con las expectativas de los usuarios.

Se espera que, con una correcta ejecución del plan, se cumplan los siguientes objetivos secundarios

1. **Garantizar la Estabilidad del Sistema:** Asegurarse de que la aplicación sea estable y funcione correctamente en el entorno de producción, evitando problemas técnicos que puedan afectar la experiencia del usuario.
2. **Seguridad:** Garantizar la seguridad de la aplicación y de los datos de los usuarios, mediante la configuración adecuada de políticas de acceso, verificación de pruebas de seguridad y correcta configuración de respaldo de datos.
3. **Cumplir con los requisitos funcionales definidos:** Asegurar que todos los requisitos funcionales establecidos funcionen correctamente.
4. **Gestión eficaz de recursos:** Gestionar eficazmente los recursos necesarios para la implementación, como la infraestructura de la nube, la base de datos y el personal necesario.
5. **Calidad del Servicio:** Garantizar la calidad del servicio ofrecido a los usuarios, lo que incluye el rendimiento, la disponibilidad y la capacidad de respuesta de la plataforma.

1.3.5.2. Alcance

El plan abarca todas las actividades necesarias para llevar a cabo un lanzamiento exitoso de la aplicación, lo cual incluye las siguientes etapas:

1. Despliegue de la aplicación en el entorno de producción
2. Configuración del sistema
3. Definición del equipo de soporte
4. Definición del equipo de mantenimiento
5. Lanzamiento oficial

1.3.5.3. Método de conversión

Se elige el método de conversión directo.

1.3.5.4. Recursos involucrados

1.3.5.4.1. Recursos Humanos

- **Coordinador del proyecto:** Responsable de la planificación, coordinación y supervisión de las tareas durante esta fase.
- **Equipo de Desarrollo:** encargados de realizar el despliegue y configuración del sistema en el entorno de producción y mantenimiento de la aplicación una vez que se encuentre en funcionamiento.

- Equipo de Soporte Técnico: para responder a los problemas técnicos y atender las consultas de los usuarios después del lanzamiento. Este equipo debe estar bien capacitado y disponible para abordar problemas rápidamente.
- Personal de Moderación: se necesitará un equipo inicial de moderadores para asegurar que el contenido publicado por los usuarios cumpla con las directrices y normas de la comunidad.
- Equipo de Marketing y Comunicación: Para desarrollar estrategias de marketing, publicidad y promoción que ayuden a atraer nuevos usuarios a la plataforma.

1.3.5.4.2. Recursos Tecnológicos

- Infraestructura en la Nube: se deberá contar con los recursos necesarios en la nube (como servidores, almacenamiento, ancho de banda, base de datos, etc.) para poder desplegar la aplicación en un ambiente de producción con los recursos necesarios para un funcionamiento óptimo.
- Dominio y Registro de DNS: se debe contar con un nombre de dominio relevante para que los DNS apunten a la dirección IP pública de los servidores donde está desplegada la plataforma. Esto permite a los usuarios acceder al sitio web a través de un nombre de dominio fácil de recordar.

1.3.5.4.3. Recursos Financieros

- Presupuesto: Recursos financieros para la infraestructura en la nube, dominio DNS, personal de marketing, personal de soporte técnico y equipo inicial de moderadores.

1.3.5.4.4. Recursos de Datos

- Contenido Inicial: Datos de eventos musicales, información de artistas, y otros contenidos iniciales para poblar la plataforma antes del lanzamiento.

1.3.5.4.5. Recursos de Capacitación

- Capacitación de Usuarios: Recursos de formación y documentación para los usuarios finales, lo que les permitirá comprender cómo utilizar la plataforma. Consultar: 1.3.2 Planificación de capacitación (Capacitación del Usuario Final).
- Capacitación del Personal: Capacitación para el equipo de soporte técnico y para el equipo de moderadores. Consultar: 1.3.2 Planificación de capacitación (Capacitación del Usuario Administrador y Capacitación del usuario moderador).

1.3.5.5. Plan de implementación

Las tareas para llevar a cabo son las siguientes:

1. Despliegue de la aplicación en el entorno de producción
 - a. Selección de un proveedor de infraestructura en la nube: Se debe analizar las diferentes alternativas y elegir la mejor teniendo en cuenta la relación entre costos y servicios ofrecidos.

- b. Configuración de los servidores: En el proveedor de infraestructura elegido, se debe dar de alta un nodo para que pueda ser utilizado para instalar el sistema.
 - c. Configuración de la base de datos: Se debe instalar el motor de base de datos y configurar los usuarios y contraseñas que serán eventualmente utilizados por la aplicación y por los administradores.
 - d. Instalación y configuración de la aplicación: Para esto se ha de crear una rama en los repositorios de Github llamada “deploy” la cual contenga un archivo Dockerfile con el cual se automatizarán los builds. Además, se deberán agregar las variables de entorno necesarias como por ejemplo las claves y parámetros de conexión a la base de datos.
 - e. Pruebas y validación del funcionamiento: Se debe realizar pruebas exhaustivas para asegurarse de que la aplicación se ha desplegado correctamente y que funciona según lo esperado en el entorno de producción. Se incluyen pruebas de integración, pruebas de rendimiento, pruebas unitarias, pruebas de seguridad y verificación de que todas las funcionalidades están operativas.
 - f. Configuración del dominio y DNS: Se debe adquirir un nombre de dominio y configurar los registros DNS para que apunten a la dirección IP pública del servidor.
2. Configuración del sistema
 - a. Alta de roles, permisos y usuarios administrativos: Se debe ejecutar el archivo *lib/tasks/populate.rake*, el cual contiene todos los pasos e instrucciones necesarias para dar de alta los roles, permisos y usuarios administrativos por defecto.
 - b. Poblar la base de datos:
 - i. Se debe reunir información de artistas, productoras y espacios de eventos y eventos de música (pasados y futuros).
 - ii. Se debe desarrollar y ejecutar un script para poder obtener los datos recopilados y poblar las tablas correspondientes en la base de datos.
 - c. Pruebas de backup: Se debe verificar el correcto funcionamiento de las políticas de backup, además de verificar que se puedan restaurar copias con éxito.
 - d. Configuración de logs: Se debe configurar el registro de errores, asegurando que se almacenen en un lugar accesible y configurando las alertas correspondientes.
 3. Definir equipo de soporte técnico: Se debe contar con un equipo de soporte técnico para responder a los problemas técnicos y atender las consultas de los usuarios después del lanzamiento.
 4. Definir equipo de moderación: Se debe contar con un equipo inicial de moderación para asegurarse de que el contenido publicado en la aplicación cumpla con las normas establecidas.
 5. Lanzamiento oficial
 - a. Desarrollar estrategia de marketing y comunicación: Se desarrollarán estrategias de marketing y comunicación para promocionar el sistema, utilizando anuncios en redes sociales, sitios en línea y televisión para atraer a nuevos usuarios.
 - b. Evento de lanzamiento: Se establece una fecha para el lanzamiento y se habilita el uso de la plataforma para todos los usuarios.

Consultar Anexo Nº1: Diagrama Gantt y de recursos para información detallada acerca de las fechas, duraciones y responsables de cada tarea.

2. Planificación de proyectos de sistemas

2.1. Capítulo I: Actividades.

2.1.1. Definición y descripción de actividades.

2.1.1.1. Hitos

Inicio etapa Definición de Requerimientos: 21/03/2023.

Exposición interna de proyectos de Sistemas a desarrollar: 28/03/2023.

Cierre de etapa Definición de Requerimientos: 25/04/2023.

Cierre de etapa Diseño: 13/06/2023.

Inicio de diseño de papers para Congreso CoNalISI: 13/06/2023.

Inicio de organización de 17ª Exposición Anual: 08/08/2023.

Revisión y retroalimentación de papers para CoNalISI: 15/08/2023.

Demo de cada Sistema y paper de cada proyecto: 12/09/2023.

Primera revisión de cada póster para exposición: 26/09/2023.

Segunda revisión de cada póster para exposición: 10/10/2023.

Demo de cada Sistema y poster para exposición: 10/10/2023.

Cierre de etapa Desarrollo e Implementación: 31/10/2023.

Ensayo de exposición, general y por proyectos: 07/11/2023.

17ª Exposición Anual de Proyectos de Sistemas: 14/11/2023.

Revisión de mejoras en los Sistemas y documentación: 21/11/2023.

Revisión de mejoras e instancias de recuperación y cierre académico: 21/11/2023.

Instancias de recuperación y cierre académico: 28/11/2023.

2.1.1.2. Etapas y actividades

Etapa de Requerimientos

1. Investigar sistemas similares: investigar sistemas similares existentes para analizar qué funcionalidades ofrecen, tecnologías utilizadas y demás características para sentar las bases del desarrollo del nuestro.
2. Determinar los objetivos y alcances preliminares del nuevo sistema: este paso consiste en definir, en base a lo estudiado en la tarea anterior, la estructura de nuestro sistema y las funcionalidades y características más importantes.

Etapa de Capacitación

1. Capacitaciones tecnologías elegidas para desarrollar el proyecto: para que los integrantes que no están familiarizados con las tecnologías elegidas para desarrollar el proyecto se formen y capaciten en el uso de estas.

Etapa de Diseño

1. Determinar objetivos y alcances del nuevo sistema: en base a la información y los análisis realizados en la etapa de requerimientos, se deberán determinar los objetivos y alcances finales del nuevo sistema.
2. Identificar requisitos no funcionales: investigar y analizar posibles requisitos no funcionales que el sistema deberá tener.
3. Diseño arquitectura del sistema: se analizará la estructura general del sistema, en base a lo analizado en los dos puntos anteriores, indicando los componentes claves y las relaciones entre ellos, teniendo en cuenta requisitos de rendimiento, escalabilidad, seguridad y mantenibilidad.
4. Diagramas de clases: identificar clases y objetos necesarios para desarrollar el sistema y plasmarlos en un diagrama.
5. Diseño modelo de base de datos: identificar las tablas y atributos necesarios que van a dar soporte al modelo de datos del proyecto y plasmarlo en un diagrama.
6. Diseño interfaces de un sistema: se crearán bocetos y mocks de cómo se verán las interfaces del sistema, teniendo en cuenta requisitos de usabilidad y accesibilidad.

Etapa de Desarrollo

1. **Programación módulo de autenticación y niveles de acceso**: Se encarga de establecer el método de autenticación de usuarios y configurar los métodos de recuperación de contraseñas. Además, define los roles de los usuarios en el sistema y los permisos y accesos asociados a cada uno de ellos. Este módulo contempla la registración del usuario en la plataforma, su inicio y cierre de sesión, así como también la opción de recuperar la contraseña en caso de olvido.
 - a. Desarrollo Backend.
 - b. Desarrollo Frontend.
2. **Programación módulo de administración del sistema**: Engloba todas las actividades necesarias para administrar y mantener el sistema. Incluye operaciones de alta, baja, modificación, visualización y búsqueda (ABMVB) de los diferentes modelos de datos del sistema. Además, este módulo se encarga de gestionar las actividades relacionadas con la copia de seguridad de la base de datos, como la programación de tareas de respaldo y la configuración de parámetros.
 - a. Desarrollo Backend.
 - b. Desarrollo Frontend.
3. **Programación módulo de eventos musicales**: Se encarga de la alta, baja y modificación de eventos. Cada evento cuenta con un apartado para que los usuarios agreguen videos asociados a un evento, dejar comentarios u opiniones, y reaccionar a los comentarios y/o videos de otros usuarios. Los eventos tienen asociadas reseñas que permite a los usuarios tomar decisiones.
 - a. Desarrollo Backend.
 - b. Desarrollo Frontend.
4. **Programación módulo perfiles de artistas, productoras y espacio de eventos**: Los artistas, productoras y espacios de eventos cuentan con perfiles individuales que proporcionan información básica, eventos asociados, reseñas y un puntaje global basado en las reseñas

recibidas. Los usuarios tienen la capacidad de crear y actualizar estos perfiles siguiendo reglas y buenas prácticas para mantener una base de datos ordenada y libre de duplicados. Además, los usuarios pueden reportar perfiles si sospechan que son falsos o resultado de vandalismo.

- a. Desarrollo Backend.
 - b. Desarrollo Frontend.
5. **Programación módulo perfil de usuario:** Los usuarios tienen su propio perfil donde pueden añadir una foto de perfil, una breve biografía y enlaces opcionales adicionales. Además, pueden consultar las reseñas que han realizado. Cada usuario tiene la capacidad de editar y gestionar las configuraciones de su cuenta.
- a. Desarrollo Backend.
 - b. Desarrollo Frontend.
6. **Programación módulo de moderación de contenido y gestión de reportes:** Los moderadores son los responsables de mantener en orden a la comunidad. Estos moderadores tienen acceso a todos los informes realizados por los usuarios y pueden tomar las acciones correspondientes según cada caso reportado.
- a. Desarrollo Backend.
 - b. Desarrollo Frontend.
7. **Programación módulo de métricas y reportes:** Permite consultar un dashboard con información sobre el estado del sitio. Los usuarios pueden utilizar un filtro de rango de fechas para obtener datos específicos. Además, tienen la opción de exportar un informe completo con todos los indicadores y gráficos en formato PDF.
- a. Desarrollo Backend.
 - b. Desarrollo Frontend.

Etapa de Testing

1. Pruebas de validación de ingreso de datos: Diseñar, ejecutar y documentar pruebas para detectar fallas en cada una de los componentes que permiten el ingreso de los datos al Sistema.
2. Pruebas de lógica de módulos principales: Diseñar, ejecutar y documentar pruebas para detectar fallas en cada una de las componentes más importantes del Sistema, que representan las reglas del negocio principales o requisitos tecnológicos destacados tales como cálculos, generación de alertas e información.
3. Pruebas de integración entre los módulos del sistema: Diseñar, ejecutar y documentar pruebas para encontrar fallas en el Sistema y verificar el correcto ensamblaje entre los distintos componentes con el fin de comprobar que interactúan correctamente a través de sus interfaces, tanto internas como externas, cubren la funcionalidad establecida y se ajustan a los requisitos no funcionales especificados en los alcances del sistema.
4. Pruebas de carga: Diseñar, ejecutar y documentar pruebas para encontrar fallas en el funcionamiento simulado del Sistema, en lo que hace carga máxima o en situaciones de stress o límite, respecto de sesiones simultáneas, VPNs, acceso a datos, autorizaciones en línea, tasas de transferencia, rendimiento de código, rendimiento de APIs, tiempo de respuesta transaccional, servidores, servicios, integración con otros Sistemas, etc

5. Pruebas de seguridad por nivel de usuarios: Diseñar, ejecutar y documentar pruebas para encontrar fallas en el módulo de seguridad desarrollado y comprobar la integración con el resto del sistema de información, verificando el funcionamiento correcto de las interfaces que lo componen y el resto de los módulos con los que se comunica.
6. Correcciones y mejoras en base a lo documentado: En base a los resultados de las pruebas realizadas, realizar las mejoras y arreglos correspondientes.

Etapa de Documentación y Capacitación

1. Manuales de usuario: documentar en formato de guía la utilización de todos los módulos del sistema.

Etapa de implementación

1. Diseñar planificación de la implementación del sistema: definir los objetivos de la implementación del sistema, y todas las tareas necesarias para la puesta en producción del sistema: instalación de servidores y equipos de conectividad, infraestructura, carga inicial de datos, configuración y prueba de los métodos de backup.

Entregas

1. Desarrollo Trabajo Práctico Integrador 'Dirección de Proyectos de Sistemas'.
2. Desarrollo Trabajo Práctico Integrador 'Gerenciamiento de Sistemas'.
3. Desarrollo Paper CoNaISI.
4. Diseño póster exposición.

2.1.1.3. Diagrama de tiempos

Se plasmo la asignación de recursos en las tareas y los tiempos empleados en un diagrama de Gantt que se encuentra en el Anexo N°1: Diagrama Gantt y de recursos. Luego se muestran la carga de los recursos, se observa que ningún recurso sufre de sobrecarga.

2.2. Capítulo II: Organización para la ejecución del proyecto.

2.2.1. Equipo de trabajo (estructura, puestos, perfiles, cantidades) y funciones principales.

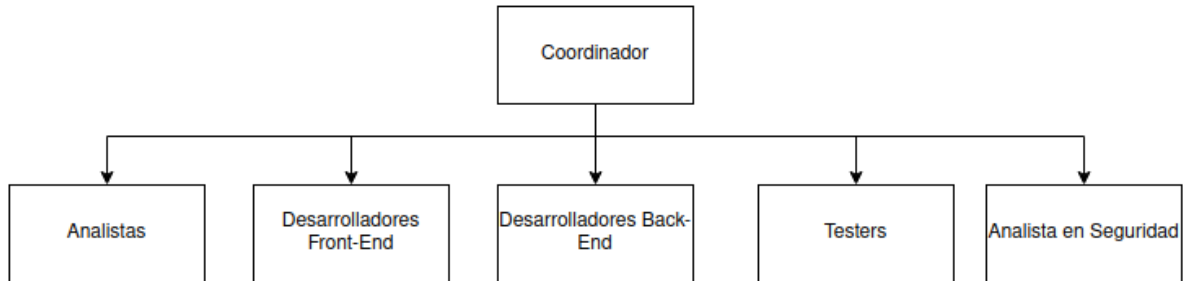


Figura 2.2-1 Estructura del equipo

El equipo de trabajo estará compuesto por:

- **Coordinador**

DESCRIPCIÓN DE PUESTO
Título de Puesto: Coordinador
Descripción Genérica: Encargado de planear, organizar, dirigir y controlar el proyecto a lo largo de su ciclo de vida.
Descripción Específica: <ul style="list-style-type: none"> ● Asignar tareas y gestionar recursos ● Revisar y controlar entregables ● Resolver disputas ● Organizar reuniones ● Colaborar en la definición de requisitos ● Garantizar el cumplimiento de las entregas

ANÁLISIS DE PUESTO
<p>Requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Intelectuales <ul style="list-style-type: none"> ○ Escolaridad: <ul style="list-style-type: none"> ■ Estudios universitarios afines a Sistemas Información ○ Experiencia: <ul style="list-style-type: none"> ■ Tres años repartidos entre desarrollo frontend y backend con Ruby on Rails y Typescript con React; ■ Conocimiento de sistemas operativos Windows y Linux. ■ Experiencia previa en la gestión de software en fase de producción. ○ Aptitudes: <ul style="list-style-type: none"> ■ Habilidades de liderazgo ■ Habilidades para comunicarse de forma clara y efectiva. ■ Buenas capacidades de organización y gestión del tiempo. ■ Conocimientos en herramientas de gestión de proyectos.

Tabla 22: Descripción de Puesto - Coordinador

- **Analistas de sistemas**

DESCRIPCIÓN DE PUESTO
<p>Título de Puesto: Analista de sistemas</p>
<p>Descripción Genérica: Coordinar y realizar el relevamiento y diseño del sistema.</p>
<p>Descripción Específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analizar los requerimientos. ● Definir y documentar requisitos funcionales y no funcionalidades. ● Diseñar y definir la arquitectura. ● Diseñar diagramas de clases. ● Crea las historias de usuario. ● Diseñar modelos de datos e interfaces visuales del sistema. ● Realizar manuales de usuario.

<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza reportes de avances y mejoras. ● Diseña la estructura y relaciones de la base de datos junto al Desarrollador Backend.
<p>ANÁLISIS DE PUESTO</p>
<p>Requisitos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● intelectuales: <ul style="list-style-type: none"> ○ Escolaridad: <ul style="list-style-type: none"> ■ Ingeniería informática, sistemas o software equivalente y/o a fines. ○ Experiencia: <ul style="list-style-type: none"> ■ Experiencia de al menos 3 años en el puesto. ■ Creación de historias de usuario. ■ Reportes estadísticos. ■ Manejo de Trello o equivalente. ○ Aptitudes: <ul style="list-style-type: none"> ■ Experiencia en análisis de requerimientos y diseño de sistemas de software. ■ Conocimiento avanzado de lenguajes de programación y bases de datos relacionales. ■ Buenas habilidades de comunicación. ■ Creatividad y resolución de problemas. ■ Pensamiento crítico y analítico. ■ Proactivo. ■ Trabajo en equipo.

Tabla 23: Descripción de Puesto - Analista de Sistemas

- **Desarrolladores Frontend**

<p>DESCRIPCIÓN DE PUESTO</p>
<p>Título de Puesto: Desarrollador Frontend</p>
<p>Descripción Genérica: Se encarga de generar el código correspondiente al Frontend. Desarrollo y construcción de interfaces visuales.</p>

Descripción Específica:

- Implementar el sistema visual según lo planteado en el diseño.
- Proponer mejoras a nivel UX.
- Optimizar rendimiento.
- Realizar pruebas.
- Asegurar estándares de calidad y cumplir con los plazos establecidos.
- Diseño de vistas, desarrolla la lógica y validaciones correspondientes al Frontend.
- Comunicación de las vistas con el Backend para poder dar utilidad al Frontend.
- Optimización y accesibilidad de las páginas web.
- Generación de documentación.
- Manejo y presentación de métricas / estadísticas.

ANÁLISIS DE PUESTO

Requisitos

- **intelectuales:**
 - **Escolaridad:**
 - Ingeniería informática, sistemas o software equivalente y/o a fines.
 - **Experiencia:**
 - Experiencia mayor a 2 años en desarrollo Frontend.
 - Conocimientos en ingeniería de software.
 - Conocimiento en metodologías ágiles.
 - Conocimiento en diseño gráfico.
 - Conocimiento en visual studio.
 - Conocimiento en tecnologías web orientado a servicios (SOAP, REST)
 - Lenguajes de programación orientados a la web.
 - Conocimiento en HTML, CSS y JavaScript,
 - Experiencia con React - Typescript.
 - Capacidad para desarrollar interfaces atractivas y funcionales
 - Conocimiento en Git y GitHub
 - Buen manejo de inglés
 - **Aptitudes:**
 - Trabajo en equipo
 - Pensamiento analítico/crítico.

Tabla 24: Descripción de Puesto - Desarrollador Frontend

- Desarrolladores Backend

DESCRIPCIÓN DE PUESTO

<p>Título de Puesto: Desarrollador Backend</p>
<p>Descripción Genérica: Se encarga de desarrollar el código necesario para el Backend</p>
<p>Descripción Específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se encarga de la lógica de negocio que corre a nivel de servidor. ● Diseña la estructura y relaciones de la base de datos junto al Analista. ● Desarrolla API's. ● Gestiona el intercambio de datos entre el servidor y el usuario. ● Procura alta performance en la búsqueda y envío de datos. ● Desarrollar código reutilizable para desarrollos futuros. ● Trabaja íntimamente con el área de frontend para asegurar una mejor integración.
<p>ANALISIS DE PUESTO</p>
<p>Requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Intelectuales: <ul style="list-style-type: none"> ○ Escolaridad: Estudiante avanzado en Ing. en Sistemas, Informática, Ciencias de la Computación o carreras afines. Cursos acreditados de Ruby on Rails y SQL ○ Experiencia: <ul style="list-style-type: none"> ■ Más de 2 años de experiencia en el desarrollo backend, utilizando el lenguaje de programación Ruby y el framework para el desarrollo backend Ruby on Rails. ■ Experiencia en el método Ágil. ■ Conocimiento del lenguaje de consulta SQL, el SGBD PostgreSQL y la herramienta de versionado Git y GitHub. Debe dominar un conocimiento mínimo de desarrollo Frontend. ■ Dominio en la autenticación y autorización de usuarios. ■ Buen manejo de inglés. ○ Aptitudes: <ul style="list-style-type: none"> ■ Capacidad de trabajar en equipo, estando dispuesto a preguntar, a compartir información y conocimientos ■ Pensamiento analítico para la resolución de problemas. ■ Proactivo y con iniciativa.

Tabla 25: Descripción de Puesto - Desarrollador Backend

- Testers

DESCRIPCIÓN DE PUESTO
<p>Título de Puesto: Tester</p>
<p>Descripción Genérica: Diseñar y ejecutar pruebas para evaluar la calidad y el rendimiento del software.</p>
<p>Descripción Específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Implementa plan de Testing. ● Documenta bugs. ● Diseñar y realizar pruebas de: integración, seguridad, carga de datos, etc. ● Asegurar que las funcionalidades desarrolladas hayan sido correctamente testeadas. ● Colaborar en el diseño de las estrategias de prueba a llevar a cabo. ● Realizar informes con los datos y métricas recolectados durante el proceso.
ANÁLISIS DE PUESTO
<p>Requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Intelectuales <ul style="list-style-type: none"> ○ Escolaridad: <ul style="list-style-type: none"> ■ Estudiante avanzado de Ing. en Sistemas, Informática, Ciencias de la computación, carreras afines. Cursos certificados en Testing. ○ Experiencia: <ul style="list-style-type: none"> ■ experiencia en el modelo de desarrollo Ágil. ■ experiencia en el testeo de back y Frontend. ■ Conocimiento en la documentación inherente al testing. ○ Aptitudes: <ul style="list-style-type: none"> ■ Capacidad de trabajo en equipo. ■ espíritu crítico y participativo. ■ capacidad de análisis. ■ alta capacidad comunicacional. ■ mentalidad orientada a los detalles.

Tabla 26: Descripción de Puesto - Tester

- Analista en Seguridad

DESCRIPCIÓN DE PUESTO
<p>Título de Puesto: Analista en Seguridad</p>
<p>Descripción Genérica: Proveer un marco de metodología y estandarización de seguridad de información a la organización y sus proyectos, detectando en forma temprana causas de desvíos, implementando y administrando sistemas, políticas y normatividad de seguridad informática a nivel de software.</p>
<p>Descripción Específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Implementa plan de Testing. ● Documenta bugs. ● Diseñar y realizar pruebas de: integración, seguridad, carga de datos, etc. ● Asegurar que las funcionalidades desarrolladas hayan sido correctamente testeadas. ● Colaborar en el diseño de las estrategias de prueba a llevar a cabo. <p>Realizar informes con los datos y métricas recolectados durante el proceso.</p>
ANÁLISIS DE PUESTO
<p>Requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Intelectuales <ul style="list-style-type: none"> ○ Escolaridad: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estudiante avanzado de Ing. en Sistemas, Informática, Ciencias de la computación, carreras afines. Cursos certificados en Testing. ○ Experiencia: <ul style="list-style-type: none"> ▪ experiencia en el modelo de desarrollo Ágil. ▪ experiencia en el testeo de back y Frontend. ▪ Conocimiento en la documentación inherente al testing. ○ Aptitudes: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad de trabajo en equipo. ▪ espíritu crítico y participativo. ▪ capacidad de análisis. ▪ alta capacidad comunicacional. ▪ mentalidad orientada a los detalles.

Tabla 27: Descripción de Puesto - Analista de Seguridad

2.2.2. Asignaciones de los miembros del equipo a los puestos.

Puesto	Miembro del equipo
Coordinador	Ezequiel Salas
Analista de sistemas 1	Ezequiel Salas
Analista de sistemas 2	Octavio Alcalde
Analista de sistemas 3	Tomás Espinosa
Analista de sistemas 4	Jokin Abarzúa
Analista de sistemas 5	Lucas Miranda
Desarrollador backend 1	Octavio Alcalde
Desarrollador backend 2	Jokin Abarzúa
Desarrollador frontend 1	Ezequiel Salas
Desarrollador frontend 2	Tomás Espinosa
Desarrollador frontend 3	Lucas Miranda
Tester 1	Ezequiel Salas
Tester 2	Tomás Espinosa
Tester 3	Lucas Miranda
Diseñador UX/UI	Tomás Espinosa
Analista Seguridad 1	Octavio Alcalde
Analista Seguridad 2	Jokin Abarzúa

Tabla 28: Asignaciones de puestos

2.2.3. Métodos de comunicación formal, control de avance, retroalimentación, decisiones.

2.2.3.1. Métodos de comunicación formal

2.2.3.1.1. WhatsApp



Figura 2.2-2: Logo WhatsApp

Se utiliza WhatsApp para la comunicación asíncrona con el fin de resolver dudas, organizar tareas y hacer consultas generales. El coordinador es el responsable de crear el grupo y agregar la descripción correspondiente, la cual debe incluir los hitos de entrega y las fechas límite de estos. De esta manera, los miembros del equipo pueden mantenerse informados y coordinados en cuanto al progreso del proyecto y asegurarse de cumplir con las fechas límite acordadas.

Además, el grupo de WhatsApp también se utiliza para coordinar y planificar reuniones presenciales o virtuales para discutir el progreso del proyecto y las próximas etapas a seguir. Todos los miembros del equipo deben participar activamente en el grupo, respondiendo de manera oportuna y respetuosa a los mensajes y consultas de los demás.

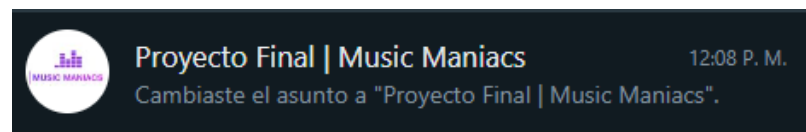


Figura 2.2-3: Grupo WhatsApp Music Maniacs

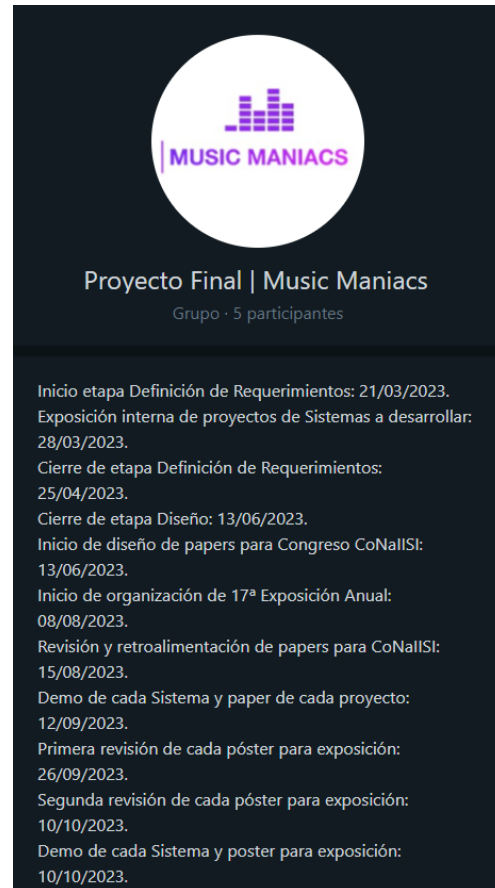


Figura 2.2-4: Descripción grupo WhatsApp

2.2.3.1.2. Discord



Figura 2.2-5: Logo Discord

Para reuniones síncronas se utiliza un servidor de Discord. En las reuniones se organizan y distribuyen tareas, se realizan controles de avances y se trabaja en equipo para resolver tareas complejas. El servidor de Discord sirve como punto de reunión para las reuniones virtuales donde se dejan documentadas dudas en los canales de chat escrito y las charlas orales en las que revisamos y desarrollamos los entregables y etapas del proyecto.

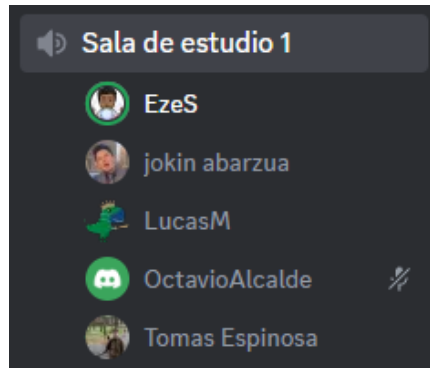


Figura 2.2-6: Reunión grupal en Discord

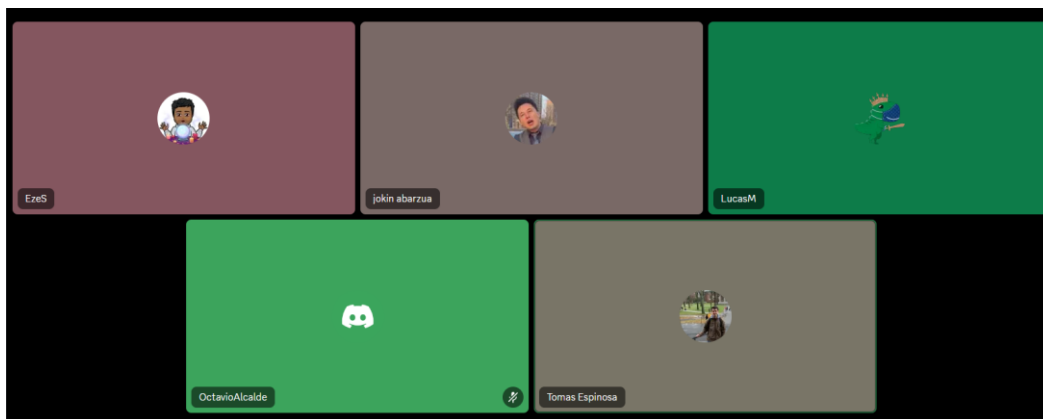


Figura 2.2-7: Reunión grupal en Discord

2.2.3.2. Control de avances

Para el control de avances, priorización y organización de trabajo se utiliza la herramienta Trello. El esquema del tablero tiene 4 columnas donde puede estar una tarea.

- Pendientes: tareas que aún no se comienzan a realizar
- En progreso: tareas que se están haciendo en ese momento
- Bloqueadas: tareas que por alguna razón no se pueden continuar y se está esperando a que se desbloquee.
- Finalizadas: tareas ya completadas

Cada tarea posee un nombre, una pequeña descripción, una fecha límite (opcional) y si se encuentra asignada a alguien o no.

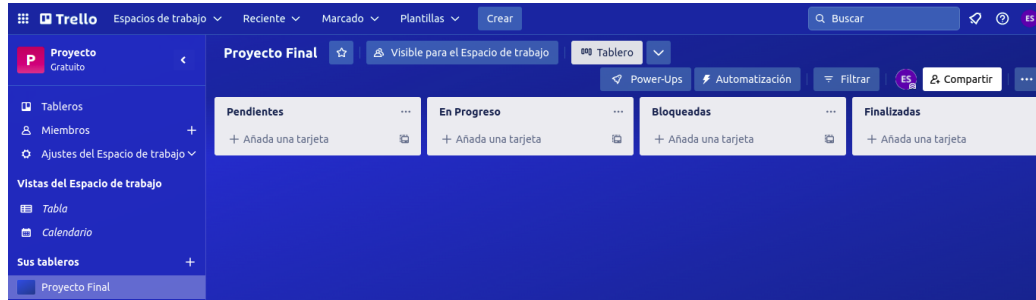


Figura 2.2-8: Dashboard Trello

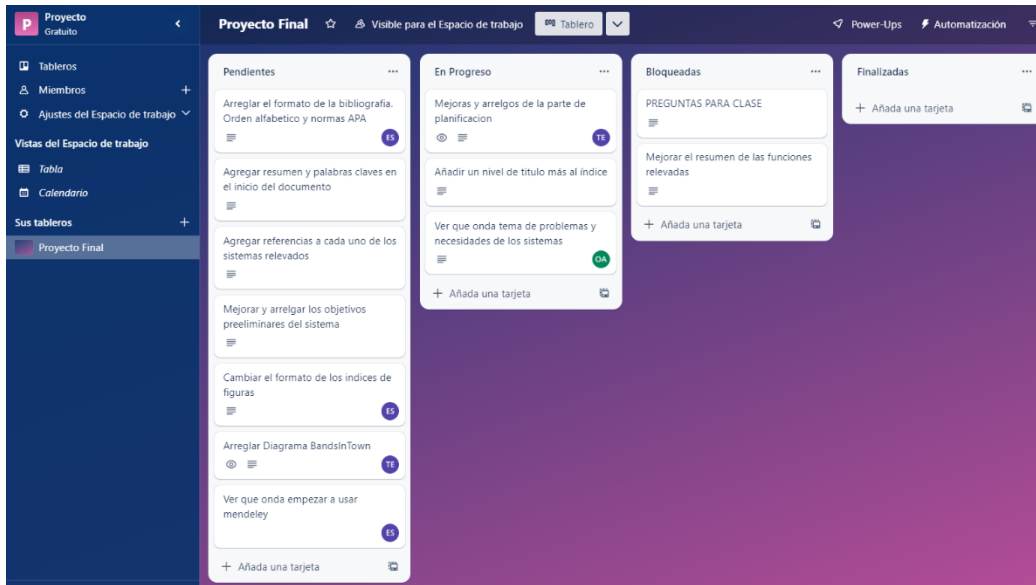


Figura 2.2-9: Dashboard Trello en curso 05/07/2023

2.2.3.3. Retroalimentación

Se realizan reuniones presenciales en la facultad los martes antes de entrar al cursado de la asignatura y todos los sábados de forma virtual utilizando Discord en donde se organiza, planifica y controla las diferentes actividades que cada uno de los integrantes está realizando.

En las reuniones por Discord, utilizando el panel de Trello, se revisa en grupo las tareas que realizó cada miembro, resolviendo dudas y/o preguntas sobre estas. También, se planifica de acuerdo con los hitos de entregas, cuáles son las tareas que debemos realizar en la semana y las cargamos en la columna de ‘Pendientes’, en conjunto se decide quién va a ser el responsable de realizar cada tarea y se lo asigna en el panel de Trello. Se asigna entre dos a tres tareas como máximo por integrante, y el resto de las tareas quedan sin responsables, para que las realice el integrante del equipo que se desocupe primero. Esta retroalimentación queda documentada en el Dashboard de Trello.

2.2.3.4. Toma de decisiones

Para la toma de decisiones, se utiliza la siguiente metodología: en una primera instancia, luego de haber analizado el contexto y que cada uno de los integrantes haya propuesto sus ideas y alternativas, se lleva a cabo una votación y se elige la más votada, cuando no haya consenso entre todos los integrantes del equipo el coordinador es el responsable de desempatar.

Cada vez que se lleve a cabo este proceso, se documenta la información de la reunión en un documento de minutas, el cual se puede consultar en: Anexo N°2: Minutas reuniones del equipo, donde se registra el día y horario de la reunión, integrantes presentes, duración de la reunión, temas a tratar y decisiones tomadas.

2.2.3.5. Gestión de la configuración

2.2.3.5.1. Software

Como gestor de la configuración del software utilizaremos Git y GitHub.

Crearemos una organización llamada Music Maniacs, integrada por los miembros del equipo, en la que residen los repositorios para el desarrollo del proyecto.

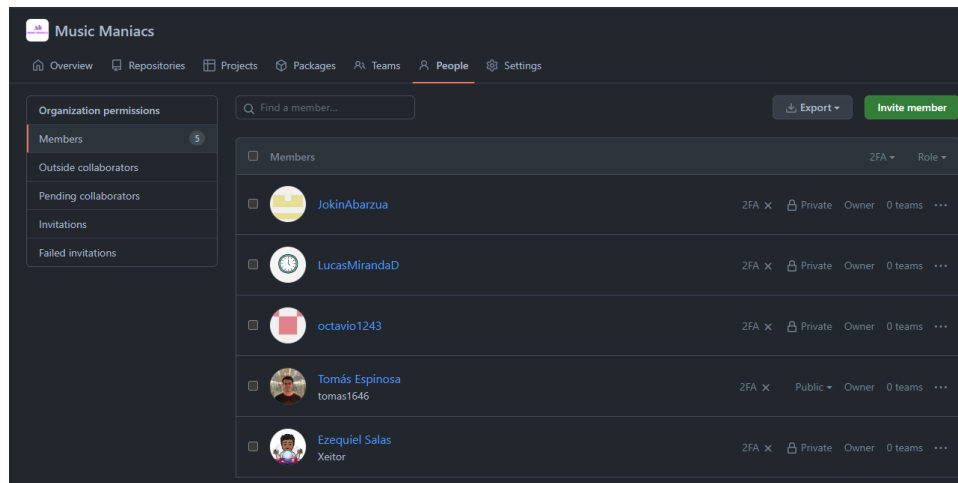


Figura 2.2-10: Integrantes organización Music Maniacs

Tendremos dos repositorios diferentes, uno para el Backend y otro para el Frontend, estos repositorios son privados y solo los miembros del equipo poseen acceso.

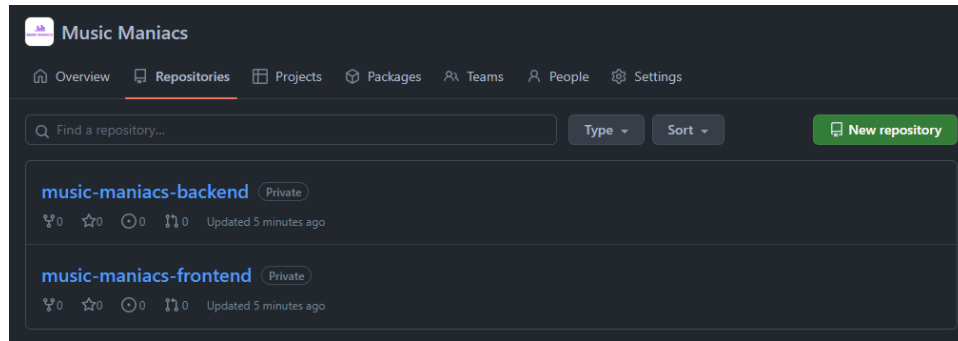


Figura 2.2-11: Repositorios organización Music Maniacs

Una vez creados y realizados los commits iniciales, los desarrolladores crean diferentes ramas para cada una de las nuevas funcionalidades que quieran integrar a la rama main. Una vez que se haya avanzado lo suficiente, se crea un Pull Request asociado a la nueva rama, donde se puede discutir los nuevos cambios a mergear, hacer comentarios y plantear mejoras generales en la calidad del código para luego, una vez aprobados, combinarlos a la rama principal.

Además, se hace uso de tags para marcar los hitos en el desarrollo del proyecto, y para ir definiendo diferentes releases del mismo.

2.2.3.5.2. Documentación

En cuanto al versionado de la documentación se utiliza la herramienta Google Drive para el almacenamiento y edición colaborativa de documentos. Cuando se está trabajando en un documento, todos los martes antes de empezar la clase, se crea una nueva versión del documento con el nombre, por ejemplo: 'Informe Planificación V1', para poder comparar fácilmente qué avances hubo con respecto a la semana anterior.

2.3. Capítulo III: Factibilidad.

2.3.1. Diagrama de recursos

Para ver el diagrama de recursos del proyecto, consulte: Anexo N°1: Diagrama Gantt y de recursos

2.3.2. Análisis de factibilidad

2.3.2.1. Factibilidad Operativa

Este apartado se centra en el análisis de los recursos operativos necesarios para el proyecto, evaluando si se cuentan con ellos o si se pueden conseguir.

Análisis del personal

El personal permanente con el que se cuenta son los integrantes del equipo de desarrollo del proyecto los cuales son Salas Ezequiel, Espinosa Tomas, Miranda Lucas, Alcalde Octavio y Abarzúa Jokin. También, es necesario contar con personal de asesoramiento.

A continuación, se detallarán los conocimientos del personal permanente:

Miembro del Equipo	Salas, Ezequiel	Espinosa, Tomas	Miranda, Lucas	Alcalde, Octavio	Abarzúa, Jokin
Análisis y Diseño lógico de un sistema.	X	X	X	X	X
Diseño de interfaces.		X			
Desarrollo Backend.	X			X	X
Desarrollo Frontend.	X	X	X		
Manejo de Backup.	X			X	
Testing	X	X	X	X	X
Administración de Servicios Cloud.	X	X			
Prácticas de Seguridad y Optimización de	X	X	X	X	X

rendimiento.					
---------------------	--	--	--	--	--

Tabla 29: Conocimientos del personal permanente

Como se puede observar no será necesaria una capacitación, debido a que los integrantes del equipo cuentan con los conocimientos necesarios para llevar a cabo el proyecto.

Trabajo efectivo en equipo

Para **garantizar la unidad del equipo** durante el desarrollo del proyecto, es fundamental abordar de manera adecuada las discrepancias que puedan surgir entre los miembros. Para ello, se implementarán **enfoques de resolución de conflictos**, tales como el enfoque agresivo, colaborativo, de arreglo, evasivo y acomodaticio. Se seleccionará el método que mejor contribuya a preservar la salud y cohesión del equipo.

Resistencia al cambio

Para disminuir la **resistencia** de algunos usuarios para adoptar el sistema de MusicManiacs en lugar de algún sistema existente, es necesario tomar medidas adecuadas. Esto se debe a que los usuarios pueden preferir los sistemas existentes debido a características exclusivas que no están presentes en el nuevo sistema o simplemente porque no desean enfrentarse a aprender una nueva plataforma.

Para resolver esta situación, se realizarán **pruebas con usuarios** y establecer **metas de aceptación** del sistema en **colaboración** con ellos. De esta manera, se podrá obtener **retroalimentación** directa y trabajar en conjunto para abordar las preocupaciones y necesidades de los usuarios, fomentando así una mayor adopción del nuevo sistema. Además, se adjuntarán videotutoriales para mostrar el funcionamiento del sistema a los usuarios. Se incluirá un apartado con los tutoriales necesarios para cada funcionalidad.

Complejidad del sistema y Diseño de campaña para involucrar a los usuarios

Para disminuir la complejidad de entendimiento del sistema, es crucial proporcionar una versión funcional que sea fácil de entender y satisfaga las necesidades del cliente según sus preferencias. Esto permitirá que los usuarios puedan usar el sistema sin dificultad y evitar que opten por utilizar un sistema competidor. Además, al recibir comentarios y retroalimentación de los usuarios, se podrán realizar ajustes en el sistema para mejorarlo y asegurar su usabilidad.

Para asegurar que el sistema sea fácil de entender y que cubra las necesidades del cliente de la forma que este desea, se debería otorgarle una versión funcional del sistema. Esto, servirá para poder ajustar el sistema acorde a las devoluciones obtenidas.

Comunicación, organización y trabajo efectivo en equipo

Con el fin de abordar la **falta de comunicación** y **organización** dentro del proyecto, se tomarán medidas específicas. Para evitar **retrasos en los plazos de entrega** y **deficiencias** en las funcionalidades acordadas, se implementará un **sistema de seguimiento de tareas** que incluirá fechas límites claras y precisas. Además, se llevarán a cabo **reuniones** de trabajo diarias para **resolver** cualquier **problema** que

pueda surgir durante el proyecto y mantener un **orden** adecuado en los avances. Estas acciones contribuirán a **mejorar la comunicación** y la **organización** dentro del equipo, garantizando así un mejor **cumplimiento de los objetivos** y una mayor eficiencia en el desarrollo del proyecto.

Motivación del equipo

Es esencial **reconocer** y apreciar el **trabajo del equipo** para mantener su **rendimiento** y alcanzar los **resultados esperados**. La falta de reconocimiento y aprecio puede tener un impacto negativo en la motivación y el compromiso del equipo. Por lo tanto, se debe **hacer hincapié en valorar y reconocer el trabajo del equipo**, especialmente cuando logran resolver problemas significativos. Al mostrar gratitud y **reconocimiento** por los **logros** y **esfuerzos** del **equipo**, se fomentará un ambiente de trabajo positivo y agradable que incentiva la continuación de un desempeño excepcional.

Para evitar que el **agotamiento** y la **frustración** del personal **afecten negativamente el proyecto**, es crucial tomar medidas adecuadas. Especialmente en casos donde se enfrentan a **tareas largas o complejas**, se debe implementar un enfoque de **rotación de tareas** cuando sea necesario. Esta estrategia permitirá que los responsables de dichas tareas reciban **apoyo de otros miembros** del equipo que cuenten con experiencia en la resolución de problemas similares. De esta manera, se garantizará el **cumplimiento de los plazos establecidos** y se **aliviara la carga** de trabajo de manera efectiva. Al priorizar el **bienestar del personal** y **fomentar la colaboración**, se promoverá un **entorno de trabajo** más **saludable y productivo**.

Cumplimiento Legal

Para asegurar el **cumplimiento legal** en el proyecto, es fundamental contar con el **asesoramiento de abogados** especializados en las leyes aplicables. Esto adquiere particular importancia en áreas como los **derechos de autor** de las canciones incluidas en los videos de los eventos, los **términos y condiciones de uso** del sistema y otros aspectos que requieran revisión legal. Para abordar de manera adecuada estos problemas, se tomará la decisión de **contratar a un asesor legal**. Esta medida garantizará que el proyecto cumpla con todas las regulaciones legales aplicables, minimizando los riesgos y protegiendo los intereses de todas las partes involucradas.

Conclusión

Dado a que los integrantes del equipo cuentan con los conocimientos necesarios, se propone contratar a personal de asesoramiento para cubrir con el cumplimiento legal del proyecto, se propone solucionar la resistencia al cambio y se trabaja sobre la comunicación, la motivación y el trabajo en equipo, se considera que MusicManiacs resulta factible operativamente.

2.3.2.2. Factibilidad Técnica

Este estudio se ocupa de analizar la posibilidad de llevar a cabo el diseño, desarrollo e implementación del sistema. Se revisa si el equipo y el software están disponibles, y si poseen los conocimientos técnicos para poder afrontar las distintas posibles alternativas de diseño del sistema. Este proceso puede verse reflejado en los siguientes análisis.

Lenguas, herramientas y tecnologías

Los lenguajes de programación a utilizar en el desarrollo del sistema son los siguientes:

Lenguaje	Razones por las que se elige	Parte del sistema en el que podría utilizarse	Miembro del equipo con conocimientos en el lenguaje
Ruby	Es un lenguaje de alto nivel orientado a objetos multiplataforma. Además, nos permitiría utilizar un framework que facilitará el desarrollo	Backend	Espinosa, Tomas. Alcalde, Octavio. Abarzúa, Jokin.
JavaScript	Es el lenguaje utilizado de forma nativa por todos los navegadores para manipulación del DOM.	Visualización de la página web del sistema	Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Miranda, Lucas
PostgreSQL	Es fácil de usar, las bases de datos que trabajan con este son muy rápidas y utilizan varias capas de seguridad.	Gestión y almacenamiento de información en bases de datos.	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin

Tabla 30: Lenguajes de programación a utilizar en el desarrollo del sistema

Herramientas a utilizar	Razones por las que se elige	Miembro del equipo con conocimientos en la herramienta
-------------------------	------------------------------	--


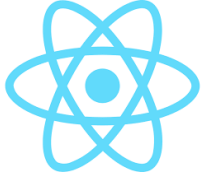

<p>Rails</p> 	<p>Es un framework muy potente que ayuda mucho en el desarrollo del backend con Ruby.</p>	<p>Espinosa, Tomas Alcalde, Octavio Abarzúa, Jokin</p>
<p>React</p> 	<p>Al ser una librería tan popular tiene mucho soporte de la comunidad, por lo que cuenta con gran cantidad de funcionalidades disponibles. Además, nos permite la renderización continua de los elementos de la página sin necesidad de recargar la totalidad de la página, dando una experiencia de usuario más agradable</p>	<p>Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Miranda, Lucas</p>
<p>Kubernetes</p> 	<p>Kubernetes es una herramienta poderosa para gestionar y escalar aplicaciones en contenedores de manera eficiente y confiable. Su capacidad para orquestar servicios, su escalabilidad, su portabilidad y su enfoque en la automatización hacen que sea una opción popular para implementar y administrar aplicaciones en entornos distribuidos y en la nube.</p>	<p>Salas Ezequiel</p>

Tabla 31: Herramientas a utilizar en el desarrollo del sistema

Requerimientos de servidor

Para el desarrollo del proyecto se requiere de un servidor con las siguientes características:

<p>RAM</p>	<p>32 GB</p>
-------------------	--------------

Almacenamiento	1 TB
CPU Cores	16
OS	Linux
Tipo	Nube

Tabla 32: Características del servidor de desarrollo

Volumen y tipos de datos

El servidor cloud será capaz de manejar volúmenes crecientes de datos a medida que la demanda y el **número de usuarios aumenten**. Utilizará tecnologías y **arquitecturas escalables** que permitirán adaptar la capacidad de **almacenamiento y procesamiento** en función de las necesidades cambiantes. Esto garantizará un **rendimiento óptimo** y una disponibilidad continua del servicio, incluso cuando se enfrenta a grandes cantidades de datos.

Los tipos de datos que se esperan almacenar en el sistema son **textos, números, imágenes y videos**. Se asegura que la infraestructura subyacente en el sistema es capaz de soportar estos tipos de datos.

Además **de datos** para maximizar el rendimiento y minimizar los tiempos de respuesta. Esto incluirá técnicas de particionamiento de datos, replicación y **balanceo de carga** para distribuir la carga de trabajo de manera equitativa entre los recursos disponibles.

Estimación del volumen de datos anual

1. Usuarios

10,000 registros de usuarios, con un peso promedio de 1 KB por registro. Peso total: 10 MB.

2. Archivos multimedia

Se estima un volumen de 500 GB de imágenes, considerando un tamaño promedio de 2 MB por imagen y un volumen de 7,5 TB de videos, considerando un tamaño promedio de 50 MB por video.

3. Reseñas y comentarios

Artistas: 3,000 registros de reseñas y comentarios asociados a artistas, con un peso promedio de 500 bytes por registro. Peso total: 1.5 MB.

Espacios de eventos: 2,000 registros de reseñas y comentarios asociados a espacios de eventos, con un peso promedio de 500 bytes por registro. Peso total: 1 MB.

Productoras: 1,000 registros de reseñas y comentarios asociados a productoras, con un peso promedio de 500 bytes por registro. Peso total: 0.5 MB.

Resumen de pesos

- Usuarios: 10 MB
- Archivos multimedia (imágenes y videos): 8 TB
- Reseñas y comentarios (eventos, artistas, espacios de eventos y productoras): 3.0 MB

Escalabilidad del volumen de datos

Se espera que el volumen de datos aumente a medida que pasa el tiempo de que este implementado el sistema y se incremente la cantidad de usuarios y eventos. Se presenta una estimación del crecimiento del volumen de datos a lo largo de un año:

Usuarios: Se proyecta un crecimiento del **10%** en la cantidad de usuarios cada **mes**. Por lo tanto, se estima que el volumen de datos de la base de datos de usuarios aumentará a un ritmo constante durante el año, teniendo en cuenta las nuevas entidades añadidas.

Eventos: A medida que la aplicación se vaya utilizando más ampliamente, se espera un crecimiento **mensual del 15%** en la cantidad de eventos registrados. Como resultado, el volumen de datos de los eventos de aplicación aumentará rápidamente, considerando las nuevas entidades involucradas.

Comentarios y reseñas: Con el aumento de usuarios y eventos, también se espera un incremento en la cantidad de comentarios y reseñas asociadas a los eventos. Estos datos se sumarán al volumen total de datos, considerando un crecimiento del **10% mensual** en la cantidad de comentarios y reseñas registradas.

Espacios de eventos: Si se incorporan espacios de eventos en el sistema, se estima que cada espacio agregará una cantidad significativa de datos, incluyendo información sobre ubicación, capacidad, disponibilidad, entre otros. El volumen de datos relacionado con los espacios de eventos dependerá de la cantidad de espacios agregados, y se estima un crecimiento del **5% mensual**.

Productoras y artistas: Si se incorporan productoras y artistas en el proyecto, se deberá almacenar información adicional sobre estas entidades, como biografías, discografías, filmografías, entre otros datos relevantes. El volumen de datos relacionado con las productoras y artistas dependerá de la cantidad de entidades agregadas, y se estima un crecimiento del **5% mensual**.

Imágenes: Se estima que el volumen de datos de imágenes aumentará un **25% anual**, principalmente debido a la generación y carga de nuevas imágenes asociadas a los eventos y a las entidades del proyecto.

Videos: Se estima que el volumen de datos de videos aumentará un **15% anual**, principalmente debido a la generación y carga de nuevos videos asociados a los eventos y a las entidades del proyecto.

Copia de seguridad

Para mitigar el riesgo de pérdida de datos debido a errores o mala configuración, es necesario contar con un plan de respaldo que permita tener copias de seguridad del sistema.

La persona que cuenta con el conocimiento para manejar las herramientas de backup para poder realizar las copias de seguridad es el integrante Salas Ezequiel, por lo tanto, no es necesario contratar una persona adicional.

Semanalmente se realizará la copia de seguridad completa y por día se realizará la copia de seguridad incremental.

Protección de la información

Para salvaguardar la integridad de la información sensible, como los **datos personales** de las cuentas y las **credenciales** de acceso al sistema, es fundamental tomar medidas adecuadas. La exposición de esta información comprometería la privacidad de los clientes y usuarios.

Para mitigar este riesgo, se deben **implementar mecanismos de encriptación** durante la transmisión de estos datos, asegurando que estén protegidos mientras se transfieren. Además, se deben establecer **requisitos de seguridad efectivos** para la creación de contraseñas, promoviendo contraseñas robustas y difíciles de descifrar. Por último, es crucial **almacenar las contraseñas de forma encriptada**, lo que añade una capa adicional de protección en caso de acceso no autorizado a la base de datos.

Al aplicar estas medidas de seguridad, se garantiza la confidencialidad y la integridad de la información sensible, proporcionando a los clientes y usuarios una mayor tranquilidad en cuanto a la protección de sus datos.

Análisis de Instalaciones

El equipo de trabajo realizará su trabajo de forma presencial por lo que se necesita de un espacio que cumpla con los requisitos necesarios. A continuación, se detallan los aspectos relevantes para considerar en este análisis:

Aspecto	Requisitos
Ubicación	La selección de la ubicación adecuada es fundamental para el éxito del espacio de trabajo presencial. Se busca un lugar accesible, con buena conectividad a internet y que cuente con la disponibilidad de servicios públicos como luz y agua. Idealmente, el lugar se debe encontrar en las inmediaciones de la ciudad de Mendoza ya que todos los integrantes del equipo son de allí.
Tamaño y	El lugar debe ser capaz de albergar a un equipo de al menos cinco personas,

distribución del espacio	se debe contar con un espacio lo suficientemente amplio y cómodo. Se estima que se necesitará un área mínima de ocho metros cuadrados para satisfacer las necesidades de trabajo diarias.
Servicios básicos	Se debe garantizar el suministro estable de servicios básicos como energía eléctrica, agua, gas natural (si la climatización o algún artefacto así lo requiera) y servicio de internet para asegurar el funcionamiento adecuado del espacio de trabajo.
Sala de reuniones	Una sala de reuniones es esencial para llevar a cabo reuniones internas, presentaciones a inversores u otras actividades de trabajo que requieran un espacio adecuado. Se recomienda contar con una sala equipada con los recursos necesarios, como una mesa de reuniones, sillas, pizarra o pantalla de proyección, y acceso a servicios de internet.
Kitchenette	Pequeña área de cocina con una o dos hornillas eléctricas o de gas, un fregadero pequeño, una nevera compacta o mini nevera, así como armarios o estanterías para almacenar utensilios de cocina y alimentos básicos.
Estacionamiento	No sería totalmente indispensable pero sí deseable.
Baño	Debe contar con al menos un baño, no es necesario que éste incluya ducha.
Climatización	Cada sala debe estar acondicionada por aire acondicionado frío/calor o en su defecto ventiladores y estufas.
Infraestructura y mobiliario	Cada trabajador deberá contar con un escritorio individual que le proporcione comodidad y espacio suficiente para llevar a cabo sus tareas diarias. Además, se necesitarán sillas ergonómicas, estanterías o archivadores para organizar documentos y otros elementos necesarios para el trabajo. Cada integrante del equipo debe tener una computadora.
Costos asociados	Es importante tener en cuenta los costos asociados a la implementación y mantenimiento de este espacio de trabajo presencial. Entre los posibles gastos a considerar se encuentran el alquiler del local, los servicios públicos, el mobiliario, los suministros de oficina, los gastos de limpieza y

	mantenimiento, entre otros.
--	-----------------------------

Tabla 33: Análisis de Instalaciones

Proveedor ISP

Es necesario un proveedor de servicio de internet debe asegurar al menos **500 megas** de fibra óptica dedicada para el correcto desarrollo del proyecto, manejo y carga de datos del sistema.

Conclusión

En **conclusión**, la factibilidad técnica del proyecto es viable. Se ha identificado el equipo con los conocimientos necesarios en los lenguajes de programación y herramientas requeridas, como Ruby, JavaScript, PostgreSQL, Rails, React y Kubernetes.

Asimismo, se ha determinado la capacidad del servidor cloud para manejar el volumen de datos esperado y su escalabilidad a medida que aumente la demanda. Se ha establecido un plan de copias de seguridad y medidas de protección de la información, garantizando la integridad y confidencialidad de los datos sensibles.

Además, se han analizado los requisitos de instalaciones, considerando aspectos como ubicación, tamaño, servicios básicos y equipamiento necesario.

Por último, se ha identificado la necesidad de un proveedor de servicios de internet confiable y con una capacidad mínima de 500 megas de fibra óptica dedicada.

2.3.2.3. Factibilidad Ambiental

Consultar el apartado 2.3.5 Análisis de impacto ambiental.

2.3.2.4. Factibilidad Legal

Aspecto normativo del desarrollo del proyecto

Políticas de Privacidad

Los datos almacenados en las bases de datos por parte de sus usuarios se guardarán conforme a lo indicado por la Ley de Protección de Datos Personales, Ley Nro. 25.326.

Aspecto Laboral

La realización de este proyecto se basa en todas las normativas estipuladas en los artículos 21. 107. y 116. de la Ley Nro. 20.744.

Se establece que la modalidad de trabajo elegida es la de ‘Trabajo Eventual’ (art. 99 de la Ley de Contratos de Trabajo luego sustituido por el art. 68 de la Ley de Empleo Nro. 24.013). Ya que, los servicios

prestados por los contratados sólo son requeridos por la duración del proyecto. Por lo tanto, el contrato de contrato llegará a su fin en el momento que se completen las tareas requeridas.

Términos de uso y condiciones

El desarrollo de los términos de uso y condiciones será de acuerdo con lo establecido en los términos de uso y condiciones de otros prestadores de servicios similares, como por ejemplo setList.fm. Se adjuntan en el apartado de bibliografía. [13]

Derechos de Autor

Los derechos de autor se tratarán de la misma forma que lo hace Spotify en su 4to apartado de términos de uso y condiciones, como así además respetará la ley 11723 Régimen Legal de la propiedad intelectual Art 83.[14]

Conclusión

Dado que el proyecto se realiza cumpliendo todas las normativas necesarias y se contemplan los derechos de autor que es el apartado más importante para el funcionamiento del sistema, se considera que el proyecto resulta factible desde el punto de vista legal.

2.3.2.5. Factibilidad Económica

Este estudio tiene como objetivo analizar los costos asociados a la implementación de un proyecto específico. Se considerarán elementos como el costo de la instancia del proveedor de la nube, el alquiler de un inmueble, el servicio de internet, los servicios básicos, los componentes de las PC y los costos de personal. El análisis permitirá evaluar los recursos necesarios para la ejecución del proyecto y tomar decisiones informadas en función de los costos involucrados.

Costo del servidor

Algunas alternativas de instancias de distintos proveedores que satisfacen estos requisitos: [15]

Alternativa	Instancia	RAM	Almacenamiento	CPU Cores	Costo [USD/mes]
Amazon Web Services	EC2 c5.4xlarge	32 GB	1000 GB	16	590
Microsoft Azure	D16 v3	64 GB	400 GB + 600 GB	16	580

Google Cloud	Custom Machine	32 GB	1000 GB	16	379
--------------	----------------	-------	---------	----	-----

Tabla 34: Análisis de características del servidor de desarrollo

La opción escogida es la de Google Cloud ya que es la más económica y la que mejor relación precio/servicios ofrece.

Costo de la oficina

Algunas propuestas de oficinas encontradas en las cercanías de Mendoza son:

Inmobiliaria	M2	Ubicación	Baño	Cocina	Estacionamiento	Climatización	Expensas [USD/mes]	Costo [USD/mes]
Llopart [16]	55	Chacras de Coria - Luján de Cuyo	1	Si	Si	Si	130	750
Irrera [17]	50	San Martín, Mendoza	1	-	-	-	-	200
ENTE [18]	60	Godoy Cruz, Mendoza	1	-	-	-	-	280
RE/MAX [19]	450	Mendoza, Mendoza	1	Si	-	-	-	672

Tabla 35: Análisis de propuestas de instalaciones

La oficina de la inmobiliaria Llopart ha sido elegida debido a su ubicación estratégica, su adecuado espacio para el equipo de trabajo y las características básicas incluidas. Durante las conversaciones con la inmobiliaria, se confirmó que la oficina ya cuenta con escritorios, elementos básicos en la cocina y climatización mediante aires acondicionados frío/calor, lo cual nos brinda una ventaja adicional al evitar incluir estos elementos en el presupuesto de costos económicos. Se selecciona esta oficina, podemos optimizar nuestro presupuesto y destinar recursos a otras áreas clave de nuestro proyecto.

Costo del ISP

El proveedor de servicio de internet debe asegurar al menos 500 megas de fibra óptica dedicada por lo que a continuación se mostrarán las posibles opciones según la zona:

ISP (Internet Service Provider)	Megas	Tipo de uso	Costo [USD/mes]
Wiber	500	Comercial	50
ITC	100	Residencial	13
Westnet	100	Residencial	15
Movistar	700	Residencial	22

Tabla 36: Análisis de candidatos a ISP's

El ISP adecuado es el de Wiber ya que nos asegura que es para uso comercial, es decir, que es simétrica la conexión.

Costos de los servicios básicos

Los otros servicios básicos y sus precios se muestran a continuación:

Servicio	Empresa	Costo [USD/mes]
Agua	Aguas Mendocinas	25

Gas	Ecogas	43
Energía eléctrica	Edemsa	50

Tabla 37: Análisis de costos de servicios básicos

Los insumos informáticos requeridos por cada uno de los integrantes del equipo serán comprados en la página web Compra Gamer y el presupuesto por cada computadora completa expresado en dólares es el siguiente:

Componentes	Costo [USD]
1 x Procesador Intel Core i5 10400	413
1 x Mother ASUS PRIME H510M-E	244
2 x Memoria PNY DDR4 8GB 3200MHz	150
1 x Placa de Video Asrock Radeon RX 550 2GB GDDR5	202
1 x Disco Sólido SSD M.2 Kingston 1TB	203
1 x Fuente Redragon 500W 80 Plus Bronze	101
1 x Gabinete Gamemax H602	108
2 x Monitor Samsung 22' T350	525

1 x Auriculares Logitech Astro A10	72
1 x Mouse Pad Redragon Flick M P030	14
1 x Mouse MSI Clutch GM41	56
1 x Teclado Mecánico Marvo KG 945	60
1 x ARMADO DE PC	Gratis

Tabla 38: Presupuesto por computadora de puesto

El precio de cada una de las computadoras es de 2148 dólares y el precio total de las 5 computadoras completas es de 10740 dólares.

Los costos totales de cada uno de los miembros del equipo según las actividades que realiza son las siguientes:

Miembro del Equipo	Puesto	Costo [USD]	Costo Total [USD]
Abarzúa, Jokin	Analista de sistemas 4	17560	49146.4
	Desarrollador backend 2	30626.4	
	Analista Seguridad 2	960	
Alcalde, Octavio	Analista de sistemas 2	18860	49635.2
	Desarrollador backend 1	28375.2	

	Analista Seguridad 1	2400	
Espinosa, Tomas	Analista de sistemas 3	21560	57006
	Desarrollador frontend 2	24006	
	Tester 2	5040	
	Diseñador UX/UI	6400	
Miranda, Lucas	Analista de sistemas 5	18120	49786
	Desarrollador frontend 3	26626	
	Tester 3	5040	
Salas, Ezequiel	Coordinador	9792	49918
	Analista de sistemas 1	18400	
	Desarrollador frontend 1	17486	
	Tester 1	3240	

Tabla 39: Costos totales de cada miembro de equipo según actividad que realiza

Conclusión

El estudio de factibilidad económica ha examinado minuciosamente los costos asociados con el desarrollo de un proyecto que abarca diversas actividades. Los costos contemplados en el análisis incluyen

recursos humanos, servicios básicos (agua, luz, gas, internet), el alquiler de espacio de trabajo a una inmobiliaria, computadoras y un servidor en la nube.

Este estudio ha proporcionado una visión clara de los recursos financieros requeridos para llevar a cabo el proyecto. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la viabilidad económica del proyecto no se puede determinar únicamente por el análisis de costos. Para obtener una imagen completa de la viabilidad económica, es necesario considerar otros aspectos como los beneficios esperados, el análisis de mercado, las proyecciones financieras y otros factores que influyen en la rentabilidad y sostenibilidad del proyecto.

2.3.2.6. Conclusión General

El proyecto MusicManiacs ha demostrado ser factible desde diferentes perspectivas. Desde el punto de vista técnico, cuenta con una sólida infraestructura y una plataforma escalable para satisfacer la demanda de usuarios. Se han implementado medidas de seguridad y protección de datos para cumplir con las regulaciones vigentes, lo que demuestra su factibilidad legal. Además, desde una perspectiva operativa, el proyecto ha demostrado ser eficiente en términos de gestión de contenidos y recursos. Al tratarse de una plataforma digital, se minimizan los impactos ambientales y se promueven prácticas sostenibles, respaldando así su factibilidad ambiental. En resumen, MusicManiacs es una propuesta viable, que integra aspectos técnicos, legales, operativos y ambientales de manera exitosa.

2.3.3. Costos desagregados por recursos (personal, tecnología) con periodicidad mensual

Los costos del personal se obtuvieron del Consejo Profesional de Ciencias Informáticas de la Provincia de Córdoba. A continuación, se presenta la tabla con los precios por hora en dólares para cada rol:

Rol	Costo [USD/hora]
Coordinador	60
Analista	50
Diseñador UX/UI	80
Desarrollador Backend	70

Desarrollador Frontend	50
Tester	90
Analista Seguridad	60

Tabla 40: Costo por rol en el proyecto

Marzo			
Recursos Humanos			
Nombre del recurso	Horas	Precio por hora [USD]	Subtotal [USD]
Coordinador	6.4	60	384
Analista 1	57.6	50	2880
Analista 2	64	50	3200
Analista 3	64	50	3200
Analista 4	64	50	3200
Analista 5	64	50	3200

Total Recursos Humanos [USD]			16064
Otros recursos			
Nombre del recurso	Cantidad	Precio unitario [USD]	Subtotal [USD]
Instancia Google Cloud	1	379	379
Oficinas Llopart	1	750	750
ISP Wiber	1	50	50
Computadora completa	5	2148	10740
Agua	1	25	25
Gas	1	43	43
Energía eléctrica	1	50	50
Total Otros Recursos [USD]			12037
Total [USD]			28101

Tabla 41: Costo desagregado Marzo

Abril

Recursos Humanos			
Nombre del recurso	Horas	Precio por hora [USD]	Subtotal [USD]
Coordinador	16.8	60	1008
Analista 1	134.4	50	6720
Analista 2	139.2	50	6960
Analista 3	163.2	50	8160
Analista 4	151.2	50	7560
Analista 5	134.4	50	6720
Total Recursos Humanos [USD]			37128
Otros recursos			
Nombre del recurso	Cantidad	Precio unitario [USD]	Subtotal [USD]
Instancia Google Cloud	1	379	379
Oficinas Llopart	1	750	750

ISP Wiber	1	50	50
Agua	1	25	25
Gas	1	43	43
Energía eléctrica	1	50	50
Total Otros Recursos [USD]			1297
Total [USD]			38425

Tabla 42: Costo desagregado Abril

Mayo			
Recursos Humanos			
Nombre del recurso	Horas	Precio por hora [USD]	Subtotal [USD]
Coordinador	31.2	60	1872
Analista 1	89.6	50	4480
Analista 2	102	50	5100
Analista 3	148	50	7400

Analista 4	97.6	50	4880
Analista 5	69.6	50	3480
Diseñador UX/UI	80	80	6400
Total Recursos Humanos [USD]			33612
Otros recursos			
Nombre del recurso	Cantidad	Precio unitario [USD]	Subtotal [USD]
Instancia Google Cloud	1	379	379
Oficinas Llopart	1	750	750
ISP Wiber	1	50	50
Agua	1	25	25
Gas	1	43	43
Energía eléctrica	1	50	50
Total Otros Recursos [USD]			1297
Total [USD]			34909

Tabla 43: Costo desagregado Mayo

Junio			
Recursos Humanos			
Nombre del recurso	Horas	Precio por hora [USD]	Subtotal [USD]
Coordinador	16	60	960
Analista 1	36	50	1800
Analista 2	72	50	3600
Analista 4	38.4	50	1920
Analista 5	38.4	50	1920
Desarrollador Backend 1	87.12	70	6098.4
Desarrollador Backend 2	87.12	70	6098.4
Desarrollador Frontend 1	87.12	50	4206
Desarrollador Frontend 2	87.12	50	4206

Desarrollador Frontend 3	87.12	50	4206
Total Recursos Humanos [USD]			35014.8
Otros recursos			
Nombre del recurso	Cantidad	Precio unitario [USD]	Subtotal [USD]
Instancia Google Cloud	1	379	379
Oficinas Llopart	1	750	750
ISP Wiber	1	50	50
Agua	1	25	25
Gas	1	43	43
Energía eléctrica	1	50	50
Total Otros Recursos [USD]			1297
Total [USD]			36311.8

Tabla 44: Costo desagregado Junio

Julio

Recursos Humanos			
Nombre del recurso	Horas	Precio por hora [USD]	Subtotal [USD]
Total Recursos Humanos			0
Otros recursos			
Nombre del recurso	Cantidad	Precio unitario [USD]	Subtotal [USD]
Oficinas Llopart	1	750	750
ISP Wiber	1	50	50
Agua	0.5	25	12.5
Gas	0.5	43	21.5
Energía eléctrica	0.5	50	25
Total Otros Recursos [USD]			859
Total [USD]			859

Tabla 45: Costo desagregado Julio

Agosto
Recursos Humanos

Nombre del recurso	Horas	Precio por hora [USD]	Subtotal [USD]
Coordinador	16.8	60	1008
Desarrollador Backend 1	166.32	70	11642.4
Desarrollador Backend 2	166.32	70	11642.4
Desarrollador Frontend 1	166.32	50	8316
Desarrollador Frontend 2	166.32	50	8316
Desarrollador Frontend 3	166.32	50	8316
Total Recursos Humanos [USD]			49240.
			668
Otros recursos			
Nombre del recurso	Cantidad	Precio unitario [USD]	Subtotal [USD]
Instancia Google Cloud	1	379	379

Oficinas Llopart	1	750	750
ISP Wiber	1	50	50
Agua	1	25	25
Gas	1	43	43
Energía eléctrica	1	50	50
Total Otros Recursos [USD]			1297
Total [USD]			50537.8

Tabla 46: Costo desagregado Agosto

Septiembre			
Recursos Humanos			
Nombre del recurso	Horas	Precio por hora [USD]	Subtotal [USD]
Coordinador	32.4	60	1944
Desarrollador Backend 1	127.92	70	8954.4
Desarrollador Backend 2	82.32	70	5762.4

Desarrollador Frontend 1	115.28	50	5764
Desarrollador Frontend 2	158.4	50	7920
Desarrollador Frontend 3	158.4	50	7920
Total Recursos Humanos [USD]			38264.8
Otros recursos			
Nombre del recurso	Cantidad	Precio unitario [USD]	Subtotal [USD]
Instancia Google Cloud	1	379	379
Oficinas Llopart	1	750	750
ISP Wiber	1	50	50
Agua	1	25	25
Gas	1	43	43
Energía eléctrica	1	50	50
Total Otros Recursos [USD]			1297

Total [USD]	39561.8
--------------------	---------

Tabla 47: Costo desagregado Septiembre

Octubre			
Recursos Humanos			
Nombre del recurso	Horas	Precio por hora [USD]	Subtotal [USD]
Coordinador	17.2	60	1032
Desarrollador Backend 2	77.76	70	5443.2
Desarrollador Frontend 1	4	50	200
Desarrollador Frontend 2	71.28	50	3564
Desarrollador Frontend 3	123.68	50	6184
Total Recursos Humanos [USD]			16423.2
Otros recursos			
Nombre del recurso	Cantidad	Precio unitario [USD]	Subtotal [USD]

Instancia Google Cloud	1	379	379
Oficinas Llopart	1	750	750
ISP Wiber	1	50	50
Agua	1	25	25
Gas	1	43	43
Energía eléctrica	1	50	50
Total Otros Recursos [USD]			1297
Total [USD]			17720.2

Tabla 48: Costo desagregado Octubre

Noviembre			
Recursos Humanos			
Nombre del recurso	Horas	Precio por hora [USD]	Subtotal [USD]
Coordinador	26.4	60	1584
Analista 1	50.4	50	2520

Analista 3	56	50	2800
Analista 5	56	50	2800
Desarrollador Backend 1	24	70	1680
Desarrollador Backend 2	24	70	1680
Tester 1	36	90	3240
Tester 2	56	90	5040
Tester 3	56	90	5040
Analista Seguridad 1	40	60	2400
Analista Seguridad 2	16	60	960
Total Recursos Humanos [USD]			29744
Otros recursos			
Nombre del recurso	Cantidad	Precio unitario [USD]	Subtotal [USD]
Instancia Google Cloud	1	379	379

Oficinas Llopart	1	750	750
ISP Wiber	1	50	50
Agua	1	25	25
Gas	1	43	43
Energía eléctrica	1	50	50
Total Otros Recursos			1297
Total [USD]			31041

Tabla 49: Costo desagregado Noviembre

Costo total del proyecto

En la siguiente tabla se muestran los costos mensuales del proyecto. También se puede observar el costo total tanto de los recursos humanos como otros recursos y el total de ambos (en color verde) en dólares.

Mes	Recursos Humanos	Otros Recursos	Subtotal por mes [USD]
Marzo	16064	12037	28101
Abril	37128	1297	38425
Mayo	33612	1297	34909

Junio	35014.8	1297	36311.8
Julio	0	859	859
Agosto	49240.8	1297	50537.8
Septiembre	38264.8	1297	39561.8
Octubre	16423.2	1297	17720.2
Noviembre	29744	1297	31041
Subtotal por recursos [USD]	255491.6	21975	277466.6

Tabla 50: Costo total del proyecto

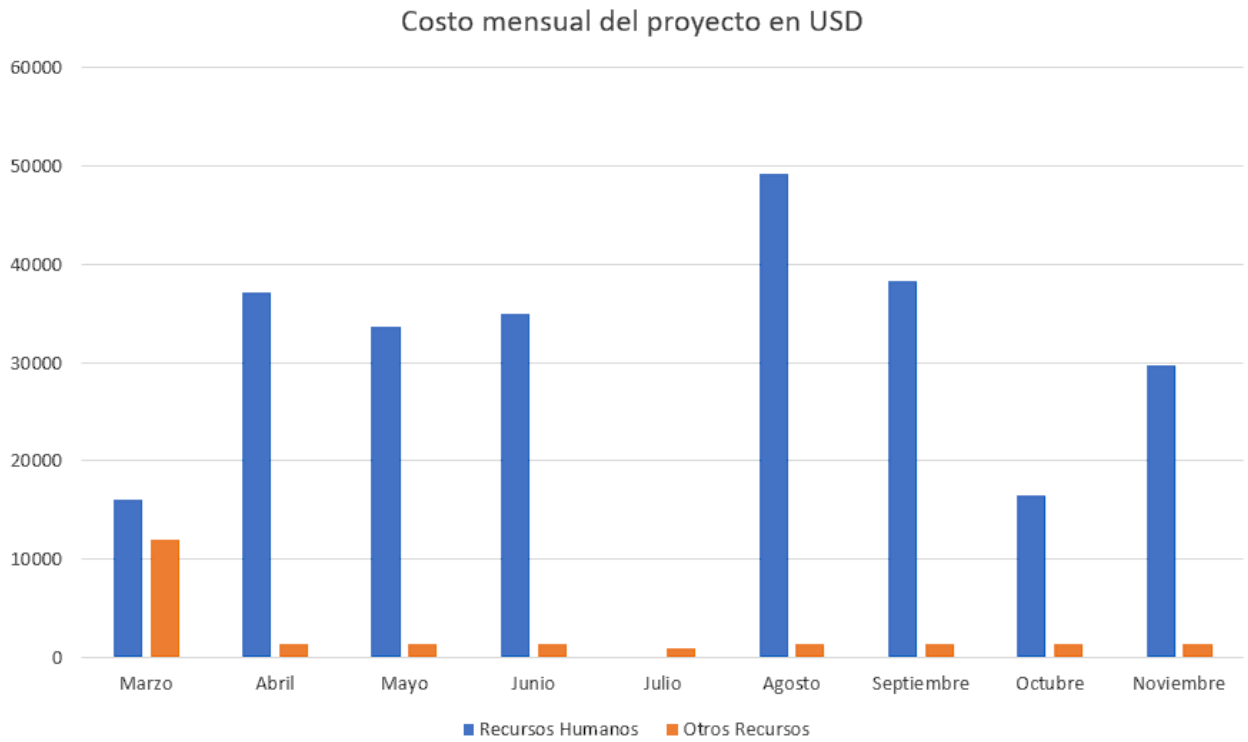


Figura 2.3-1: Costo total del proyecto por mes

Costos de recursos en USD

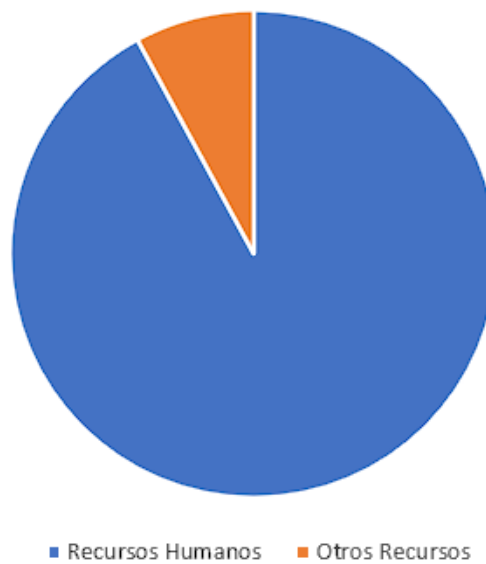


Figura 2.3-2: Costo de recursos

2.3.4. Análisis de riesgos

2.3.4.1. Listado de riesgos

- **Desacuerdo entre los miembros del equipo:** Si los miembros del equipo tienen diferencias de opinión o conflictos personales, podría haber retrasos en la toma de decisiones y en la ejecución de tareas críticas.
- **Falta de compromiso de los miembros del equipo:** Si algunos miembros del equipo no están comprometidos con el proyecto o no cumplen con sus responsabilidades, esto podría afectar negativamente la productividad y generar demoras.
- **Falta de comunicación efectiva entre el equipo:** Si hay problemas de comunicación entre los miembros del equipo, como malentendidos o falta de claridad en las instrucciones, podrían surgir conflictos y retrasos en la implementación del proyecto.
- **Cambios constantes en los requisitos del proyecto:** Si los requisitos del proyecto cambian con frecuencia, esto puede generar retrasos y costos adicionales, ya que el equipo de desarrollo tendrá que ajustar su trabajo a los nuevos requerimientos.
- **Falta de experiencia técnica del equipo:** Si el equipo de desarrollo no cuenta con las habilidades técnicas necesarias para implementar ciertas funcionalidades o resolver problemas técnicos, podría haber atrasos en el desarrollo del proyecto.
- **Problemas personales de los miembros del equipo:** Si algún miembro del equipo enfrenta problemas personales que afectan su desempeño, como enfermedades, situaciones familiares difíciles o estrés emocional, podría haber demoras y disminución de la productividad.
- **Resentimiento por desequilibrios en la carga de trabajo:** Si hay una distribución desigual de las responsabilidades y algunos miembros del equipo sienten que están asumiendo una carga excesiva, podrían surgir conflictos y desmotivación.
- **Falta de consenso en la toma de decisiones:** Si hay dificultades para llegar a un consenso entre los miembros del equipo en decisiones importantes, podría haber demoras en la ejecución del proyecto.
- **Cambios frecuentes de personal en el equipo:** Si hay una rotación constante de personal en el equipo, esto podría generar falta de continuidad, pérdida de conocimiento y retrasos en el desarrollo del proyecto.

2.3.4.2. Probabilidad de ocurrencia e impacto

Probabilidad de ocurrencia	
Escala cualitativa	Porcentaje
MB	[0,0.2)

B	[0.2,0.4)
M	[0.4,0.6)
A	[0.6,0.8)
MA	[0.8-1]

Tabla 51: Probabilidad de ocurrencia

Impacto	
Escala cualitativa	Dinero [USD]
MB	(0,55000]
B	(55000, 110000]
M	(110000, 165000)
A	[165000, 220000)
MA	[220000, ∞]

Tabla 52: Impacto

2.3.4.3. Análisis matricial

Riesgo	Probabilidad de ocurrencia
---------------	-----------------------------------

		MB	B	M	A	MA
Impacto	MB	0 y 11000	0 y 22000	0 y 33000	0 y 44000	0 y 55000
	B	0 y 22000	11000 y 44000	22000 y 66000	33000 y 88000	44000 y 110000
	M	0 y 33000	22000 y 66000	44000 y 99000	66000 y 132000	88000 y 165000
	A	0 y 44000	33000 y 88000	66000 y 132000	99000 y 176000	132000 y 220000
	MA	0 y ∞	44000 y ∞	88000 y ∞	132000 y ∞	176000 y ∞

Tabla 53: Análisis matricial cuantitativo

Riesgo		Probabilidad de ocurrencia				
		MB	B	M	A	MA
Impacto	MB	MB	MB	B	B	M
	B	MB	MB	M	M	A
	M	MB	B	M	A	MA
	A	B	M	A	MA	MA

	MA	B	A	A	MA	MA
--	----	---	---	---	----	----

Tabla 54: Análisis matricial cualitativo

2.3.4.4. Ranking de riesgos

Descripción del riesgo	Probabilidad de ocurrencia	Impacto	Riesgo	Pérdida esperada [USD]
Cambios constantes en los requisitos del proyecto	MA	MA	MA	$x > 176000$
Falta de consenso en la toma de decisiones	M	MA	A	$x > 88000$
Problemas personales de los miembros del equipo	M	A	A	$66000 < x < 132000$
Falta de comunicación efectiva entre el equipo	M	M	M	$44000 < x < 99000$
Falta de compromiso de los miembros del equipo	B	A	M	$33000 < x < 88000$
Falta de experiencia técnica del equipo	B	A	M	$33000 < x < 88000$
Resentimiento por desequilibrios en la carga de trabajo	B	M	B	$22000 < x < 66000$
Desacuerdo entre los miembros del equipo	A	MB	B	$x < 44000$

Cambios frecuentes de personal en el equipo	MB	M	MB	$x < 33000$
---	----	---	----	-------------

Tabla 55: Ranking de riesgos

2.3.4.5. Tratamiento de riesgos

A continuación, se muestran los tipos de tratamientos de riesgos:

Tratamiento	Descripción
Eliminación (evitar)	Tomar medidas para eliminar completamente la fuente del riesgo o la actividad que lo genera.
Transferencia	Trasladar la responsabilidad de gestionar y asumir el riesgo a otra parte.
Reducción (mitigar)	Tomar medidas para disminuir la probabilidad de ocurrencia o el impacto negativo de los riesgos.
Retención (aceptar)	Aceptar conscientemente los riesgos y asumir su impacto en caso de que ocurran.

Tabla 56: Tratamiento de riesgos descripción

A continuación, se muestran los tratamientos que se utilizarán de acuerdo con el grado de probabilidad e impacto del riesgo:

Riesgo	Probabilidad				
	MB	B	M	A	MA

Impacto	MB	Retención (aceptar)	Eliminación (evitar)
	B		
	M		
	A	Transferencia	
	MA		

Tabla 57: Tratamiento de riesgo matriz

Los riesgos que deben implementar medidas preventivas como correctivas son los que el tipo de tratamiento sea de reducción o transferencia.

Descripción del riesgo	Probabilidad de ocurrencia	Impacto	Tipo tratamiento	Medida preventiva	Medida correctiva
Cambios constantes en los requisitos del proyecto	MA	MA	Eliminación	Política clara: Dejar en claro que los requisitos pactados o aprobados no pueden sufrir cambios	No aplica
Falta de consenso en la toma de decisiones	M	MA	Transferencia	Capacitar a los miembros del equipo para que tomen medidas racionales.	Contratar a una persona experimentada en la gestión de conflictos y con habilidades de negociación, que ayude a las partes interesadas a encontrar puntos en

					<p>común y llegar a acuerdos mutuamente aceptables.</p> <p>El tiempo de holgura es un factor a tener en cuenta</p>
Problemas personales de los miembros del equipo	M	A	Transferencia	Políticas de flexibilidad laboral (mayor control sobre su horario de trabajo), programas de bienestar (ejercicio físico, talleres de gestión del estrés, etc) y comunicación abierta (fomentar la confianza entre los miembros)	Tiempo de holgura para hacer frente a la posible ausencia o baja en el rendimiento de un miembro del equipo
Falta de comunicación efectiva entre el equipo	M	M	Retención	No aplica	No aplica
Falta de compromiso de los miembros del equipo	B	A	Transferencia	Técnicas de motivación tales como establecer metas claras y desafiantes, autonomía, y reconocimiento y compensación del esfuerzo y logros del equipo	<p>Realizar un seguimiento más cercano a las tareas realizada por el miembro</p> <p>En casos extremos puede ser necesario reasignar tareas a otros miembros del equipo y decidir expulsión del equipo a</p>

					<p>la parte conflictiva</p> <p>El tiempo de holgura es un factor a tener en cuenta</p>
Falta de experiencia técnica del equipo	B	A	Transferencia	<p>Realizar una evaluación de habilidades antes de asignar tareas críticas</p> <p>Programas de capacitación para desarrollar habilidades técnicas necesarias</p>	<p>Contratar expertos externos en el área técnica específica requerida por el proyecto.</p> <p>El tiempo de holgura es un factor a tener en cuenta</p>
Resentimiento por desequilibrios en la carga de trabajo	B	M	Retención	No aplica	No aplica
Desacuerdo entre los miembros del equipo	A	MB	Reducción	Promover una cultura de respeto, participación y consideración de diferentes perspectivas	<p>El coordinador será el encargado de resolver desacuerdos que se produzcan.</p> <p>El tiempo de holgura es un factor a tener en cuenta</p>
Cambios frecuentes de personal en el equipo	MB	M	Retención	No aplica	No aplica

Tabla 58: Tratamiento de riesgos análisis por riesgo

A continuación, se mostrarán las etapas del proyecto en los que puede ocurrir cada uno de estos riesgos:

Riesgos	Requiere holgura	Grado de riesgo	Etapas					
			Requerimientos	Diseño	Implementación y desarrollo	Testing	Documentación y capacitación	Despliegue
Cambios constantes en los requisitos del proyecto	No	MA			X			
Falta de consenso en la toma de decisiones	Si	A	X	X				X
Problemas personales de los miembros del equipo	Si	A	X	X	X	X	X	X
Falta de comunicación efectiva entre el equipo	No	M	X		X			

Falta de compromiso de los miembros del equipo	Si	M	X	X	X	X	X	
Falta de experiencia técnica del equipo	Si	M			X	X		
Resentimiento o por desequilibrios en la carga de trabajo	No	B			X	X	X	
Desacuerdo entre los miembros del equipo	Si	B	X	X				X
Cambios frecuentes de personal en el equipo	No	MB						

Tabla 59: Riesgo por etapa de proyecto

El criterio de holgura para la prevención de cada uno de los riesgos es el siguiente:

Riesgo	Holgura
MB	2%

B	4%
M	6%
A	8%
MA	10%

Tabla 60: Criterio de holgura para prevención de riesgos

La forma para determinar la holgura para cada una de las fases en las que se repitan varios riesgos del mismo tipo y/o se vea afectada por varios tipos de riesgos se usará la siguiente fórmula:

$$Holgura(etapa) = \sum_{i=MB}^{MA} cantidadRiesgos(etapa, i) * holgura(i)$$

Etapas	Cantidad Riesgos (que requieren holgura)					Holgura
	MB	B	M	A	MA	
Requerimientos	0	1	1	2	0	26%
Diseño	0	1	1	2	0	26%
Implementación y desarrollo	0	0	2	1	0	20%
Testing	0	0	2	1	0	20%
Documentación	0	0	1	1	0	14%

y capacitación						
Etapas de Despliegue	0	1	0	2	0	20%

Tabla 61: Determinación de holgura de riesgo por etapa

A continuación, se muestra una comparación del incremento de tiempo de cada una de las etapas:

Etapas	Duración sin holgura [días]	Duración con holgura [días]
Requerimientos	23	29
Diseño	31	40
Implementación y desarrollo	71	86
Testing	11	14
Documentación y capacitación	7	8
Etapas de Despliegue	3	4
Total	146	181

Tabla 62: Incremento de riesgo por etapa análisis de holgura

La duración del proyecto en el peor de los pronósticos pasa a ser de 146 días a 181 días.

2.3.4.5.1. Presupuesto para el tratamiento de riesgos:

Como se mencionó anteriormente, muchas de nuestras medidas requieren la participación de personal externo que ayudará a llevar a cabo tareas en el proyecto. A continuación, se muestra los costos para cada uno de ellos:

Profesional	Costo [USD/hora]
Arquitecto de Software	60
Desarrollador Full Stack	90

Tabla 63: Costo profesional para tratar riesgos

Por otro lado, es necesario que los miembros del equipo realicen un curso sobre la resolución de conflictos y toma de decisiones impartido en la plataforma Coursera que se encuentra gratuitamente.

Teniendo en cuenta la probabilidad de ocurrencia y el tiempo de las etapas en las que estos profesionales pueden llegar a ser necesarios se estima los costos de sus servicios:

Etapas	Tiempo necesario (30% como máximo del tiempo total de la etapa) [horas]	Costo Profesional [USD]	
		Arquitecto de Software	Desarrollador Full Stack
Requerimientos	165	9900	0
Diseño	223	13380	0
Implementación y desarrollo	511	0	45990
Testing	80	0	7200

Documentación y capacitación	50	0	0
Etapa de Despliegue	22	1980	0
Total por profesional		25260	53190

Tabla 64: Estimación de costos tratamiento de riesgos

Se puede observar que aparte de todos los costos considerados en el apartado anterior, será necesario tener un 78450 USD para afrontar posibles riesgos.

A continuación, se muestra un resumen de los costos a afrontar según cada uno de los meses que dura el proyecto:

Mes	Etapa o fase	Costo por etapa [USD]	Costo mensual
Enero	-		0
Febrero	-		0
Marzo	Requerimientos	4950	4950
Abril	Requerimientos	4950	9410
	Diseño	4460	
Mayo	Diseño	4460	4460
Junio	Diseño	4460	15958

	Implementación y desarrollo	11498	
Julio	-	0	0
Agosto	Implementación y desarrollo	11498	11498
Septiembre	Implementación y desarrollo	11498	11498
Octubre	Implementación y desarrollo	11498	15098
	Testing	3600	
	Documentación y capacitación	0	
Noviembre	Testing	3600	5580
	Documentación y capacitación	0	
	Despliegue	1980	
Diciembre	-	0	0

Tabla 65: Estimación de costos tratamiento de riesgos por etapa o fase

Presupuesto mensual estimado para afrontar riesgos

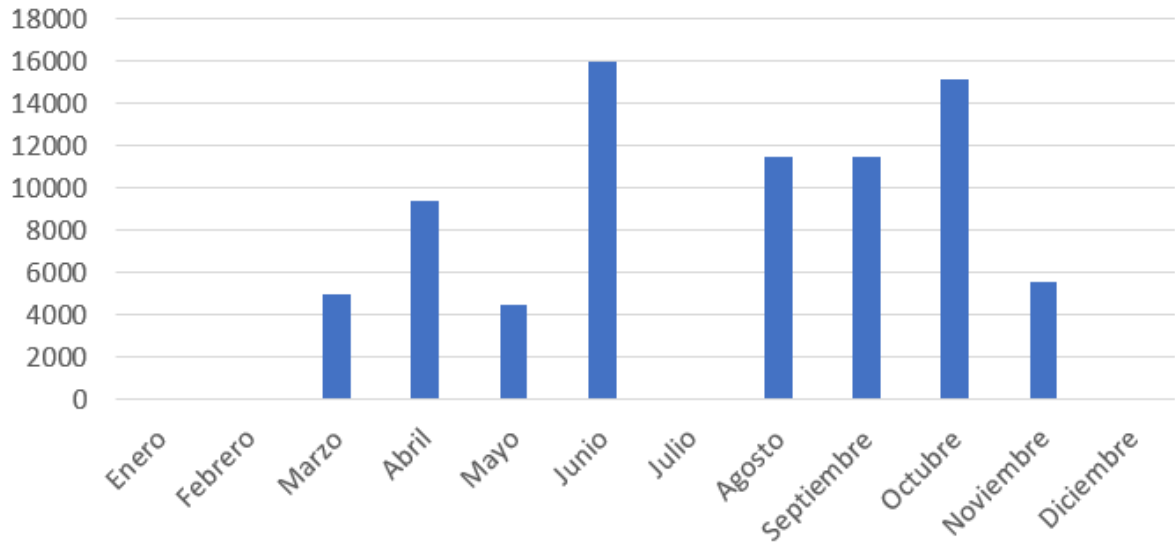


Figura 2.3-3: Presupuesto mensual estimado para afrontar riesgos

2.3.4.6. Conclusión

A lo largo de todo el proyecto pueden surgir diferentes riesgos que deben ser tratados para dar continuidad al mismo por lo que es necesario analizarlos y ver hasta qué punto es conveniente tratarlos para que su tratamiento no supere el costo que conlleva aceptar el riesgo en sí mismo. Las etapas con mayor probabilidad de que surjan mayores costos es en Junio seguido de Octubre.

2.3.5. Análisis de impacto ambiental

Antes de comenzar con el análisis es necesario describir las medidas a utilizar:

Impacto: Efectos o cambios significativos que una acción o proyecto humano tiene sobre el medio ambiente de nivel subjetivo.

Impacto	
Bajo	1
Medio	2

Alto	3
------	---

Tabla 66: Clasificación de impacto

Signo: Identificar si los efectos de una actividad o proyecto son positivos, negativos o neutros para el medio ambiente.

Signo	
+	Positivo: Mejora el medio ambiente
-	Negativo: Degrada el medio ambiente
*	Neutro: No mejora ni degrada el medio ambiente

Tabla 67: Determinación de signo

Magnitud: Intensidad o grado de los efectos o cambios generados por una actividad o proyecto sobre el medio ambiente.

Magnitud	
Baja	1
Media	2
Alta	3

Total	4
--------------	---

Tabla 68: Clasificación de magnitud

Alcance: Extensión o cobertura de los efectos o consecuencias de una actividad o proyecto sobre el medio ambiente

Alcance	
Restringido	1
Local	2
Global	3

Tabla 69: Clasificación de alcance

Persistencia: Duración o permanencia de los efectos o consecuencias de una actividad o contaminante en el medio ambiente

Persistencia		
Baja	$x < 1$ año (fugaz)	1
Media	$1 < x < 3$ años (temporal)	2
Alta	$4 < x < 10$ años (pertinaz)	3
Permanente	Permanente	4

Tabla 70: Determinación de persistencia

También es importante describir los componentes ambientales:

Componente ambiental	Descripción
Visual	Se refiere a todo lo relacionado con el impacto que una actividad o proyecto puede tener en el aspecto visual del entorno. Incluye cambios en la paisajística, alteraciones en la estética, preservación de vistas panorámicas, entre otros. Cabe destacar que no es relevante por lo que no se tendrá en cuenta para el análisis
Auditivo	Hace referencia al impacto generado por el ruido y los sonidos producidos por una actividad o proyecto. Puede involucrar la emisión de ruidos molestos, altos niveles de sonido o la alteración del ambiente tranquilo y silencioso.
Social	Se centra en los aspectos sociales y culturales que pueden ser afectados por un proyecto. Incluye el impacto en las comunidades locales, las relaciones interpersonales, la calidad de vida, las costumbres y tradiciones, entre otros.
Aire	Se relaciona con los efectos que una actividad o proyecto puede tener sobre la calidad del aire y la emisión de contaminantes. Esto abarca la generación de emisiones atmosféricas, la contaminación del aire, el cambio en los patrones de circulación del aire, entre otros.
Suelo	Engloba los efectos que una actividad o proyecto puede tener sobre la calidad y la composición del suelo. Puede incluir la contaminación del suelo, la compactación, la erosión, la pérdida de biodiversidad y la degradación de los suelos.
Energía	Hace referencia al consumo y la eficiencia energética asociados a un proyecto. Incluye el uso de fuentes de energía renovable, la optimización del consumo energético, la reducción de emisiones de gases de efecto invernadero, entre otros. Cabe destacar que no es relevante por lo que no se tendrá en cuenta para el análisis

Espacios	Se refiere al impacto que un proyecto puede tener sobre los espacios físicos y su disponibilidad. Puede abarcar la ocupación de terrenos, la alteración de áreas naturales, la conservación de espacios verdes, la disponibilidad de espacios recreativos, entre otros.
----------	---

Tabla 71: Componentes ambientales

Se analizará cada una de las etapas o fases del proyecto analizando y justificando cada una de las componentes ambientales:

Etapa	Requerimientos
Componente ambiental	Justificación
Auditivo	Es bajo, ya que no se esperan generación de ruidos o sonidos significativos que puedan afectar negativamente el entorno auditivo.
Social	Es bajo, ya que no genera impactos directos en las interacciones sociales ni en la comunidad circundante.
Aire	Es bajo, ya que no se esperan actividades que generen emisiones o contaminantes atmosféricos relevantes en esta fase.
Energía	Es medio, ya que es importante tener en cuenta el uso energético de dispositivos electrónicos durante esta fase
Espacios	Es medio, ya que el diseño puede implicar la distribución y ocupación de los espacios de las oficinas alquiladas, aunque de manera temporal y reversible.

Tabla 72: Análisis de componente ambiental Requerimientos

Etapa	Diseño
-------	--------

Componente ambiental	Justificación
Auditivo	Es bajo, ya que no se incluyen elementos sonoros en esta etapa.
Social	Es bajo, ya que en el diseño no se generan efectos directos en las interacciones sociales ni en el entorno físico.
Aire	Es bajo, ya que no se generan emisiones ni contaminantes atmosféricos en esta etapa
Energía	Es medio, ya que es importante tener en cuenta el uso energético de dispositivos electrónicos durante esta fase
Espacios	Es medio, ya que el diseño puede implicar la distribución y ocupación de los espacios de las oficinas alquiladas, aunque de manera temporal y reversible.

Tabla 73: Análisis de componente ambiental Diseño

Etapa	Implementación y desarrollo
Componente ambiental	Justificación
Auditivo	Es bajo, ya que no implica la reproducción de contenido sonoro intenso o prolongado
Social	Es bajo, ya que se enfoca principalmente en el trabajo interno del equipo de desarrollo. No se espera que genere cambios significativos en la comunidad o en las interacciones sociales

Aire	Es medio, ya que el uso intensivo de computadoras y equipos electrónicos conlleva un consumo considerable de electricidad, lo que a su vez puede generar emisiones de dióxido de carbono (CO2). Estas emisiones contribuyen al calentamiento global y al cambio climático.
Energía	Es alto, ya que requiere un consumo considerable de energía, especialmente debido al uso intensivo de equipos informáticos y servidores
Espacios	Es medio, ya que el diseño puede implicar la distribución y ocupación de los espacios de las oficinas alquiladas, aunque de manera temporal y reversible.

Tabla 74: Análisis de componente ambiental Implementación y desarrollo

Etapa	Testing
Componente ambiental	Justificación
Auditivo	Es alto, ya que involucra la reproducción y evaluación de audios puede generar un impacto auditivo significativo. El volumen y la duración de las pruebas de audio deben ser considerados para evitar molestias o daños a los equipos y a los usuarios.
Social	Es bajo, ya que se enfoca en la verificación técnica del sistema y no involucra interacciones directas con los usuarios o la comunidad
Aire	Es medio, ya que el uso intensivo de computadoras y equipos electrónicos conlleva un consumo considerable de electricidad, lo que a su vez puede generar emisiones de dióxido de carbono (CO2). Estas emisiones contribuyen al calentamiento global y al cambio climático.
Energía	Es alto, ya que la reproducción y evaluación de vídeos y audios pueden aumentar el consumo de energía, especialmente si se requiere el uso intensivo de recursos computacionales

Espacios	Es medio, ya que el diseño puede implicar la distribución y ocupación de los espacios de las oficinas alquiladas, aunque de manera temporal y reversible.
----------	---

Tabla 75: Análisis de componente ambiental Testing

Etapa	Documentación y capacitación
Componente ambiental	Justificación
Auditivo	Es bajo, ya que generalmente implica actividades de capacitación y documentación que no generan niveles significativos de ruido o contaminación sonora.
Social	Es medio, ya que implica la interacción entre los miembros del equipo y los usuarios durante las actividades de capacitación y documentación
Aire	Es bajo, ya que las actividades de documentación y capacitación no suelen generar emisiones o contaminantes que afecten directamente la calidad del aire.
Energía	Es medio, ya que las actividades de documentación y capacitación generalmente no requieren un consumo significativo de energía en comparación con otras etapas del proyecto
Espacios	Es medio, ya que el diseño puede implicar la distribución y ocupación de los espacios de las oficinas alquiladas, aunque de manera temporal y reversible.

Tabla 76: Análisis de componente ambiental Documentación y capacitación

Etapa	Despliegue
-------	------------

Componente ambiental	Justificación
Auditivo	Es bajo, ya que no se generan ruidos ni sonidos significativos asociados directamente con el proceso de poner en funcionamiento la aplicación en los servidores en la nube
Social	Es bajo, ya que no implica interacciones directas con comunidades locales ni genera cambios relevantes en la dinámica social.
Aire	Es bajo, ya que no se generan emisiones directas asociadas al proceso de puesta en marcha de la aplicación en la nube.
Energía	Es medio, ya que los servidores en la nube hacen un uso considerable de energía
Espacios	Es medio, ya que el diseño puede implicar la distribución y ocupación de los espacios de las oficinas alquiladas, aunque de manera temporal y reversible. Es importante destacar que no se requiere espacio físico dedicado para la instalación del servidor

Tabla 77: Análisis de componente ambiental Despliegue

Este análisis puede verse resumido en la siguiente matriz del impacto de las acciones (etapas o fases del proyecto) sobre las componentes ambientales más representativas:

Componente ambiental	Etapas / Fases					
	Requerimientos	Diseño	Implementación y desarrollo	Testing	Documentación y capacitación	Despliegue
Auditivo	Bajo	Bajo	Bajo	Alto	Bajo	Bajo

Social	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	Bajo
Aire	Bajo	Bajo	Medio	Medio	Bajo	Bajo
Energía	Medio	Medio	Alto	Alto	Medio	Medio
Espacios	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio	Medio

Tabla 78: Resumen análisis de componente ambiental por etapas

Se profundizará sobre cada una de las acciones anteriores:

Componente ambiental	Requerimientos			
	Signo	Magnitud	Alcance	Persistencia
Auditivo	-	Baja	Restringido	Baja
		1	1	1
Social	-	Baja	Restringido	Baja
		1	1	1
Aire	-	Baja	Local	Baja
		1	2	1
Energía	-	Media	Local	Alta

		2	2	3
Espacios	*	Baja	Local	Baja
		1	2	1

Tabla 79: Análisis detallado componentes ambientales

Componente ambiental	Diseño			
	Signo	Magnitud	Alcance	Persistencia
Auditivo	-	Baja	Restringido	Baja
		1	1	1
Social	-	Baja	Restringido	Baja
		1	1	1
Aire	-	Baja	Local	Baja
		1	2	1
Energía	-	Media	Local	Alta
		2	2	3

Espacios	-	Baja	Local	Baja
		1	2	1

Tabla 80: Análisis detallado componentes ambientales Diseño

Componente ambiental	Implementación y desarrollo			
	Signo	Magnitud	Alcance	Persistencia
Auditivo	-	Baja	Restringido	Baja
		1	1	1
Social	-	Media	Restringido	Baja
		2	1	1
Aire	-	Media	Local	Media
		2	2	2
Energía	-	Alta	Local	Alta
		3	2	3
Espacios	-	Media	Local	Media

		2	2	2
--	--	---	---	---

Tabla 81: Análisis detallado componentes ambientales Implementación y desarrollo

Componente ambiental	Testing			
	Signo	Magnitud	Alcance	Persistencia
Auditivo	-	Media	Restringido	Baja
		2	1	1
Social	-	Baja	Restringido	Baja
		1	1	1
Aire	-	Baja	Local	Media
		1	2	2
Energía	-	Alta	Local	Alta
		3	2	3
Espacios	-	Baja	Local	Baja
		1	2	1

Tabla 82: Análisis detallado componentes ambientales Testing

Componente ambiental	Documentación y capacitación			
	Signo	Magnitud	Alcance	Persistencia
Auditivo	-	Baja	Restringido	Baja
		1	1	1
Social	-	Baja	Restringido	Baja
		1	1	1
Aire	-	Baja	Local	Baja
		1	2	1
Energía	-	Baja	Local	Baja
		1	2	1
Espacios	*	Baja	Local	Baja
		1	2	1

Tabla 83: Análisis detallado componentes ambientales Capacitación y Documentación

Componente ambiental	Despliegue			
	Signo	Magnitud	Alcance	Persistencia
Auditivo	-	Baja	Restringido	Baja
		1	1	1
Social	-	Baja	Restringido	Baja
		1	1	1
Aire	-	Baja	Local	Baja
		1	2	1
Energía	-	Alta	Local	Alta
		3	2	3
Espacios	-	Baja	Local	Baja
		1	2	1

Tabla 84: Análisis detallado componentes ambientales Despliegue

Se resumen los pesos totales de cada una de las actividades:

Etapa o fase	Magnitud	Alcance	Persistencia	Peso total
Requerimientos	6	8	7	21
Diseño	6	8	7	21
Implementación y desarrollo	10	8	9	27
Testing	8	8	8	24
Documentación y capacitación	5	8	5	18
Despliegue	7	8	7	22

Tabla 85: Resumen pesos totales por etapa

A continuación, se muestra un resumen del peso total de cada etapa o fase en cada uno de los meses

Mes	Etapa o fase	Peso total
Enero	-	0
Febrero	-	0
Marzo	Requerimientos	21
Abril	Requerimientos	42

	Diseño	
Mayo	Diseño	21
Junio	Diseño	48
	Implementación y desarrollo	
Julio	-	0
Agosto	Implementación y desarrollo	27
Septiembre	Implementación y desarrollo	27
Octubre	Implementación y desarrollo	69
	Testing	
	Documentación y capacitación	
Noviembre	Testing	64
	Documentación y capacitación	
	Despliegue	
Diciembre	-	0

Tabla 86: Resumen pesos totales por etapa por mes

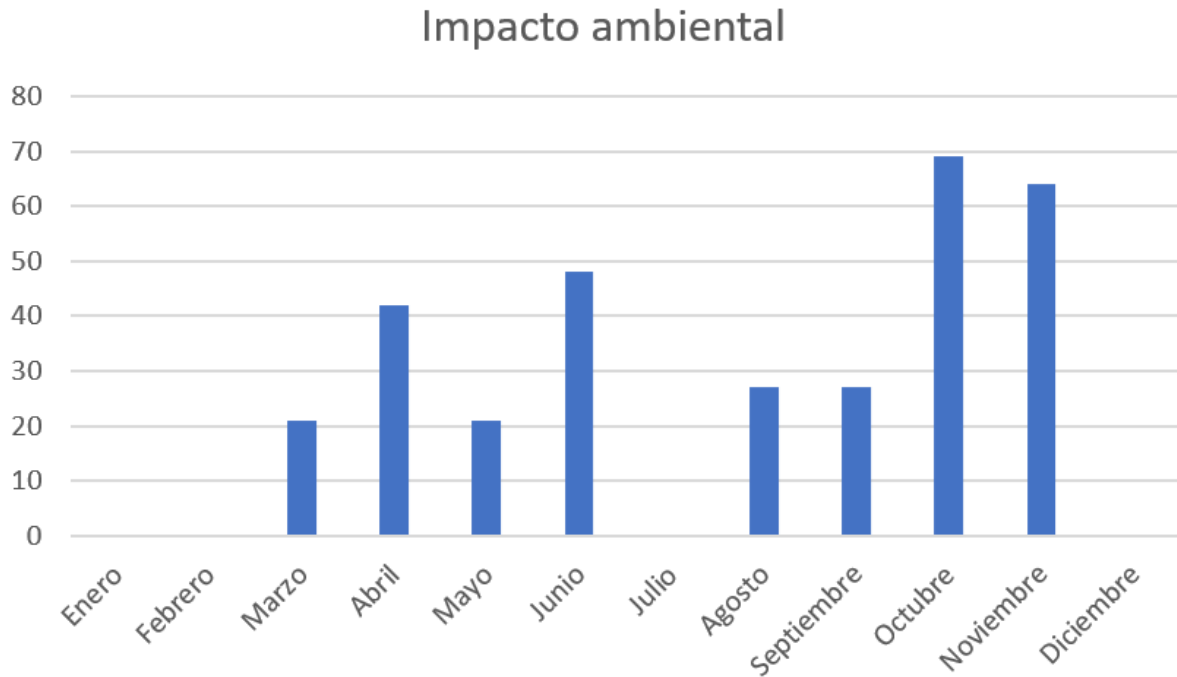


Figura 2.3-4: Impacto ambiental por mes

Conclusión

El análisis de los datos revela que el proyecto presenta diferentes niveles de impacto ambiental a lo largo de los meses considerados. Los meses de Octubre y Noviembre se destacan como periodos con un mayor impacto ambiental, debido a la realización de múltiples fases del proyecto, como Implementación y desarrollo, Testing, Documentación y capacitación, y Despliegue. Estas fases implican un mayor consumo de recursos, generación de residuos y emisiones de CO2. Por otro lado, los meses de Enero, Febrero, Julio y Diciembre no muestran actividades relacionadas con el proyecto, lo que se traduce en un impacto ambiental nulo durante esos periodos.

3. Trabajo Práctico Integrador N.º1: Dirección de proyectos de Sistemas

MODALIDAD: Trabajo en grupo (los mismos grupos de cada proyecto), con presentación de sólo una persona de cada grupo mediante el espacio previsto en el aula virtual (hasta el 16/05/2023 inclusive) con revisión y evaluación grupal e individual.

Materiales de estudio para este trabajo:

Además de los materiales de estudio de otras asignaturas de la Carrera, deben tener en cuenta los siguientes materiales que están a disposición en el cuerpo central del aula virtual, en diferentes secciones:

- Tipos de proyectos de TI (sólo la parte de “Funciones de la dirección de proyectos”).
- Definición de puestos y perfiles, selección, evaluación, formación y gestión de personas.
- Teoría de Maslow.
- Riesgos e Impacto Ambiental.
- Ejemplos de ideas y acciones estratégicas previas a la sesión de negociación.
- Aspectos para la negociación.
- Documento de ayuda para elaborar la estrategia de negociación.
- Enfoques de resolución de conflictos.

Rol: Todas las respuestas a los siguientes puntos deben ser elaboradas por el equipo de trabajo, debatiendo entre todos, asumiendo el rol de “Jefe (o Director) de Proyecto”.

1. Ordenar del 1 al 15 según la importancia (en el puesto N°1 la de mayor importancia) que le otorga a cada una de las funciones que deberías realizar como Jefe (o Director) de Proyecto, con una breve explicación de cada una.

1. Liderazgo: El liderazgo es fundamental para motivar y enfocar a los miembros del equipo. Un buen líder debe inspirar y motivar al equipo de trabajo para lograr las metas del proyecto.
2. Aplicar diferentes estilos y técnicas de comunicación interpersonal: La comunicación interpersonal efectiva es esencial para un liderazgo exitoso. Los líderes deben adaptar su estilo de comunicación según las necesidades y preferencias de los miembros del equipo, utilizando técnicas como la escucha activa, la retroalimentación constructiva y la empatía para evitar malentendidos y fomentar la colaboración.
3. Toma de decisiones: Una función fundamental del Director de Proyecto es tomar decisiones en el momento indicado. En lo posible, consensuando con el equipo de trabajo, fomentando la participación e intercambio de ideas.
4. Formular el proyecto: Definir los objetivos, alcance, recursos, plazos y actividades necesarias para llevar a cabo el proyecto.
5. Planificar y gestionar la planificación: Para lograr los objetivos del equipo, es clave una buena planificación, esto encamina al proyecto y aclara el camino a seguir para alcanzar los objetivos. Una buena gestión es necesaria para optimizar el uso de los recursos y sacar el máximo potencial de cada integrante del equipo.
6. Asignar tareas y recursos: El Director de Proyecto debe asignar las tareas de manera equitativa y considerando las habilidades y capacidades de cada miembro del equipo. También debe

- garantizar que los recursos necesarios, como el tiempo, el presupuesto y las herramientas, estén disponibles y se asignen de manera efectiva para lograr los resultados deseados.
7. Aplicar técnicas y métricas de estimación de tiempo y esfuerzo y evaluación inicial del Proyecto: Determinar a través de técnicas y métricas la duración del proyecto y los recursos necesarios para su ejecución.
 8. Análisis de factibilidad: Realizar un análisis para evaluar la viabilidad del proyecto. Implica evaluar los aspectos técnicos, financieros, operativos y legales del proyecto y determinar si es rentable y alcanzable dentro de los límites establecidos.
 9. Supervisar y controlar el cumplimiento: Un director de Proyecto debe procurar que las tareas asignadas sean realizadas de la manera correcta y terminadas en el momento planificado.
 10. Verificar entregables: El seguimiento de metas es necesario para ver el avance actual del proyecto, los entregables deben ser revisados por un individuo con el conocimiento global del proyecto, para evaluar la coherencia y la integración con los diferentes entregables. Así, se puede asegurar un producto de calidad y que cumpla con los requisitos necesarios.
 11. Gestionar riesgos: El Jefe de Proyecto debe estar preparado para identificar y gestionar los riesgos que puedan surgir. En caso de que se materialicen, debe actuar rápidamente y tomar medidas correctivas para mantener el proyecto en el camino correcto.
 12. Emitir órdenes e instrucciones: el Director de Proyecto debe ser capaz de transmitir órdenes e instrucciones de manera clara y efectiva. La comunicación es esencial para garantizar que el equipo comprenda sus responsabilidades y esté alineado con el alcance del proyecto.
 13. Aplicar retroalimentación y resolución de conflictos: El jefe de Proyecto debe proporcionar retroalimentación al equipo para que puedan mejorar su desempeño y asegurar que se están cumpliendo las expectativas del proyecto. Además, debe estar pendiente de los conflictos y actuar rápidamente para resolverlos.
 14. Analizar a las personas, diseñar y aplicar técnicas de motivación individual: Es importante que el Director pueda motivar a las personas individualmente. Cada persona es diferente y reacciona a los estímulos de manera diferente, por lo que un buen Director sabe detectar las diferencias y así lograr alcanzar a las personas de la mejor manera posible.
 15. Gestionar el cierre del proyecto: Verificar que todos los documentos, informes y manuales necesarios se hayan completado y entregado correctamente. Y dependiendo el caso, se debe gestionar el cierre de contratos y acuerdos con proveedores y miembros del equipo.
- 2. Cuáles son las 4 principales funciones que cumplirá durante la fase anterior a la ejecución del proyecto, el “Jefe (o Director) de Proyecto” (pueden repetirse con las del punto anterior).**

Consideramos que las 4 principales funciones que cumplirá el Jefe de Proyecto durante la fase anterior a la ejecución del proyecto son:

- Formular el proyecto: Definir los objetivos, alcances, entregables y requisitos del proyecto.
- Aplicar técnicas y métricas de estimación de tiempo y esfuerzo y evaluación inicial del Proyecto: Determinar a través de técnicas y métricas la duración del proyecto y los recursos necesarios para su ejecución.
- Analizar la factibilidad: Realizar un análisis para evaluar la viabilidad del proyecto. Implica evaluar los aspectos técnicos, financieros, operativos y legales del proyecto y determinar si es rentable y alcanzable dentro de los límites establecidos.
- Asignar tareas y recursos: El Director de Proyecto debe asignar las tareas de manera equitativa y considerando las habilidades y capacidades de cada miembro del equipo. También debe garantizar que los recursos necesarios, como el tiempo, el presupuesto y las herramientas, estén disponibles y se asignen de manera efectiva para lograr los resultados deseados.

3. Cuáles son las 4 principales funciones que cumplirá durante la fase de ejecución del proyecto, el “Jefe (o Director) de Proyecto” (pueden repetirse con las del punto 1).

Consideramos que las 4 principales funciones que cumplirá el Jefe de Proyecto durante la fase de ejecución del proyecto son:

- Liderazgo y ejercer diferentes estilos de liderazgo: El jefe de Proyecto debe liderar el equipo de trabajo y aplicar diferentes estilos de liderazgo para motivar y guiar al equipo de la mejor manera posible.
- Aplicar retroalimentación y resolver conflictos: El jefe de Proyecto debe proporcionar retroalimentación al equipo para que puedan mejorar su desempeño y asegurar que se están cumpliendo las expectativas del proyecto. Además, debe estar pendiente de los conflictos y actuar rápidamente para resolverlos.
- Supervisar y controlar el cumplimiento: El jefe de Proyecto debe supervisar el avance del proyecto y controlar el cumplimiento de plazos y objetivos establecidos en la planificación.
- Gestionar riesgos: El Jefe de Proyecto debe estar preparado para identificar y gestionar los riesgos que puedan surgir. En caso de que se materialicen, debe actuar rápidamente y tomar medidas correctivas para mantener el proyecto en el camino correcto.

4. Cuáles son las 4 principales funciones que cumplirá durante la fase de finalización del proyecto, el “Jefe (o Director) de Proyecto” (pueden repetirse con las anteriores).

Consideramos que las 4 principales funciones que cumplirá el Jefe de Proyecto durante la fase de finalización del proyecto son:

- Evaluar la finalización del proyecto: Se debe evaluar si se cumplieron todos los objetivos y plazos establecidos en la planificación.
- Asegurar la calidad: El jefe de Proyecto debe asegurar que todos los entregables cumplen con los estándares de calidad requeridos.
- Gestionar el cierre del proyecto: Verificar que todos los documentos, informes y manuales necesarios se hayan completado y entregado correctamente. Y dependiendo el caso, se debe gestionar el cierre de contratos y acuerdos con proveedores y miembros del equipo.
- Evaluar el rendimiento del equipo: Evaluar el rendimiento y proporcionar retroalimentación al equipo.

5. Decidir qué estilo de liderazgo se deberá utilizar durante la ejecución del proyecto, con la fundamentación correspondiente. Recordamos que los estilos de liderazgo pueden ser:

- **LIBRE**: Cuando se dispone de personas en el equipo de trabajo que tienen alto grado de preparación, capacidad y responsabilidad.
- **DEMOCRÁTICA**: Cuando se intenta lograr el tratamiento participativo de todos los temas, situaciones y llegar a decisiones por consenso.
- **AUTOCRÁTICA**: Cuando por diferentes motivos, no se puede aplicar ninguna de las anteriores y se necesitan tomar y ejecutar decisiones rápidas.

Durante la ejecución del proyecto se utilizará un estilo de **liderazgo democrático**. Este enfoque se fundamenta en la teoría de Maslow, que es relevante al considerar las necesidades y motivaciones de los miembros del equipo.

La teoría de Maslow postula una jerarquía de necesidades humanas que se organizan en cinco niveles: necesidades fisiológicas, seguridad, afiliación, reconocimiento y autorrealización. Según esta teoría, las personas buscan satisfacer estas necesidades en orden secuencial, comenzando por las necesidades más básicas hasta alcanzar las necesidades de autorrealización.

Al adoptar un estilo de liderazgo democrático, se tiene en cuenta la necesidad de **afiliación** y **reconocimiento** de los miembros del equipo, y se fomenta la participación activa de todos los miembros en la toma de decisiones, lo que les brinda la oportunidad de expresar sus opiniones, sentirse valorados y reconocidos por sus aportes. Este enfoque fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, lo que contribuye a satisfacer la necesidad de **afiliación** de los integrantes. Al valorar las diferentes perspectivas y opiniones, se promueve un ambiente inclusivo donde se **reconoce** la **diversidad de ideas** y se fomenta la creatividad y la innovación.

Por otra parte, este estilo de liderazgo satisface la necesidad de autorrealización de los miembros del equipo. Al permitirles participar activamente en la toma de decisiones y asumir responsabilidades, se les brinda la oportunidad de desarrollar su potencial, lo que contribuye a su **autorrealización**.

Al utilizar un estilo de liderazgo democrático, se logra satisfacer las necesidades de afiliación, reconocimiento y autorrealización de los miembros del equipo. Esto ayuda a crear un entorno motivador, donde los integrantes se sienten comprometidos, entusiasmados y empoderados para alcanzar los objetivos del proyecto.

Considerar la teoría de Maslow en el liderazgo es importante porque ayuda a comprender las necesidades y motivaciones de los miembros del equipo. Dependiendo de las necesidades que posea, cada individuo responderá de manera diferente a los estilos de liderazgo. Para motivar a un individuo se ha de tener en cuenta en qué nivel de la pirámide se encuentra el mismo.

6. Si los obligaran a finalizar el proyecto en setiembre, y a cambio les ofrecieran incorporar al equipo a 2 personas, lo aceptarían, en qué momento los incorporarían, en cuál puesto y perfil y qué actividades les asignarían. Qué cambios realizarían al proyecto o a la gestión del mismo, para finalizar antes de lo previsto. Si decidieran negociar, tomando como base esta situación planteada, cuáles conceptos y aspectos de negociación considerarían.

Si se nos planteara esta situación, primero determinamos el porqué de esta propuesta, para entender las motivaciones de nuestro cliente. Nuestro objetivo en esta negociación es minimizar la reducción de tiempo y maximizar el presupuesto para nuevos integrantes a incorporar en caso de que se concrete la reducción en el plazo. Buscaremos hacer entender las complicaciones que trae para el proyecto una reducción en el plazo y cómo impacta esto en la calidad del producto.

De esta manera se busca encontrar un punto medio en el que se logre la satisfacción de ambas partes, estableciendo un plazo y un presupuesto que beneficie a ambos (permite reducir el plazo, pero no afecte negativamente al proyecto)

En caso de tener que incorporar miembros al equipo para terminar el proyecto en setiembre, las personas que incorporaríamos son:

Un Tester, el cual empezaría a trabajar cuando iniciemos la etapa de desarrollo. Las tareas que le asignaremos son:

- Implementar plan de testing
- Documentar bugs
- Diseñar y realizar pruebas de: integración, seguridad, carga de datos, etc.
- Colaborar en el diseño de las estrategias de prueba a llevar a cabo
- Realizar informes con los datos y métricas recolectados durante el proceso.
- Asegurarse que las funcionalidades desarrolladas hayan sido correctamente testeadas

Los requisitos que debería cumplir esta persona son:

1. Escolaridad:
 - a) Estudiante avanzado de Ing. en Sistemas, Informática, Ciencias de la computación, carreras afines. Cursos certificados en Testing
2. Experiencia:
 - a) Experiencia en el modelo de desarrollo Ágil
 - b) Experiencia en el testeado de BackEnd y FrontEnd
 - c) Conocimiento en la documentación inherente al testing
3. Aptitudes:
 - a) Capacidad de trabajo en equipo
 - b) Espíritu crítico y participativo
 - c) Capacidad de análisis
 - d) Alta capacidad comunicacional
 - e) Mentalidad orientada a los detalles
 - f) Capacidad de resolución de problemas

Esta persona nos ayudaría a terminar antes el proyecto, ya que la etapa de testing empezaría poco después del comienzo de la etapa de desarrollo, por lo que podríamos ir avanzando ambas etapas en paralelo. Mientras desarrollamos nuevas funcionalidades, el Tester las probará y reportará los errores correspondientes.

La otra persona que incorporaríamos es un Desarrollador FullStack, el cual empezaría a trabajar cuando iniciemos la etapa de desarrollo. Las tareas que le asignaremos son:

- Asegurar estándares de calidad y cumplir con los plazos establecidos.
- Programación de vistas, desarrolla la lógica y validaciones correspondientes al Frontend.
- Optimización y accesibilidad de las páginas web.
- Encargado del desarrollo de la lógica de negocio que corre a nivel de servidor.
- Diseñar la estructura y relaciones de la base de datos junto al Analista.
- Desarrollar la API.
- Gestiona el intercambio de datos entre el servidor y el usuario.
- Desarrollar código reutilizable para desarrollos futuros.
- Generación de documentación.

Los requisitos que debe cumplir esta persona son:

- 1) Escolaridad:
 - a) Ingeniería informática, sistemas o software equivalente y/o a fines. Estudiante avanzado en Ing. en Sistemas, Informática, Ciencias de la Computación o carreras afines.
- 2) Experiencia:

- a) Experiencia mayor a 2 años en desarrollo Frontend.
 - b) Experiencia mayor a 2 años en desarrollo backend.
 - c) Conocimientos en ingeniería de software.
 - d) Conocimiento en metodologías ágiles.
 - e) Conocimiento en tecnologías web orientado a servicios (SOAP, REST).
 - f) Conocimiento del lenguaje de consulta SQL, el SGBD PostgreSQL.
 - g) Conocimiento en HTML, CSS y JavaScript.
 - h) Experiencia con React - Typescript.
 - i) Experiencia con Ruby on Rails.
 - j) Conocimiento en Git y GitHub.
- 3) Aptitudes:
- a) Trabajo en equipo
 - b) Pensamiento analítico/crítico.

Esta persona nos ayudaría a terminar antes el proyecto, ya la etapa de desarrollo la realizaremos en menor tiempo al incorporar una persona más en este rol.

La única modificación que realizamos en el proyecto sería iniciar la etapa de testing y desarrollo de manera simultánea. Esto nos permitirá avanzar en ambas etapas de manera paralela, desarrollando nuevas funcionalidades y corrigiendo errores de forma continua. Al incorporar al equipo al Tester y al Desarrollador FrontEnd desde el comienzo, podríamos agilizar el proceso de desarrollo y asegurarnos de que las funcionalidades sean correctamente probadas y validadas en el menor tiempo posible.

En lo que a negociación respecta, habría que tratar el tema de qué opinan los miembros del equipo para conocer sus opiniones y en caso de desacuerdos intentar persuadirlos de alguna manera ya que, de no hacerlo, podría haber una pérdida de motivación porque alguien más haría lo que él pensaba hacer. Otro aspecto a tener en cuenta es negociar el teletrabajo ya que no poseemos espacio físico extra para albergar a dos personas con las comodidades que se requieren. Con lo que respecta a compensaciones económicas por el trabajo realizado, no se aceptan bajas salariales a pesar de que el trabajo realizado por los integrantes sea menos que el principalmente pactado por el aumento de integrantes. Por último, el tiempo de reducción es clave ya que podemos ofrecer una entrega más temprana de la principalmente planificada, pero habría que volver a planificar para saber si la reducción de tiempo es significativa o incluso si esto provoca rendimientos marginales decrecientes

7. Detallar los principales 10 riesgos que pueden aparecer en el proyecto, cuáles serían sus consecuencias y qué impacto tendrían esas consecuencias. Además, detallar cuáles son las medidas preventivas para cada uno de los riesgos. Es importante recordar que las medidas preventivas tienen como objetivo reducir la probabilidad de ocurrencia de cada riesgo o reducir el impacto que produciría cada riesgo.

Los 10 principales riesgos que pueden aparecer en el proyecto son:

Riesgo	Consecuencias	Impacto	Medidas preventivas
--------	---------------	---------	---------------------

<p>Falta de interés y participación de los usuarios en el sistema.</p>	<p>Desperdicio de tiempos y recursos.</p> <p>Poca retroalimentación y dificultad para realizar mejoras y ajustes en el sistema.</p> <p>Insatisfacción de los usuarios al no ver contenido en el sistema.</p>	<p>Pérdida de financiamiento y confianza en el proyecto.</p> <p>Limitación de la viabilidad del proyecto a largo plazo.</p>	<p>Estrategias de marketing para que se conozca el sistema.</p> <p>Estudio de mercado para identificar las necesidades y demandas de los usuarios.</p> <p>Una vez identificadas las necesidades y demandas, realizar las mejoras necesarias en el sistema para que sea relevante y atractivo para los usuarios.</p>
<p>Que algún integrante abandone el equipo.</p>	<p>Pérdida de experiencia, conocimientos y habilidades. Será necesario la búsqueda/capacitación de un nuevo miembro lo que reducirá parcialmente la productividad y el ritmo de trabajo.</p>	<p>Puede ser alto o bajo, esto dependerá del rol que desempeñaba en el momento del abandono o en la etapa en que sucedió, por ejemplo, si esto ocurre en una etapa temprana del proyecto su impacto será bajo y manejable.</p>	<p>Fomentar un buen ambiente de trabajo y mantener una buena comunicación y colaboración entre los integrantes del equipo. Antes de que alguien pertenezca al equipo hay que asegurarse de que esté comprometido con el mismo.</p>
<p>Capacitaciones incompletas en las</p>	<p>La falta de experiencia por parte de los miembros con respecto a las tecnologías usadas</p>	<p>Se verá afectado dependiendo del grado de incompletitud de</p>	<p>Planificar y coordinar las capacitaciones adecuadamente antes del inicio del proyecto.</p>

<p>tecnologías seleccionadas.</p>	<p>podría afectar a la eficiencia en el desarrollo y un aumento de costos y retraso del proyecto.</p>	<p>la capacitación por lo que si el conocimiento adquirido es insuficiente tendrá un alto impacto en el proyecto por lo contrario podría ser medio o incluso bajo</p>	<p>Hay que asegurarse de que todo el equipo esté capacitado en ellas antes de comenzar la implementación. En un caso extremo se podría contratar consultores o expertos en la materia para brindar capacitación adicional en caso de ser necesario</p>
<p>Problemas de comunicación.</p>	<p>Malentendidos, errores, retrasos en la toma de decisiones y en la ejecución del proyecto, además de problemas de coordinación entre los miembros del equipo. Esto puede generar conflictos y desmotivación en el equipo.</p>	<p>Si no se resuelven a tiempo, pueden tener un impacto significativo en la productividad y en la calidad del proyecto. Su grado de impacto depende mucho de la gravedad y frecuencia de los problemas de comunicación.</p>	<p>Establecer canales de comunicación claros y efectivos entre los miembros del equipo. Es fundamental fomentar una cultura de comunicación abierta y transparente, en la que se promueva la retroalimentación constante, el respeto y la escucha activa.</p>
<p>Encontrar errores de diseño durante la implementación.</p>	<p>Los miembros que empezaron con la implementación y no detectaron los fallos de diseño tendrán que rehacer trabajo por lo que se producirán retrasos en el proyecto, aumento de los costos, problemas de calidad, pérdida de la confianza de los stakeholders, entre otros.</p>	<p>Puede ser alto o medio, dependiendo de la gravedad de los errores de diseño encontrados y de la etapa del proyecto en la que se descubren. Si los errores se encuentran en etapas tempranas del</p>	<p>Realizar una revisión exhaustiva del diseño antes de comenzar la implementación. Es importante involucrar a los desarrolladores en el proceso de diseño para asegurarse de que comprendan el diseño y estén preparados para implementarlo además de una revisión y aprobación del diseño para garantizar su</p>

		<p>proyecto, el impacto puede ser menor, pero si se descubren en etapas avanzadas, puede ser difícil de resolver y tener un impacto significativo en el proyecto.</p>	<p>solidez.</p>
<p>Ataque SQL Injection</p>	<p>Pérdida de datos sensibles, la interrupción del servicio, la violación de la privacidad de los usuarios, la pérdida de confianza de los clientes y el incumplimiento de las leyes y regulaciones.</p>	<p>Alto, especialmente si se produce una brecha de seguridad importante o si se violan las leyes y regulaciones de protección de datos. También puede afectar la reputación de la organización y reducir la confianza de los clientes y otros stakeholders.</p>	<p>Establecer políticas y procedimientos de seguridad claros y aplicarlos rigurosamente. Esto incluye la implementación de firewalls, la encriptación de datos sensibles, la autenticación de usuarios y la realización de pruebas de penetración. La capacitación de los empleados en seguridad informática es esencial para garantizar que se cumplan las políticas y se eviten errores humanos. Por último, es importante tener un plan de respuesta a incidentes en caso de que ocurra una violación de seguridad.</p>

<p>Sobrecostos en el presupuesto del proyecto.</p>	<p>Falta de recursos para completar el proyecto, la reducción de la calidad o el alcance del proyecto, la interrupción del servicio, el incumplimiento de los plazos, pérdida de confianza de los inversores y en el peor de los casos el posible éxito del proyecto.</p>	<p>Altos costos .</p>	<p>Establecer una gestión financiera adecuada que incluya elaboración de un presupuesto realista y detallado, seguimiento regulares de gastos o medidas de control de costos.</p>
<p>Falta de recursos humanos o tecnológicos.</p>	<p>Disminución del ritmo de trabajo, la pérdida de calidad en la entrega del proyecto, la disminución del alcance del proyecto, el aumento de los costos y la interrupción del servicio. Puede poner en peligro la finalización del proyecto en los plazos establecidos y afectar la calidad de los resultados.</p>	<p>Puede ser alto o bajo, dependiendo de la magnitud de la carencia y del momento en que se presenta en el proyecto.</p>	<p>Planificación adecuada de los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto que incluya evaluación detallada de las habilidades y conocimientos necesarios, así como la identificación de los recursos tecnológicos necesarios. Es importante también un plan de contingencia en casos de deficiencias en los recursos como la búsqueda de recurso alternativos o reasignación de tareas.</p>
<p>Cambios en la legislación o normativas que afectan al proyecto</p>	<p>Necesidad de hacer cambios en el proyecto, lo que puede generar atrasos, mayores costos, e incluso la cancelación del proyecto. La reventa de tickets es un problema a resolver en</p>	<p>Dependerá del grado de impacto de la nueva legislación en el proyecto. Si la normativa solo requiere ajustes menores, el</p>	<p>Los miembros del equipo se deben mantener al tanto con respecto a las regulaciones y normativas aplicables en el contexto del</p>

	nuestro proyecto por ejemplo.	impacto puede ser bajo, mientras que si requiere cambios significativos, el impacto puede ser alto.	proyecto.
Fallos en la calidad del software	Si el software no cumple con los estándares de calidad, puede haber insatisfacción del cliente, rechazo del producto, aumento del costo y retrasos en la entrega. Además, pueden ocurrir errores en el funcionamiento del software que pueden poner en riesgo la seguridad y la integridad de los datos.	Alto, especialmente si se descubren problemas de calidad después de que se haya lanzado el software al mercado. La reputación del equipo de proyecto y de la empresa puede verse seriamente dañada, lo que puede afectar a proyectos futuros.	Se deben establecer estándares de calidad y se debe realizar un seguimiento constante para garantizar que se cumplan estos estándares en todas las fases del proyecto. Se deben realizar pruebas rigurosas y revisar el código regularmente para detectar y corregir posibles errores de calidad. Además, se puede incluir un proceso de revisión por pares para detectar errores de calidad antes de que se presenten a los clientes.

Tabla 87: Tp Integrador N° 1 - Riesgos de un Proyecto

8. Describir el método de conversión del Sistema del proyecto (para pasar del sistema actual al nuevo, por ej. directo, paralelo, por etapas, piloto o alguna combinación de ellos), con todas las actividades a realizar. Se debe registrar en este punto no sólo el método y las actividades sino también la justificación correspondiente al máximo nivel de detalle.

Music Maniacs es una aplicación web tipo comunidad en línea cuyo propósito es ser el punto de reunión por excelencia para los amantes de la música. Los usuarios de la aplicación podrán ver, comentar, descubrir y discutir eventos de música en vivo.

Para la conversión del mismo, si bien no reemplaza a un sistema actual, se decide realizar una implementación por fases, las cuales se describen a continuación:

1. Despliegue de la aplicación en el entorno de producción

- a. Selección del proveedor de servicios en la nube: analizar las diferentes alternativas y elegir la mejor teniendo en cuenta la relación entre costos y servicios ofrecidos.
 - b. Aprovisionar recursos: será necesario levantar y configurar los nodos en los cuales correrá la aplicación. Para cada uno de los nodos será necesario realizar la configuración de ips públicas y reglas de firewall, configurar accesos ssh e instalar las herramientas necesarias para correr la aplicación.
 - c. Configuración de la base de datos: se debe crear la base de datos y configurar los usuarios y contraseñas que serán eventualmente utilizados por la aplicación y por los administradores.
 - d. Instalación y configuración de la aplicación: una vez empaquetada correctamente la aplicación para el despliegue, se deberá instalar y ejecutar la misma en los nodos. Además, agregar las variables de entorno necesarias como por ejemplo las claves y parámetros de conexión a la base de datos.
 - e. Pruebas y validación: realizar pruebas exhaustivas para asegurarse de que la aplicación se ha desplegado correctamente y que funciona según lo esperado en el entorno de producción. Se incluyen pruebas de integración, pruebas de rendimiento, pruebas unitarias, pruebas de seguridad y verificación de que todas las funcionalidades están operativas.
 - f. Configuración del dominio y DNS: Configurar el nombre de dominio y los registros DNS para que apunten a la dirección IP pública de los nodos desplegados.
2. Configuración del sistema:
 - a. Poblar la base de datos: reunir información de artistas, productoras y espacios de eventos y eventos de música (pasados y futuros) y cargar los datos en cada una de las tablas.
 - b. Alta de roles, permisos y usuarios administrativos: se deben cargar todos los permisos en la tabla de permisos, crear como mínimo el rol de administrador y moderador, y se debe establecer al menos un nivel en la progresión de niveles de confianza.
 - c. Pruebas de backup: verificar el correcto funcionamiento de las políticas de backup, además de verificar que se puedan restaurar copias con éxito.
 3. Reclutar y capacitar administradores: es necesario contratar y capacitar personal para que de soporte y lleve a cabo tareas de administración del sistema.
 4. Prueba piloto: para la identificación y corrección de posibles problemas y para recibir retroalimentación directa de los usuarios para realizar mejoras y ajustes, se implementa una prueba piloto con un número reducido de usuarios.
 - a. Selección de participantes: identificar e invitar a un grupo significativo de participantes para que sean parte de la prueba piloto. Idealmente personas de confianza y miembros del público objetivo del sistema.
 - b. Capacitación de los participantes: se les brindará a los participantes capacitaciones para que aprendan a utilizar el sistema mediante tutoriales en línea y se les explicará los objetivos de la prueba.
 - c. Recopilación de datos y feedback: una vez finalizada la prueba, se enviarán cuestionarios para que los participantes respondan preguntas, agreguen sugerencias y reporten posibles problemas.
 5. Análisis, correcciones y mejoras: en base a los datos obtenidos, se realizarán las mejoras correspondientes, ya sean nuevas funcionalidades, mejoras visuales, correcciones de errores y optimizaciones generales.
 6. Lanzamiento oficial:

- a. Evento de lanzamiento: se establecerá una fecha para habilitar la plataforma para todo público.
 - b. Estrategia de marketing y comunicación: se desarrollarán estrategias de marketing y comunicación para promocionar el sistema, utilizando anuncios en redes sociales, sitios en línea y televisión para atraer a nuevos usuarios.
7. Soporte y mantenimiento: se deberá contar con un equipo de soporte técnico el cual reciba y gestione reportes de errores. Los desarrolladores encargados del mantenimiento deberán: corregir errores, implementar nuevas funcionalidades, realizar mejoras y optimizaciones y monitorear constantemente el estado de la plataforma.
9. **Detallar al menos 5 técnicas de motivación que utilizarán durante el proyecto (indicando si se trata de técnicas de motivación positiva o negativa), y detallar en qué tipos de situaciones sería necesario aplicar cada una.**

Las técnicas de motivación que se utilizarán durante el proyecto se muestran en la siguiente tabla:

Técnica motivación	Tipo	Situaciones de aplicabilidad
Reconocimiento: Valorar y apreciar los logros y contribuciones de los miembros del equipo cuando estos sobresalen	Positiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuando el miembro del equipo alcanza la meta antes del plazo establecido, superando las expectativas del resto del equipo ● Cuando el miembro del equipo proponen ideas innovadoras y creativas ● Cuando se nota una gran mejoría en el desempeño de un miembro del equipo
Aumento salarial: Recompensar económicamente a aquellos integrantes que producen mayores avances en el proyecto	Negativa	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuando las tareas realizadas son tediosas y repetitivas ● Cuando se terminan antes las tareas correspondientes al camino crítico
Trabajo en equipo: Aprovechar las fortalezas individuales y complementarse entre si (sinergia: el todo es mayor que la suma de sus partes)	Positiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuando la tarea conlleva una dificultad elevada ● Cuando se deben tomar decisiones críticas y de alto impacto ● Cuando se requiera compartir ideas, opiniones y retroalimentación
Mejorar condiciones laborales: Proporcionar un espacio físico amplio y climatizado con toda la infraestructura necesaria de última tecnología tales como	Negativa	<ul style="list-style-type: none"> ● Se aplica a lo largo de toda la duración del proyecto

sillas ergonómicas, computadoras potentes, etc.		
Crecimiento profesional: Dejar a los integrantes elegir tareas que quizás no saben desempeñar correctamente para que aprendan de ellas	Positiva	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando un integrante está dispuesto a afrontar nuevos retos y realizar tareas más desafiantes en relación a sus habilidades y conocimientos

Tabla 88: Tp Integrador N° 1 - Técnicas de Motivación

10. Decidir cuál enfoque de resolución de conflictos aplicará en algunas situaciones (que deberán detallarse) que se puedan presentar durante el proyecto.

Situación	Enfoque elegido	Descripción
Diferencia de opiniones con respecto a qué herramientas de gestión de proyectos utilizar.	Colaboración.	Se busca una solución democrática. Todos los miembros del equipo tienen igual peso en estas decisiones. Siempre se pone como objetivo el bienestar común y el éxito del proyecto.
Diferencia de opiniones al momento de seleccionar qué tecnologías de información utilizar para la implementación del sistema.	Colaboración.	Situación similar a la anterior. En este caso el objetivo es aprender y hacer lo mejor para el proyecto.
Desacuerdos con respecto a decisiones de diseño.	Arreglo.	El enfoque de arreglo es apropiado para desacuerdos en decisiones de diseño cuando se necesita encontrar una solución temporal que permita avanzar sin mayores conflictos o esfuerzos. Esto permite que el proyecto continúe su desarrollo mientras

		se exploran opciones más permanentes o se dedica más tiempo a la discusión y análisis de las decisiones de diseño.
Incumplimiento de las tareas asignadas por parte de un integrante.	Agresivo.	Un enfoque agresivo implica tomar medidas contundentes para confrontar al integrante y exigir el cumplimiento de sus responsabilidades asignadas. Esto podría incluir comunicar claramente las expectativas y las consecuencias del incumplimiento.

Tabla 89: Tp Integrador N° 1 - Enfoques de Resolución de Conflictos

4. Trabajo Práctico Integrador N.º2: Gerenciamiento de Sistemas

Modalidad: Trabajo grupal, con aplicación de conocimientos y experiencia lograda en la Carrera, con evaluación grupal e individual.

Presentación: Mediante aula virtual de la Cátedra, campus virtual de UTN.

Fecha de inicio: 15/08/2023.

Fecha límite de presentación: 12/9/2023.

Integración: Para realizar este trabajo, se recomienda analizar y debatir en el grupo el organigrama provisto, el contenido del siguiente glosario, la consigna correspondiente y el contenido de los 7 archivos con materiales de estudio y de apoyo que se encuentran en el aula virtual (debajo del espacio de presentación). Además, es importante que repasen y apliquen los conceptos que tienen en los materiales de estudio y trabajos prácticos de las asignaturas Administración de Recursos, Ingeniería de Software, Administración Gerencial y Sistemas de Gestión.

Consideren el siguiente ejemplo de estructura organizativa de T.I., Data Center, áreas relacionadas y áreas de control.

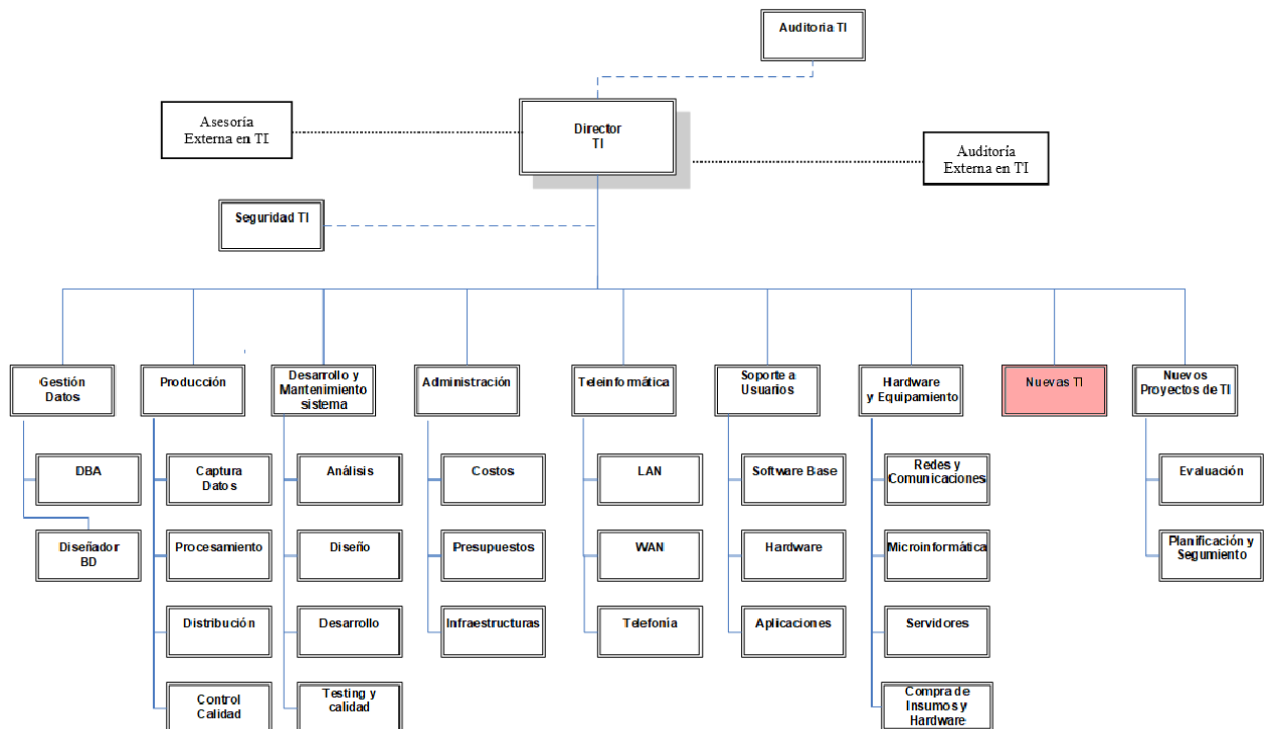


Figura 5: Tp Integrador N° 2 - Estructura Organizativa de T.I

GLOSARIO

- Área Auditoría T.I.: Es la que realiza las auditorías de sistemas, auditorías de calidad, auditorías específicas de bases de datos, redes, servidores y seguridad informática. Es un área de auditoría interna de la empresa, que reporta directamente a la Gerencia General.
- Área Teleinformática: Encargada de diseñar, instalar, configurar y monitorear redes locales, amplias y todos los recursos de comunicaciones, incluidos los servicios telefónicos.
- Área Desarrollo y mantenimiento de Sistemas: Encargada de realizar definición de requerimientos, análisis, diseño, desarrollo, testing, implementación, estabilización, capacitación y mantenimiento de Sistemas, calidad del software.
- Área Hardware y equipamiento: Encargada de evaluar necesidades y pedidos, seleccionar, solicitar, presupuestar, recomendar, instalar, configurar y dejar en funcionamiento todo tipo de hardware y equipamiento necesario, preparar pedidos de compra de hardware, software e insumos.
- Área Seguridad T.I.: Encargada de análisis de riesgos informáticos, planes de seguridad, planes de contingencias, políticas de seguridad, backups, antivirus, UPS, grupos electrógenos, alarmas de salas sensibles de Informática, infraestructura de seguridad, evaluación y recomendación de controles en todo tipo de activos informáticos y vulnerabilidades, participación en pruebas de sistemas y de datos.
- Área Producción: Encargada del funcionamiento diario de los Sistemas, control de ingreso de datos en los diferentes sistemas, automatización de procesamiento, rutas de operación, generación de información en distintos soportes, impresión, distribución de la información en papel o en medios electrónicos, control de calidad de la información generada.
- Área Soporte a Usuarios: Encargada de la mesa de ayuda y solución de problemas de usuarios finales respecto de sistemas operativos, sistemas de aplicación, parque de PC, impresoras, backup de los usuarios, transmisión de archivos, cuentas de usuario.
- Área Gestión de Datos: Encargada de diseño, administración y monitoreo de Bases de Datos.
- Área Nuevas Tecnologías de Información: Encargada de evaluar nuevas tecnologías de desarrollo de software, de automatización, de telecomunicaciones, de bases de datos.
- Área Nuevos Proyectos de T.I.: Encargada de evaluar nuevos proyectos necesarios, realizar la preevaluación, presupuestación, planificación y seguimiento.
- Área Administración de Data Center: Encargada de la gestión de costos de todo el Data Center, presupuestos económicos y financieros, infraestructura física, cableados de datos y eléctricos, tableros, evaluación de necesidad y adquisición de equipos de hardware, teleinformática, seguridad, software, capacitación, insumos.

- Área Auditoría Externa en T.I.: Es la que realiza las auditorías de sistemas, auditorías de calidad, auditorías específicas de bases de datos, redes, servidores, procedimientos, documentación y seguridad informática. Es una empresa consultora externa, que reporta directamente al Directorio de la empresa.
- Área Asesoría Externa en T.I.: Es un grupo de Ing. en Sistemas, egresados de la UTN, que asesoran al Director de T.I. y al Gerente General en temas de tecnología, nuevos proyectos, calidad, automatización y tecnología que maneja la competencia de la empresa. Es una empresa consultora externa.
- Coaching eficaz: Las principales funciones del coaching son saber escuchar (para detectar a tiempo problemas, inconvenientes, ideas, sugerencias, necesidades de cada persona), respaldar (a cada persona por sus esfuerzos, sus logros, sus problemas), ayudar (a cada persona a resolver sus inconvenientes, desarrollar su efectividad), analizar y monitorear (los resultados, logros y tropiezos de cada persona), proveer (posibilidades de crecimiento y capacitación para todas las personas).
- Retroalimentación a 360°: Es el tipo de evaluación de gestión en la que se consideran varias fuentes de información para analizar su calidad de gestión. Por ejemplo, si el Jefe de “Seguridad” tiene que autoevaluar su propia gestión debería saber cómo obtener información acerca de su área y sus servicios de distintas fuentes como del Director de TI, de los Jefes de las otras áreas, de los clientes internos (de la empresa), de los clientes externos (fuera de la empresa), de Auditoría Interna, de Auditoría Externa, del propio personal del área de Seguridad, de algún amigo que trabaje en otras áreas, de los proveedores, etc.
- Roles de los jefes y de los gerentes: Deben cumplir con los roles individuales (administración correcta del tiempo, dar el ejemplo, planificación, anticipación de problemas, seguimiento), roles interpersonales (contratación, entrenamiento, inducción, motivación, adecuada comunicación, emisión de órdenes e instrucciones, retroalimentación, liderazgo, coaching, evaluación de cumplimiento, resolución de conflictos), roles informativos (comunicar, entregar información, compartir informes, monitorear, entregar novedades y avisos a tiempo), roles decisorios (tomar decisiones oportunas y correctas en todo momento).
- Tipo de estructura organizativa departamental: Cuando cada bloque del organigrama es un sector o área física de la empresa, organismo u organización y tiene personal asignado.

CADA GRUPO DEBE SELECCIONAR UN ÁREA DE LAS SIGUIENTES:

- Hardware y equipamiento.
- Seguridad T.I.
- Soporte a Usuarios.
- Director T.I.
- Teleinformática.

- Desarrollo y mantenimiento de Sistemas.
- Nuevas T.I.
- Gestión de Datos.
- Auditoría T.I.
- Asesoría Externa en T.I.
- Auditoría Externa de T.I.
- Nuevos Proyectos de T.I.
- Producción.
- Administración de Data Center.

El coordinador de cada grupo o quien él designe debe colocar un mensaje en el “Foro Libre” indicando cuál es el área seleccionada, verificando que no haya sido seleccionada por otro grupo.

Área seleccionada:

- **Área Nuevas Tecnologías de Información:** Encargada de evaluar nuevas tecnologías de desarrollo de software, de automatización, de telecomunicaciones, de bases de datos.

- 1) **La empresa está por construir un edificio nuevo de Data Center. Para ello está nivelando el terreno donde construirá el edificio, en una sola planta, de 500 m2. Detallar principales recomendaciones generales “técnicas y de seguridad física” para el Data Center, tanto para la fase de construcción del edificio como para toda la infraestructura, amoblamiento e instalaciones que sean necesarias.**

La planificación y construcción del Data Center es un paso crucial para buscar mantener la integridad y disponibilidad de sus datos y sistemas críticos. Se presentan a continuación las principales recomendaciones técnicas y de seguridad física, tanto para la fase de construcción del edificio, como para la infraestructura, amoblamiento e instalaciones necesarias:

Fase construcción:

1. Sismo resistencia:

Se debe diseñar y construir teniendo en cuenta las normativas sísmicas específicas de la región donde se ubica. Esto incluye el uso de cimientos adecuados, sistemas de refuerzo estructural y consideraciones sobre la ubicación geográfica para minimizar riesgos sísmicos.

2. Utilización de materiales ignífugos:

La elección de materiales resistentes al fuego es esencial para mitigar riesgos en caso de incendio y proteger la infraestructura y los equipos sensibles.

3. Pisos elevados y con propiedades antiestáticas:

La instalación de pisos elevados con propiedades antiestáticas facilita la gestión de cables y sistemas de refrigeración, además, previene daños por electricidad estática.

4. Ausencia de ventanas:

La eliminación de ventanas reduce la exposición a condiciones climáticas extremas y minimiza los riesgos de acceso no autorizado.

5. Altura adecuada del techo:

Garantizar una altura mínima de 2,6 metros desde el suelo hasta el techo proporciona espacio suficiente para equipos y sistemas de refrigeración, además de permitir un flujo de aire eficiente.

6. Sellado y control de polvo:

Las paredes, techos y suelos deben ser sellados o contruidos con materiales que reduzcan la entrada de polvo, lo que ayuda a mantener el entorno limpio y proteger los componentes eléctricos.

7. Gestión de tuberías:

Evitar que las tuberías atraviesen las paredes del Data Center, o si es necesario canalizarlas adecuadamente y garantizar un seguimiento riguroso para prevenir posibles filtraciones.

Infraestructura, amoblamientos e instalaciones:

1. Topología de cableado:

Utilizar una topología de cableado en estrella, asegurando que las longitudes máximas de los cables de cobre no superen los 90 metros y los cables de fibra óptica no excedan los 300 metros para mantener la integridad de la señal.

2. Etiquetado de cables y patch panels:

Cada cable y patch panel debe estar debidamente etiquetado para facilitar el mantenimiento y la identificación rápida de problemas. Se recomiendan 2 patch panel de 24 bocas cat6.

3. Sistema de energía redundante (UPS):

Implementar sistemas de UPS confiables para garantizar un suministro eléctrico continuo y estable, evitando interrupciones y picos de tensión que puedan dañar equipos. Se recomienda el equipo **CyberPower OL10KRT** complementado con el generador **HONDA GX690** ya que provee la energía necesaria para la magnitud de esta organización por el lapso de tiempo necesario para que el generador comience a funcionar. Si no se lo empareja con un generador, se debe instalar un UPS con mayor duración de batería.

4. Cumplimiento de estándares de cableado:

Respetar las disposiciones de los cables en los conectores RJ-45 según los estándares T568A/B y someter los cables a pruebas de certificación para garantizar su calidad y rendimiento. Para esta organización se recomienda un cableado en **UTP cat 6**.

5. Generación de energía de respaldo:

Instalar grupos electrógenos, preferiblemente alimentados por gas natural, para asegurar la disponibilidad de servicios, minimizando emisiones y contribuyendo a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

6. Sistemas de refrigeración:

Mantener la temperatura entre 20°C y 25°C, y la humedad entre 40% y 55% para garantizar un entorno adecuado para los equipos. Se recomienda la utilización de múltiples aires acondicionados controlados por **PLC**.

7. Acceso físico seguro:

Implementar sistemas de control de acceso mediante tarjetas o biometría para garantizar que solo el personal autorizado pueda ingresar al Data Center.

8. Vigilancia:

Instalar cámaras de vigilancia tanto en el exterior como en el interior del edificio para registrar actividades sospechosas, disuadir intrusiones y detectar incidentes de manera temprana. Se recomiendan cámaras de vigilancias que funcionen mediante PoE conectadas a internet mediante un switch rackable **Linksys de 8 puertos PoE**

9. Detección y extinción de incendios:

Utilizar sistemas de detección y extinción automática de incendios con agentes limpios que no dejen residuos ni dañen equipos electrónicos.

10. Separación de cables:

Separar adecuadamente los cables de energía eléctrica y los cables de datos para evitar interferencias electromagnéticas.

11. Organización de cables:

Utilizar bandejas y sistemas de organización de cables como piso canal para mantener una infraestructura ordenada y de fácil mantenimiento. Se recomiendan bandejas porta cable de 150 x 75 mm con uniones tipo T y tabiques separadores

12. Diseño de racks:

Colocar los racks de manera que permitan la circulación de aire y la dispersión del calor, creando pasillos fríos y calientes para una gestión térmica efectiva. Se recomiendan racks verticales 19 x 31.5 x 43.7 in de 22 unidades de rack.

13. Selección de switches y servidores: Se debe tener en cuenta la elección de switch y servidores rackeables y acordes a las necesidades. Se propone el switch **Dell Fast Ethernet S4112F** para el uso más intensivo, ya que posee conexiones de fibra **sftp / qsftp**, y el switch **Cisco C9200L-24T-4G-E** para conexiones menos demandantes de UTP cat 6. En cuanto a servidores, se propone el **Dell PowerEdge R7515 Server** para dar soporte a los servicios y el **HPE ProLiant DL325 Gen10 Plus v2** para el almacenamiento de datos, en configuración RAID 1+0.
14. Sistema de monitoreo y gestión remota:

Un sistema de monitoreo y gestión remota permite supervisar en tiempo real el rendimiento de equipos, temperatura, humedad y consumo de energía. Esto facilita la detección temprana de problemas y toma de medidas preventivas.

15. Sensores de movimiento:

Implementar sensores de movimiento para detectar la presencia de personas en áreas sensibles y mejorar la seguridad.

Siguiendo estas recomendaciones, se puede crear un entorno que garantice la integridad de los datos y la disponibilidad de los sistemas, protegiendo los activos de la empresa. La inversión en la construcción del Data Center es esencial para respaldar el crecimiento y la continuidad operativa de la organización.

- 2) **Si consideramos que trabajan, como mínimo, dos personas en cada una de las áreas detalladas, cuál es el tipo de estructura organizativa mostrada en el organigrama. Además, podría explicar cuáles otros tipos de estructuras organizativas podrían utilizarse.**

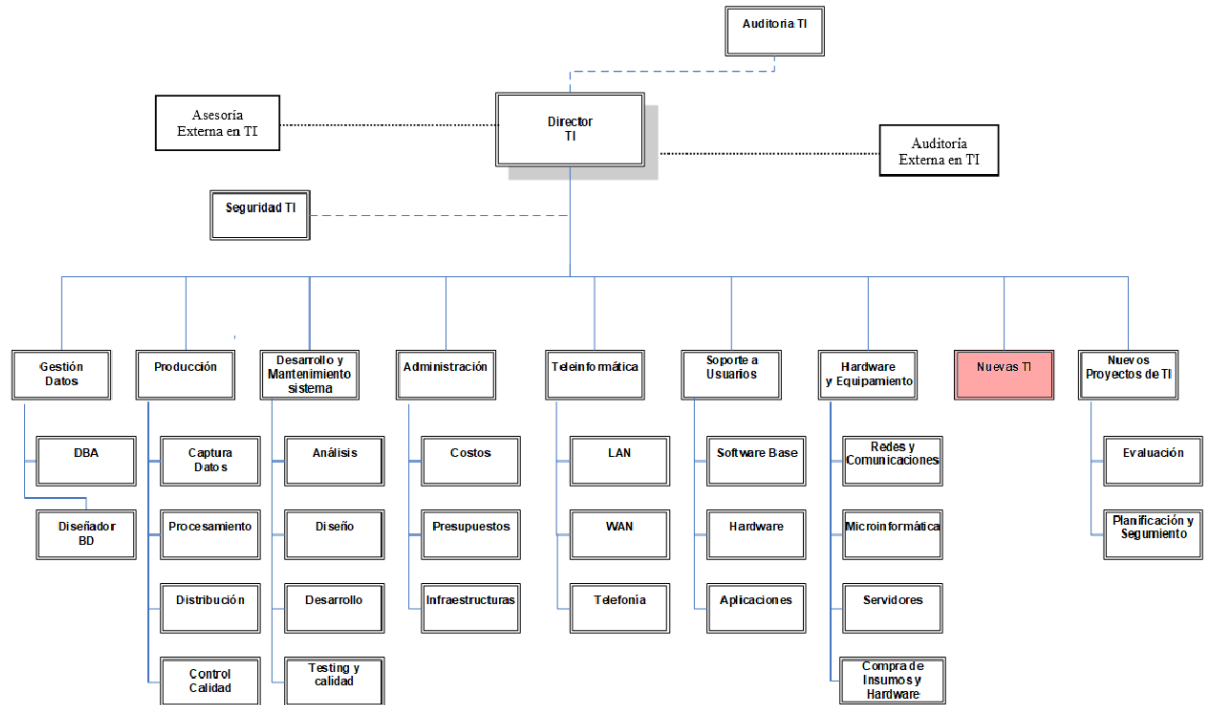


Figura 6: Tp Integrador N° 2 - Departamento de la Organización Seleccionado

El tipo de estructura organizativa mostrada en el organigrama es una estructura **departamental**, en esta se agrupan empleados por su función o especialidad. Cada departamento se encarga de tareas relacionadas con su área, facilitando la organización y gestión de las operaciones.

Esta estructura tiene como ventaja la especialización, al agrupar los empleados con habilidades y conocimientos similares en un mismo departamento, además, facilita la formación de personal, y facilita el proceso de control.

Además de la estructura departamental, otros tipos de estructuras que se podrían utilizar en la organización son:

1. Estructura organizativa por cliente

En esta estructura, cada actividad se asigna a un jefe de departamento en función de los clientes a los que sirven. Esta estrategia es efectiva cuando la empresa se enfoca en atender las necesidades de diferentes tipos de clientes. Tiene como ventaja que permite un enfoque más preciso en la satisfacción de las necesidades individuales de los clientes.

Para la organización estudiada, se podría utilizar por ejemplo, teniendo departamentos dedicados a clientes públicos y departamentos para clientes privados. Cada uno de estos departamentos se enfocaría en comprender y satisfacer las necesidades específicas de su segmento de clientes, adaptando los servicios de tecnología de la información de acuerdo con las demandas particulares de cada tipo de cliente.

2. Estructura organizativa geográfica:

Se puede aplicar si la organización opera en distintas regiones geográficas. Se considera cada área geográfica un departamento independiente, lo que facilita la formación y coordinación del personal en función de su ubicación física. Además mejora la comunicación con el cliente, ya que se aplica un enfoque de acuerdo a la región teniendo en cuenta las necesidades y demandas de los clientes locales. Permite también una respuesta flexible a los cambios en el mercado de la región.

Para implementar esta estructura en la organización, suponiendo que es de Mendoza, se podría tener un departamento para la región norte, otro para la región sur y otro para la región central. Cada departamento regional se encargaría de proporcionar servicios de TI a las sucursales y clientes en su área geográfica, adaptando su enfoque a las necesidades y regulaciones locales.

3. Estructura organizativa por procesos:

Esta estructura se basa en agrupar actividades según las etapas o fases en las que se lleva a cabo un proceso productivo. Cada fase del proceso se gestiona y especializa dentro de un área específica, lo que resulta en una optimización del tiempo y un aumento en la eficiencia. Ayuda a definir fácilmente los roles y responsabilidades, facilitando el flujo de trabajo y optimizando la cadena de valor.

Se podría implementar en el proceso de desarrollo de software, dividiendo este en etapas especializadas. El Área de Análisis de Requerimientos se encarga de recopilar y definir los requerimientos del cliente. El Área de Diseño de Software crea las especificaciones de diseño. El Área de Desarrollo de Software se encarga de escribir el código. El Área de Pruebas y Control de Calidad se asegura de la calidad antes del lanzamiento. Cada área se especializa en su fase, optimizando la eficiencia y roles y responsabilidades definidos claramente.

4. Estructura organizativa por productos:

Se utiliza en organizaciones que ofrecen diferentes líneas de productos y/o servicios. Planifica las actividades y tareas de los departamentos de una empresa en función de sus productos o servicios. Cada departamento se enfocará en los procesos de planeación, producción y distribución de un producto determinado.

Suponiendo que la organización brinda soluciones de software, asesoramiento de hardware y comunicaciones. Se podría implementar teniendo un departamento para soluciones de software, otro para servicios de redes y comunicaciones, y otro para hardware y equipamiento. Cada departamento se concentraría en el diseño, desarrollo y entrega de su línea de productos, adaptándola a las necesidades del mercado.

5. Estructura organizativa matricial:

Esta estructura combina aspectos de la departamentalización funcional y por proyectos. Los miembros de los equipos informan a un gerente de proyecto y al líder del

departamento. Tiene como ventajas objetivos de proyectos claros, libre flujo de la información, uso eficiente de los recursos, entre otros.

Se podría implementar esta estructura en el departamento de Desarrollo y Mantenimiento de Sistemas y el Área de Nuevos Proyectos de T.I. Con esta estructura los equipos de desarrollo de sistemas reportan tanto a un líder dentro del Área de Desarrollo y Mantenimiento de Sistemas como a un Gerente de Proyecto en el Área de Nuevos Proyectos de T.I. El líder del Área de Desarrollo se encarga de garantizar la calidad del trabajo y el desarrollo de habilidades, mientras que el Gerente de Proyecto se enfoca en la planificación y ejecución exitosa de proyectos específicos. Esta estructura permite una comunicación eficiente entre los equipos de desarrollo y los proyectos, asegurando que se cumplan los objetivos del proyecto y se mantenga un alto nivel de calidad en el desarrollo de sistemas.

3) Detallar y explicar como mínimo seis servicios que brinde el área seleccionada (sea interna o externa a la empresa).

Los servicios que brinda el área de “Nuevas Tecnologías de Información” son:

- Evaluación de nuevas tecnologías:

Implica un seguimiento constante de las últimas tendencias tecnológicas en el mercado. El equipo de Nuevas Tecnologías de Información se encarga de investigar y analizar las nuevas herramientas de software, soluciones de automatización, avances en telecomunicaciones y desarrollos en bases de datos. La evaluación no solo se centra en entender estas tecnologías, sino en determinar cómo pueden beneficiar a la empresa. Esto incluye evaluar si las nuevas tecnologías se alinean con los objetivos estratégicos de la organización y si pueden mejorar la eficiencia operativa o impulsar la innovación.

- Desarrollo de Estrategias Tecnológicas:

Planificación a largo plazo de la tecnología en la empresa. El equipo de Nuevas Tecnologías de Información trabaja en colaboración con la alta dirección para diseñar estrategias tecnológicas que sean coherentes con los objetivos de negocio. Esto incluye la identificación de oportunidades para adoptar tecnologías disruptivas que puedan proporcionar ventajas competitivas. Además, se planifican las inversiones en tecnología de acuerdo con las necesidades y recursos de la organización.

- Evaluación de Riesgos Tecnológicos:

La adopción de nuevas tecnologías conlleva riesgos, como posibles vulnerabilidades de seguridad o problemas de integración. Este servicio se dedica a identificar y evaluar exhaustivamente los riesgos asociados con la adopción de nuevas tecnologías. El equipo analiza posibles amenazas y propone estrategias para mitigar estos riesgos, garantizando la seguridad y la continuidad operativa de la empresa.

- Capacitación y Desarrollo de Personal:

La capacitación y el desarrollo del personal son esenciales para garantizar que los empleados estén preparados para utilizar eficazmente las nuevas tecnologías. Este servicio ofrece programas de formación personalizados, brindando a los empleados las habilidades y el conocimiento necesarios para aprovechar al máximo las herramientas y sistemas tecnológicos.

- Análisis de viabilidad técnica:

Antes de implementar nuevas tecnologías, es crucial determinar su viabilidad técnica. Este servicio realiza análisis exhaustivos que abarcan desde la factibilidad técnica hasta la evaluación de costos y beneficios. Proporciona una visión clara de cómo la tecnología se integraría en el entorno existente y qué implicaciones tendría para la empresa.

- Desarrollo de Prototipos:

La creación de prototipos y pruebas de concepto es una parte fundamental para validar la aplicabilidad de las nuevas tecnologías. Este servicio se encarga de desarrollar prototipos y MVPs utilizando las tecnologías más prometedoras. Estas pruebas ayudan a demostrar cómo las nuevas tecnologías pueden beneficiar a la empresa antes de una implementación completa.

- Gestión de alianzas tecnológicas:

La colaboración con instituciones o socios estratégicos es esencial para mantenerse al día con las últimas tecnologías. El equipo de Nuevas Tecnologías de Información coordina alianzas estratégicas para tener acceso a las tecnologías más avanzadas y comprender sus hojas de ruta de desarrollo.

- Brindar consultoría tecnológica:

Además de atender las necesidades internas, este servicio brinda asesoramiento a otras empresas que buscan adoptar nuevas tecnologías. Proporciona recomendaciones personalizadas para la adopción de tecnologías que se adapten a las necesidades y objetivos específicos de cada cliente.

4) Indicar y explicar con cuáles otras 2 áreas del organigrama se relaciona más el área seleccionada.

El área de “Nuevas Tecnologías de Información” se encuentra estrechamente relacionada con las siguientes áreas:

- Área de Desarrollo y Mantenimiento de Sistemas

El área de "Nuevas Tecnologías de Información" proporciona información actualizada sobre las tendencias tecnológicas y las mejores prácticas del mercado. Esta información es esencial para que el área de "Desarrollo y Mantenimiento de Sistemas" planifique proyectos de adopción de tecnología de manera efectiva y asegure que los

sistemas estén alineados con las últimas innovaciones. Además, ambas áreas colaboran en la identificación de oportunidades de mejora y la evaluación de la eficacia de la tecnología implementada, lo que garantiza que los sistemas de la empresa estén en constante evolución y mejora.

- Área de nuevos proyectos de T.I.:

Recibe recomendaciones sobre las últimas tecnologías y enfoques que pueden influir en la elección de tecnologías para proyectos futuros. La colaboración es esencial para garantizar que los sistemas sean construidos utilizando tecnologías actualizadas y eficientes.

El área de "Nuevas Tecnologías de Información" también se relaciona estrechamente con el área de "Nuevos Proyectos de T.I.". Esta colaboración es esencial para garantizar que los proyectos futuros se desarrollen utilizando las tecnologías más actualizadas y eficientes. Esta colaboración permite a la empresa mantenerse a la vanguardia en términos de innovación tecnológica y asegurarse de que los proyectos se ejecuten de manera eficaz y eficiente desde el punto de vista tecnológico. La colaboración también implica la evaluación de la viabilidad técnica y la identificación de posibles desafíos tecnológicos en cada proyecto.

- Área Seguridad T.I.:

La relación entre el área de "Nuevas Tecnologías de Información" y el área de "Seguridad T.I." es crítica para garantizar la integridad y la confidencialidad de los datos de la organización. La introducción de nuevas tecnologías puede tener un impacto significativo en la seguridad de la infraestructura tecnológica, lo que hace necesario un análisis exhaustivo de los riesgos potenciales. Las áreas colaboran para evaluar y mitigar los riesgos asociados con la adopción de nuevas tecnologías. Juntas, trabajan en la implementación de medidas de seguridad adecuadas y garantizan que todas las nuevas tecnologías cumplan con los estándares de seguridad establecidos. Esta colaboración es esencial para proteger los activos de datos de la empresa y garantizar la continuidad de las operaciones en un entorno tecnológico en constante cambio.

5) Analizar la aplicación del “Coaching Eficaz” (teniendo en cuenta el glosario de este trabajo y los materiales de estudio) en el área seleccionada. O sea, de qué forma relevaría la situación del personal y cuáles acciones realizaría Ud. como Jefe del área seleccionada para poder aplicar correctamente el coaching.

Las formas en que revelaría la situación del personal son:

- Entrevistas uno a uno: Realizar entrevistas periódicas con cada miembro del equipo para conocer cómo se sienten, qué obstáculos enfrentan y qué necesitan. Escuchar activamente y hacer preguntas abiertas.
- Observación en el trabajo: Observar cómo interactúan, sus actitudes y comportamientos. Detectar lenguaje corporal, tono de voz, expresiones faciales.

- Retroalimentación 360: Pedir retroalimentación confidencial al equipo sobre cada miembro para obtener una visión completa del desempeño y la colaboración de cada miembro del equipo.
- Análisis de Rendimiento Previo: Evalúa el desempeño histórico de cada empleado, identificando logros destacados y áreas donde podrían haber tenido dificultades.
- Evaluación de desempeño: Hacer evaluaciones objetivas sobre cumplimiento de metas, calidad de trabajo, competencias, para detectar brechas.
- Dinámicas de equipo: Realizar ejercicios para observar roles, interacciones, fortalezas y debilidades del equipo.
- Reuniones de seguimiento: Generar espacios periódicos de comunicación abierta para expresar preocupaciones, problemas y status.
- Encuestas anónimas: Hacer encuestas online anonimadas para que expresen sus opiniones con libertad.
- Sesiones de lluvia de ideas: Promover que den ideas para mejorar procesos y detectar áreas problemáticas.
- Evaluar datos de resultado: Analizar métricas de desempeño, productividad, errores, para identificar mejoras.

Las acciones que realizaríamos como jefes del área de Nuevas Tecnologías de Información son:

- Proveer capacitaciones técnicas (acceso a cursos en línea, talleres de capacitación, etc) sobre nuevas tecnologías y tendencias en software, automatización, telecomunicaciones y bases de datos para mantener al personal actualizado.
- Reuniones periódicas uno a uno con los miembros del equipo para detectar a tiempo problemas, inconvenientes, ideas, sugerencias, necesidades de cada persona.
- Reconocer públicamente al personal por sus evaluaciones certeras de nuevas tecnologías y recomendaciones de alto valor para la organización como también ofrecer sugerencias para la mejora.
- Promover la mentoría dentro del equipo, donde los empleados más experimentados puedan guiar y compartir conocimientos con los menos experimentados
- Empoderar al equipo para que tomen decisiones y asuman responsabilidades. Esto les dará la confianza para aplicar lo que han aprendido.
- Reconocer y celebrar los logros y avances del personal para motivarlos y así reforzar un ambiente de aprendizaje positivo. Además, se deben analizar y monitorear los tropiezos o las decisiones equivocadas del personal para buscar soluciones o cursos de acciones distintos para evitar que se vuelvan a repetir.
- Brindar apoyo al equipo para resolver problemas, desarrollar su efectividad.
- Establecer objetivos específicos, alcanzables, relevantes y con plazo definido (método SMART).

Con estas acciones cumplimos las principales funciones del “Coaching Eficaz”:

- Escucha Atenta: Habilidad para estar receptivo y entender los problemas, inquietudes, sugerencias y necesidades individuales.
 - Apoyo Constante: Respaldar a cada individuo reconociendo sus esfuerzos, éxitos y desafíos, creando un ambiente que promueva el crecimiento personal.
 - Facilitar Soluciones: Poder ayudar a cada persona a superar obstáculos para mejorar su desempeño, brindando herramientas y orientación para lograrlo.
 - Análisis y Seguimiento: Monitoreo continuo de los resultados, logros y dificultades de cada individuo para ajustar las estrategias de coaching según sea necesario.
 - Oportunidad de Desarrollo: Proporcionar opciones para el crecimiento y la formación de todas las personas, promoviendo un ambiente de aprendizaje continuo.
- 6) **Analizar la aplicación de “Retroalimentación a 360°” (teniendo en cuenta el glosario de este trabajo y los materiales de estudio) en el área seleccionada. O sea, cuáles serían todas fuentes de información y acciones que Ud. aplicaría como Jefe del área seleccionada para poder aplicar correctamente la retroalimentación a 360°, para mejorar su propia gestión a cargo del área.**

La retroalimentación 360, es un proceso de evaluación en el que un individuo recopila información sobre su desempeño de diversas fuentes dentro de la organización para evaluar y mejorar el desempeño de empleados, especialmente en roles de liderazgo y gestión.

Estas fuentes pueden incluir supervisores, subordinados, colegas y, en algunos casos, incluso clientes o proveedores. El término "360 grados" proviene de la idea de obtener comentarios desde todas las direcciones, es decir, desde todas las personas que interactúan con el individuo evaluado en su rol.

Para el Jefe del área seleccionada, nuevas tecnologías de información, proponemos obtener información de las siguientes fuentes:

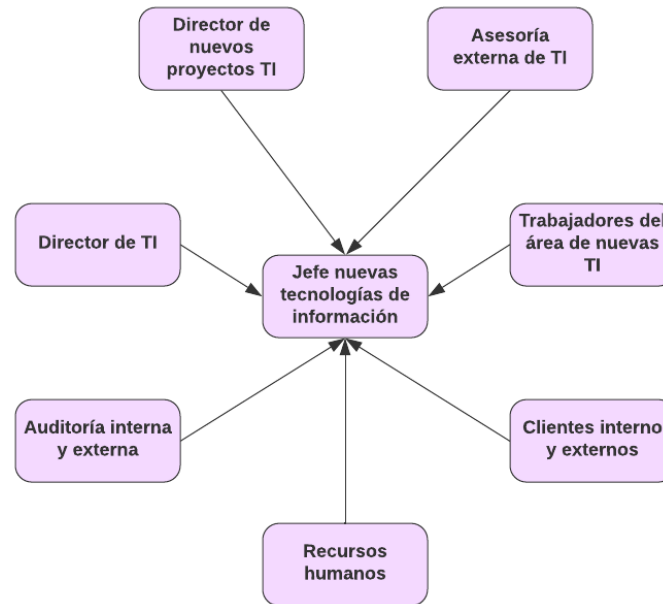


Figura 7: Tp Integrador N° 2 - Retroalimentación 360°

- **Director de TI:** Este es un punto de vista fundamental, ya que proporciona una visión global de la gestión de tecnologías de información en la organización. El Director de TI puede evaluar cómo el Área de Nuevas Tecnologías de Información se alinea con la estrategia y los objetivos de TI de la empresa. Su retroalimentación ayudará a garantizar que la gestión esté alineada con los intereses y las necesidades de la empresa en su conjunto.
- **Director de Nuevos Proyectos de TI:** El líder de proyectos ofrece una perspectiva valiosa sobre cómo se manejan los proyectos en el área. Su retroalimentación podría centrarse en la eficiencia de la ejecución de proyectos, la gestión de recursos y el cumplimiento de los plazos. Esto proporciona información específica sobre el desempeño de los proyectos del área de nuevas tecnologías.
- **Asesoría Externa de TI:** Contar con la retroalimentación de asesores externos o consultores de TI puede brindar una visión imparcial y objetiva de la gestión del área. Estos profesionales pueden evaluar la calidad de las decisiones estratégicas y proporcionar recomendaciones basadas en las mejores prácticas del mercado.
- **Trabajadores del Área de Nuevas TI:** La retroalimentación de los propios miembros del equipo es esencial. Los empleados pueden ofrecer información sobre el liderazgo, el ambiente de trabajo, la comunicación interna y la efectividad de los procesos. Esto permite comprender cómo se siente el equipo con respecto a la gestión y qué áreas necesitan mejoras.
- **Cientes Internos y Externos:** Obtener retroalimentación de los clientes internos y externos es crucial para evaluar la calidad de los productos y servicios entregados. Los clientes pueden proporcionar información sobre la satisfacción y las mejoras que se podrían realizar en términos de expectativas del mercado.

- Auditoría Interna y Externa: La retroalimentación de los equipos de auditoría interna y externa es fundamental para evaluar la conformidad con las normativas y regulaciones aplicables. Esto puede incluir la seguridad de los datos, la calidad de los procesos y el cumplimiento de estándares de la industria.
- Recursos Humanos: El departamento de Recursos Humanos puede proporcionar información valiosa sobre la gestión de personal en el Área de Nuevas Tecnologías de Información. Esto incluye la gestión del talento, la capacitación y el desarrollo de habilidades, así como la cultura y el clima laboral.

Para la recopilación, la metodología más popular es mediante encuestas anónimas, se propone la siguiente plantilla para dar una idea general acerca de su posible diseño:

1. Por favor, indique su relación con el Jefe del Área de Nuevas Tecnologías de Información:
2. Califica del 1 al 5 (siendo 1 el más bajo y 5 el más alto) la capacidad del Jefe del Área de Nuevas Tecnologías de Información en la siguiente área:
 - Liderazgo y toma de decisiones.
 - Comunicación y habilidades de gestión.
 - Alineación con los objetivos estratégicos de la empresa.
 - Eficiencia en la ejecución de proyectos.
 - Gestión de recursos y asignación de tareas.
 - Interacción con el equipo y el personal.
 - Satisfacción de las necesidades de los clientes internos/externos.
 - Cumplimiento de normativas y estándares de la industria.
 - Desarrollo y gestión del talento en el área.
 - Cultura y clima laboral en el área.
3. ¿Puedes proporcionar ejemplos específicos de situaciones en las que el Jefe del Área de Nuevas Tecnologías de Información haya destacado o necesite mejorar en alguna de las áreas mencionadas anteriormente?
4. ¿Qué sugerencias o recomendaciones tienes para ayudar al Jefe del Área de Nuevas Tecnologías de Información a mejorar su desempeño y liderazgo en el área?
5. ¿Cómo calificarías la comunicación y la disponibilidad del Jefe del Área de Nuevas Tecnologías de Información para escuchar y abordar tus preocupaciones o ideas?
6. ¿Existen áreas específicas en las que sientas que el Jefe del Área de Nuevas Tecnologías de Información podría recibir apoyo adicional o capacitación?
7. ¿Tienes alguna otra observación o comentario que desees compartir sobre el desempeño del Jefe del Área de Nuevas Tecnologías de Información o el área en general?

Vale la pena mencionar que es posible utilizar plantillas genéricas seleccionadas de bibliotecas diseñadas por los expertos de la industria a lo largo de los años, usar plantillas totalmente personalizadas alineadas con los requisitos de la organización o un híbrido entre las dos. Además se pueden personalizar las preguntas según el destinatario.

Además de encuestas, se proponen las siguientes metodologías de obtención de retroalimentación según la fuente:

- Director de TI: Establecer reuniones regulares con él y discutir el progreso de los proyectos y la alineación estratégica.
- Director de Nuevos Proyectos de TI: Mantener un diálogo abierto con el líder de proyectos es crucial. Además de la retroalimentación formal, es importante tener conversaciones informales para conocer de cerca los desafíos que enfrenta el equipo y cómo se pueden abordar.
- Asesoría Externa de TI: Las conversaciones con asesores externos pueden proporcionar una perspectiva imparcial. También se puede aprovechar la experiencia de estos consultores para identificar áreas de mejora y oportunidades de innovación.
- Trabajadores del Área de Nuevas TI: Es importante fomentar la comunicación abierta y la retroalimentación constante con el equipo. Establece canales de comunicación regulares, como reuniones uno a uno, para discutir temas individuales y colectivos. Se pueden realizar visitas regulares al lugar de trabajo para interactuar con los empleados en su entorno.
- Clientes Internos y Externos: Programar reuniones regulares con los clientes para entender sus necesidades y expectativas. Realiza encuestas de satisfacción y solicita comentarios formales e informales. Mantén un canal de comunicación abierto para abordar problemas de manera proactiva.
- Auditoría Interna y Externa: Trabajar en estrecha colaboración con los equipos de auditoría para abordar cualquier hallazgo o recomendación que puedan tener. Aprovechar su experiencia en cumplimiento y seguridad para fortalecer los procesos internos.
- Recursos Humanos: Colaborar con el departamento de Recursos Humanos para obtener retroalimentación sobre la gestión de personal. Mantener un contacto frecuente para abordar temas relacionados con el desarrollo de habilidades, la motivación del equipo y la cultura laboral.

Una vez recopilada la retroalimentación de todas estas fuentes, es útil contar con un coach profesional para analizar y sintetizar la información, e identificar patrones y tendencias en los comentarios para establecer áreas de fortaleza y oportunidades de mejora. Luego, basándose en los resultados, se debe desarrollar un plan de acción con objetivos claros y medidas concretas para mejorar la gestión del área.

Finalmente, luego de implementado el plan de acción, se debe realizar un seguimiento constante de su progreso. A medida que se logren mejoras, se han de comunicar los resultados a todas las partes interesadas.

- 7) **Explicar las características de un equipo de trabajo efectivo y un equipo de trabajo equilibrado y dar ejemplos de al menos 2 características de equipo de trabajo efectivo y de al menos 2 características de equipo de trabajo equilibrado.**

	Características	Ejemplos
Equipo trabajo efectivo	Libre expresión de todos los miembros	Cuando el equipo está discutiendo las opciones de tecnología de base de datos para una aplicación crítica, un ingeniero de bases de datos plantea sus preocupaciones sobre la escalabilidad de la tecnología que se estaba considerando inicialmente. Esta preocupación lleva a una revisión más profunda de las opciones disponibles, y el equipo opta por una tecnología de base de datos más escalable que finalmente se adapta mejor a las necesidades del proyecto.
	Espíritu de coaching entre todos los integrantes del equipo	Regularmente, los miembros del equipo organizan reuniones de grupo para discutir las últimas tendencias tecnológicas en desarrollo de software, automatización y telecomunicaciones. Cada miembro contribuye con información sobre avances tecnológicos relevantes que hayan descubierto, lo que permite a todos mantenerse al tanto de las novedades del sector.
	Hay objetivos comunes y metas claras bien arraigados en todos los miembros	El equipo se propone evaluar tecnologías emergentes que podrían mejorar la eficiencia en el desarrollo. La meta es identificar al menos tres tecnologías que puedan implementarse en proyectos futuros. Los miembros trabajan en equipo para investigar y presentar hallazgos sobre estas tecnologías.
	Aceptación de decisiones por consenso general, aún cuando existan divergencias individuales	El equipo de automatización está evaluando dos herramientas de automatización diferentes para mejorar los flujos de trabajo internos. Tras discutir los criterios de evaluación y realizar pruebas piloto, el equipo llega a un acuerdo unánime de que una herramienta en particular cumple mejor con sus necesidades, lo que lleva a

		su implementación.
Equipo trabajo equilibrado	Cantidad de Integrantes Adecuada	El equipo de desarrollo de software se mantiene dentro de un tamaño óptimo de acuerdo con las recomendaciones de gestión. Esto asegura que haya suficientes miembros para abordar tareas de manera eficiente sin sobrecargar al equipo ni fragmentar los recursos
	Disponibilidad de tiempo	Se realiza una evaluación de la disponibilidad de tiempo de cada miembro del equipo antes de asignar proyectos importantes. Esto permite asignar tareas de manera equilibrada, teniendo en cuenta las cargas de trabajo existentes y los compromisos personales.
	Actitud Positiva y Colaborativa	Los miembros del equipo demuestran una actitud positiva y colaborativa en su enfoque de trabajo. Están dispuestos a ayudarse mutuamente, comparten conocimientos y trabajan juntos para superar desafíos. Esta actitud fomenta un ambiente de trabajo armonioso.
	Competencias técnicas y nivel de capacitación	Se realiza una evaluación regular de las competencias técnicas de cada miembro del equipo. Aquellos que requieren capacitación adicional reciben oportunidades de formación para mejorar sus habilidades técnicas y mantenerse actualizados en las últimas tecnologías.
	Adaptabilidad al Estrés	Los miembros del equipo han demostrado ser resistentes al estrés en situaciones de alta presión. Pueden mantener la calma y tomar decisiones racionales incluso cuando se enfrentan a plazos ajustados o problemas técnicos críticos.

Tabla 90: Tp Integrador N° 2 - Equipos de Trabajo Efectivos y Equilibrados

- 8) **Detallar las funciones que podría tener un Tablero de Comandos del área seleccionada y el diseño de la pantalla principal del mismo.**

Funciones y características del Tableros de Comandos

Un Tablero de Comandos organiza de manera sistemática la información destinada a facilitar el ejercicio de las responsabilidades del área, es una herramienta esencial para monitorear y gestionar el rendimiento. Algunas de los apartados clave que podría tener un Tablero de Comandos para el área de nuevas tecnologías de información son:

- **Seguimiento de Proyectos:** Brinda una vista general de los proyectos en curso relacionados con la adopción de nuevas tecnologías. Esto incluye progreso, los hitos alcanzados, los plazos previstos, recursos asignados y el estado general de cada proyecto. Esta función permite una supervisión efectiva del ciclo de vida de los proyectos.
- **Evaluación de Nuevas Tecnologías:** Sección que rastrea y compara las características, costos, ventajas y desventajas de diferentes herramientas de software, avances en telecomunicaciones, desarrollos en bases de datos y otras tendencias tecnológicas clave.
- **Seguimiento de Tendencias Tecnológicas:** El tablero podría mostrar gráficos, costos de contratación de personal, y resúmenes de las tendencias tecnológicas actuales y emergentes en el mercado, basados en fuentes de noticias, blogs de tecnología y análisis de mercado.
- **Tecnologías con Mayor Eficiencia Energética:** Debido a los alineamientos de ODS anteriormente mencionados, la eficiencia energética es una preocupación importante para la empresa por lo que ésta métrica clasifica y muestra las tecnologías que ofrecen un mejor rendimiento en términos de consumo de energía. Esto puede ayudar a reducir costos y mejorar la sostenibilidad.
- **Conocimiento Actual de las Otras Áreas:** Esta métrica evalúa el nivel de conocimiento y comprensión que tienen las otras áreas de la organización sobre las nuevas tecnologías que podemos ofrecer. Puede medirse a través de encuestas internas o mediante la participación activa en proyectos interdepartamentales.
- **Evaluación de Riesgos:** Ofrece una sección dedicada a la evaluación de riesgos tecnológicos, mostrando los riesgos identificados, su nivel de criticidad y las medidas de mitigación propuestas. Esto permite un seguimiento en tiempo real de la seguridad tecnológica.

Las **funciones** que tiene **cada apartado** del tablero de comandos son:

1. Seguimiento de Proyectos:

- Supervisión del progreso, hitos, plazos y recursos de proyectos.
- Extracción, gestión, organización y proyección automática de datos.
- Parametrización de reglas de control, valores objetivo y alertas.
- Simulación de decisiones.

2. Evaluación de Nuevas Tecnologías:

- Comparación y análisis de características, costos y ventajas de herramientas y tecnologías.
 - Validación y filtrado de datos de diversas fuentes.
 - Extracción, gestión, organización y proyección automática de datos.
 - Simulación de decisiones.
- 3. Seguimiento de Tendencias Tecnológicas:**
- Visualización de gráficos y resúmenes de tendencias tecnológicas actuales.
 - Extracción, gestión, organización y proyección automática de datos.
 - Simulación de decisiones.
- 4. Tecnologías con Mayor Eficiencia Energética:**
- Clasificación y visualización de tecnologías con mayor eficiencia energética.
 - Validación y filtrado de datos específicos.
 - Extracción, gestión, organización y proyección automática de datos.
 - Simulación de decisiones.
- 5. Conocimiento Actual de las Otras Áreas:**
- Evaluación del conocimiento de otras áreas sobre nuevas tecnologías.
 - Construcción de gateways e interfaces.
 - Extracción, gestión, organización y proyección automática de datos.
 - Simulación de decisiones.
- 6. Evaluación de Riesgos:**
- Evaluación de riesgos tecnológicos y medidas de mitigación.
 - Extracción, gestión, organización y proyección automática de datos.
 - Simulación de decisiones.

A continuación un ejemplo de un **tablero de comandos** para el área de Nuevas tecnologías de información:

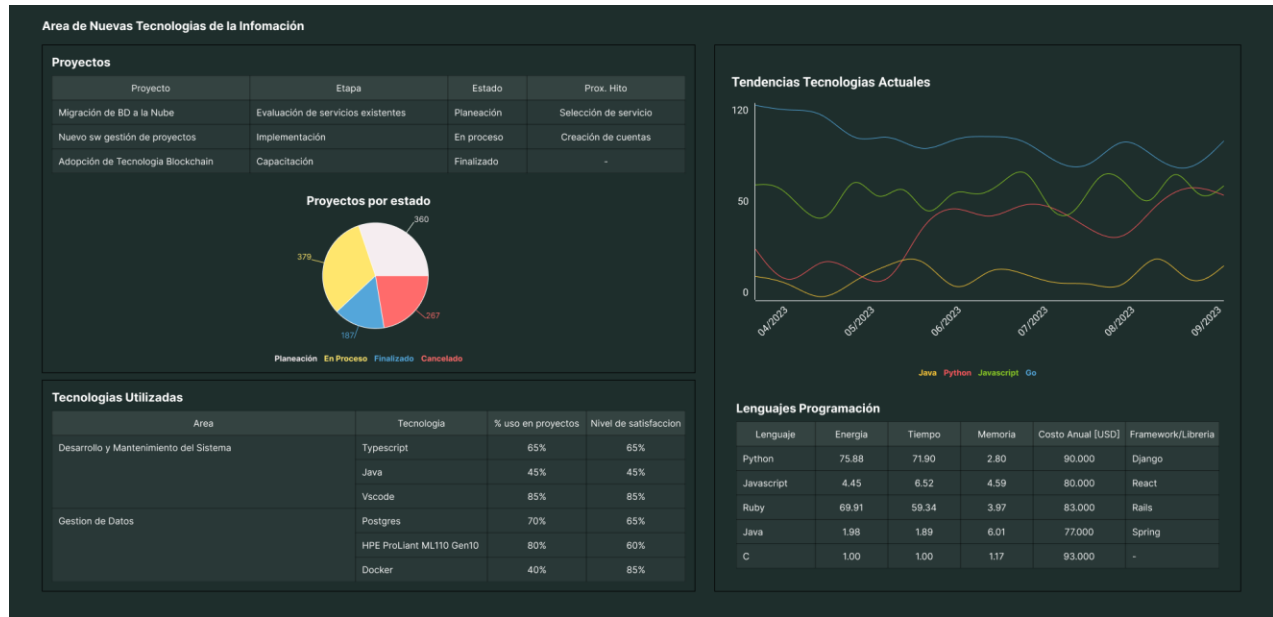


Figura 8: Tp Integrador N° 2 - Tablero de comandos para el área de Nuevas tecnologías de información.

- 9) **Elaborar una estrategia de mejora del área seleccionada, que contenga como mínimo 20 actividades a realizar en los próximos 2 años, distribuidas según el momento de ejecución (por ej. con cronograma mensual). La estrategia tiene que estar orientada a mejorar día a día la calidad en la gestión del área, por ej. mejorar el rendimiento del personal, mejorar los resultados, apoyar a los objetivos de la empresa u organización, tener una adecuada relación con otras áreas, eficiencia, generación proactiva, reducción de errores, mejoramiento de relaciones interpersonales, satisfacción continua de los Clientes internos y externos, potenciar fortalezas, aprovechar oportunidades, reducir debilidades y estar preparado para las amenazas, etc.**

Antes de desarrollar la estrategia de mejora para el Área de Nuevas Tecnologías de Información, es importante realizar un **análisis FODA** (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas) del **estado actual de esta área**.

Fortalezas:

- **Equipo Técnico Calificado:** El área cuenta con un equipo técnico altamente calificado y experimentado en tecnologías de la información.
- **Infraestructura Tecnológica Actualizada:** La infraestructura tecnológica, incluyendo hardware y software, se encuentra actualizada y en buen estado de funcionamiento.
- **Historial de Éxito:** El área ha demostrado un historial de implementación exitosa de proyectos tecnológicos en el pasado.

Debilidades:

- **Resistencia al Cambio:** Existe cierta resistencia al cambio dentro del equipo en lo que respecta a la adopción de nuevas tecnologías y prácticas de trabajo.
- **Falta de Capacitación Continua:** El equipo no recibe capacitación regular en las últimas tendencias tecnológicas, lo que podría limitar su capacidad para mantenerse al día.

Oportunidades:

- **Avances Tecnológicos:** El rápido avance tecnológico ofrece oportunidades para mejorar la eficiencia y la competitividad a través de la adopción de nuevas tecnologías.
- **Alianzas Estratégicas:** La posibilidad de establecer alianzas con proveedores tecnológicos podría proporcionar acceso a soluciones avanzadas y conocimientos especializados.

Amenazas:

- **Competencia:** En un mercado altamente competitivo, la falta de adaptación a las últimas tendencias tecnológicas podría resultar en la pérdida de ventaja competitiva.
- **Seguridad Cibernética:** Las amenazas cibernéticas y las violaciones de seguridad son una preocupación constante que podría poner en riesgo la integridad de los datos y la reputación de la empresa.
- **Obsolescencia Tecnológica:** La falta de actualización constante de la infraestructura tecnológica podría llevar a la obsolescencia de los sistemas y al aumento de los costos de mantenimiento.

Estrategia de Mejora del Área de Nuevas Tecnologías de Información

Esta estrategia de mejora continua se extiende a lo largo de dos años y está diseñada para transformar el Área de Nuevas Tecnologías de Información en un centro de excelencia tecnológica, centrado en la innovación, la eficiencia y la satisfacción del personal y los clientes. Esta iniciativa busca abordar una serie de desafíos y oportunidades en el entorno tecnológico en constante evolución.

Actividad Nro. 1: Evaluación y Adopción de Nuevas Tecnologías

- **Objetivo:** Evaluar y adoptar nuevas tecnologías que mejoren la eficiencia y competitividad del área.
- **Descripción:** Establecer un comité de evaluación de tecnologías que realice investigaciones periódicas sobre nuevas soluciones tecnológicas y su aplicabilidad en el área.

Actividad Nro. 2: Mejora de Capacitación y Desarrollo del Personal

- **Objetivo:** Aumentar la competencia del equipo técnico para mantenerse actualizado con las últimas tendencias tecnológicas.

- **Descripción:** Implementar un programa de capacitación continua que incluya cursos, talleres y certificaciones en las tecnologías relevantes. Esto fortalecerá las habilidades del equipo y conocimientos del personal.

Actividad Nro. 3: Fomento de la Innovación Tecnológica

- **Objetivo:** Fomentar una cultura de innovación proactiva dentro del equipo.
- **Descripción:** Establecer un sistema de gestión de ideas y sugerencias para que los miembros del equipo puedan proponer innovaciones y mejoras en los procesos y tecnologías.

Actividad Nro. 4: Colaboración Interdepartamental

- **Objetivo:** Mejorar la relación y colaboración con otras áreas de la empresa.
- **Descripción:** Fomentar reuniones periódicas de coordinación con los líderes de otras áreas para identificar oportunidades de sinergia tecnológica y eficiencia operativa.

Actividad Nro. 5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos

- **Objetivo:** Evaluar el progreso y desempeño de los proyectos tecnológicos en curso.
- **Descripción:** Establecer reuniones mensuales para revisar proyectos en curso, identificar desviaciones y tomar medidas correctivas.

Actividad Nro. 6: Alianzas Estratégicas con Proveedores

- **Objetivo:** Aprovechar al máximo las alianzas estratégicas para acceder a soluciones avanzadas.
- **Descripción:** Identificar y establecer alianzas con proveedores tecnológicos clave que puedan proporcionar acceso temprano a nuevas tecnologías y conocimientos especializados.

Actividad Nro. 7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas

- **Objetivo:** Mantenerse al tanto de las últimas tendencias tecnológicas relevantes para el área.
- **Descripción:** Asignar a un equipo para monitorear e informar sobre las tendencias tecnológicas que podrían afectar positivamente al área.

Actividad Nro. 8: Actualización de Infraestructura Tecnológica

- **Objetivo:** Proponer mejoras en la infraestructura tecnológica actual.
- **Descripción:** Establecer un plan de actualización constante de hardware y software para evitar la obsolescencia tecnológica.

Actividad Nro. 9: Sistema de Seguimiento de Proyectos

- **Objetivo:** Implementar un sistema de seguimiento de proyectos para medir el progreso y la eficiencia en la ejecución de tareas.
- **Descripción:** Este sistema permite una planificación y seguimiento efectivos, facilitando la toma de decisiones basadas en datos y la identificación temprana de desviaciones en los proyectos.

Actividad Nro. 10: Programa de Reconocimiento y Recompensas

- **Objetivo:** Motivar al personal y fomentar un ambiente de alto rendimiento.
- **Descripción:** Implementar un programa de reconocimiento que premie los logros y contribuciones destacadas del equipo.

Actividad Nro. 11: Evaluación de Satisfacción de Clientes Internos

- **Objetivo:** Medir y mejorar la satisfacción de los clientes internos con los servicios del área.
- **Descripción:** Realizar encuestas periódicas a los clientes internos para recopilar retroalimentación y realizar mejoras basadas en sus necesidades.

Actividad Nro. 12: Sistema de Gestión de Conocimiento Interno

- **Objetivo:** Facilitar la colaboración y el intercambio de conocimientos dentro del equipo.
- **Descripción:** Implementar un sistema de gestión de conocimiento que permita a los miembros del equipo compartir mejores prácticas y lecciones aprendidas.

Actividad Nro. 13: Evaluación del Impacto de las Mejoras Implementadas

- **Objetivo:** Evaluar el impacto de las mejoras implementadas y ajustar estrategias en consecuencia.
- **Descripción:** Utilizar métricas clave para medir el impacto en la eficiencia operativa, la satisfacción del cliente y la retención del personal.

Actividad Nro. 14: Gestión de Proyectos Ágil

- **Objetivo:** Implementar una metodología ágil para mejorar la eficiencia y la colaboración en la gestión de proyectos.
- **Descripción:** Adoptar prácticas ágiles como Scrum o Kanban para proyectos tecnológicos, lo que permite una ejecución más eficiente y una entrega exitosa.

Actividad Nro. 15: Gestión de Cambio

- **Objetivo:** Superar la resistencia al cambio y promover una cultura de adaptación.
- **Descripción:** Implementar un programa de gestión del cambio que incluya capacitación y comunicación para ayudar al equipo a adoptar nuevas tecnologías y prácticas.

Actividad Nro. 16: Comunicación Interna Efectiva

- **Objetivo:** Mejorar la comunicación dentro del equipo de Nuevas Tecnologías de Información.
- **Descripción:** Implementar prácticas de comunicación efectiva, como reuniones regulares de equipo y canales de comunicación claros.

Actividad Nro. 17: Desarrollo de un Programa de Mentores

- **Objetivo:** Facilitar el aprendizaje y la integración de nuevos miembros del equipo.
- **Descripción:** Establecer un programa de mentores en el área para que los empleados más experimentados guíen y capaciten a los recién llegados.

Actividad Nro. 18: Investigación de Benchmarking

- **Objetivo:** Comparar el rendimiento y las prácticas del área con las de otras organizaciones líderes.
- **Descripción:** Realizar investigaciones de benchmarking para identificar oportunidades de mejora basadas en las mejores prácticas de la industria.

Actividad Nro. 19: Desarrollo de Herramientas Internas

- **Objetivo:** Desarrollar herramientas internas personalizadas para mejorar la eficiencia operativa.
- **Descripción:** Identificar necesidades internas y desarrollar herramientas personalizadas que optimicen los flujos de trabajo.

Actividad Nro. 20: Análisis de Costo-Beneficio de Nuevas Tecnologías

- **Objetivo:** Evaluar el retorno de inversión de nuevas tecnologías antes de su adopción.
- **Descripción:** Realizar análisis de costo-beneficio para determinar la viabilidad económica de nuevas soluciones tecnológicas.

Actividad Nro. 21: Prácticas de Trabajo en Equipo

- **Objetivo:** Implementar prácticas de trabajo en equipo para fortalecer la colaboración y la cohesión del equipo.
- **Descripción:** Esta actividad incluye ejercicios de construcción de equipos, resolución conjunta de problemas y desarrollo de habilidades de comunicación. Fortalecer el trabajo en equipo mejora el rendimiento colectivo.

Actividad Nro. 22: Informe de Progreso Anual

- **Objetivo:** Presentar un informe de progreso anual para mantener a la alta dirección y a los accionistas informados.
- **Descripción:** Este informe destaca logros, desafíos y planes para el próximo año, proporcionando transparencia y orientación estratégica.

Actividad Nro. 23: Programa de Desarrollo de Liderazgo

- **Objetivo:** Fomentar el liderazgo dentro del equipo de Nuevas Tecnologías de Información.
- **Descripción:** Implementar un programa de desarrollo de liderazgo que identifique y prepare a futuros líderes dentro del área.

Actividad Nro. 24: Desarrollo de Partnerships Académicos

- **Objetivo:** Establecer colaboraciones con instituciones académicas para acceder a talento y conocimiento adicional.
- **Descripción:** Buscar alianzas con universidades o instituciones educativas para colaborar en proyectos tecnológicos y acceder a recursos académicos.

Actividad Nro. 25: Programa Piloto de Teletrabajo

- **Objetivo:** Iniciar un programa piloto de teletrabajo para aumentar la flexibilidad y la satisfacción del personal.
- **Descripción:** El teletrabajo puede mejorar la satisfacción de los empleados y la eficiencia, y esta actividad busca implementarlo de manera controlada.

A continuación, se muestra un cronograma con las actividades que se harán por cada uno de los meses:

Año	Mes	Actividades
2023	Enero	-
	Febrero	-
	Marzo	-
	Abril	-
	Mayo	-

	Junio	-
	Julio	-
	Agosto	-
	Septiembre	-
	Octubre	<p>2: Mejora de Capacitación y Desarrollo del Personal</p> <p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p> <p>9: Sistema de Seguimiento de Proyectos</p> <p>11: Evaluación de Satisfacción de Clientes Internos</p> <p>19: Desarrollo de Herramientas Internas</p>
	Noviembre	<p>3: Fomento de la Innovación Tecnológica</p> <p>17: Desarrollo de un Programa de Mentores</p> <p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p> <p>21: Prácticas de Trabajo en Equipo</p>
	Diciembre	<p>1: Evaluación y Adopción de Nuevas Tecnologías</p>

		<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>6: Alianzas Estratégicas con Proveedores</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p>
2024	Enero	<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>6: Alianzas Estratégicas con Proveedores</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p> <p>8: Actualización de Infraestructura Tecnológica</p> <p>11: Evaluación de Satisfacción de Clientes Internos</p> <p>20: Análisis de Costo-Beneficio de Nuevas Tecnologías</p>
	Febrero	<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p> <p>14: Gestión de Proyectos Ágil</p>
	Marzo	<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p>

		7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas
	Abril	<p>2: Mejora de Capacitación y Desarrollo del Personal</p> <p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p> <p>11: Evaluación de Satisfacción de Clientes Internos</p>
	Mayo	<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p>
	Junio	<p>1: Evaluación y Adopción de Nuevas Tecnologías</p> <p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p> <p>10: Programa de Reconocimiento y Recompensas</p>
	Julio	<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p>

		<p>11: Evaluación de Satisfacción de Clientes Internos</p> <p>13: Evaluación del Impacto de las Mejoras Implementadas</p>
	Agosto	<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p>
	Septiembre	<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p> <p>22: Informe de Progreso Anual</p>
	Octubre	<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p> <p>11: Evaluación de Satisfacción de Clientes Internos</p> <p>25: Programa Piloto de Teletrabajo</p>
	Noviembre	<p>2: Mejora de Capacitación y Desarrollo del Personal</p>

		<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p> <p>21: Prácticas de Trabajo en Equipo</p>
	Diciembre	<p>1: Evaluación y Adopción de Nuevas Tecnologías</p> <p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p> <p>8: Actualización de Infraestructura Tecnológica</p>
2025	Enero	<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p> <p>11: Evaluación de Satisfacción de Clientes Internos</p> <p>12: Sistema de Gestión de Conocimiento Interno</p> <p>20: Análisis de Costo-Beneficio de Nuevas Tecnologías</p>
	Febrero	<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p>

		<p>16: Comunicación Interna Efectiva</p> <p>18: Investigación de Benchmarking</p>
	Marzo	<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p>
	Abril	<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p> <p>11: Evaluación de Satisfacción de Clientes Internos</p>
	Mayo	<p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p> <p>15: Gestión de Cambio</p> <p>17: Desarrollo de un Programa de Mentores</p>
	Junio	<p>1: Evaluación y Adopción de Nuevas Tecnologías</p> <p>4: Colaboración Interdepartamental</p> <p>5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos</p> <p>7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas</p>

		10: Programa de Reconocimiento y Recompensas
	Julio	4: Colaboración Interdepartamental 5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos 7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas 11: Evaluación de Satisfacción de Clientes Internos
	Agosto	4: Colaboración Interdepartamental 5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos 7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas 23: Programa de Desarrollo de Liderazgo
	Septiembre	22: Informe de Progreso Anual 4: Colaboración Interdepartamental 5: Reuniones Mensuales de Evaluación de Proyectos 7: Monitoreo de Tendencias Tecnológicas 24: Desarrollo de Partnerships Académicos
	Octubre	-
	Noviembre	-

	Diciembre	-
--	------------------	---

Tabla 91: Tp Integrador N° 2 - Estrategia de Mejora

Conclusión del proyecto

Se cumplieron los objetivos principales y secundarios propuestos, y se logran implementar también todos los alcances funcionales establecidos.

Como resultado, se desarrolló una plataforma integral que permite a los usuarios explorar y descubrir eventos musicales, interactuar con artistas y productoras, y compartir sus experiencias a través de reseñas y videos. La plataforma también incluye funcionalidades de moderación y niveles confianza para asegurar un entorno seguro y colaborativo.

Respecto a las tecnologías, la combinación de React para el Front-End y Ruby on Rails para el Back-End permitió crear una interfaz de usuario atractiva y altamente funcional. La arquitectura de API Rest aseguró una comunicación eficiente entre el cliente y el servidor. Además, se utilizó, PostgreSQL como motor de base de datos, Redis como motor de base de datos caché, Sidekiq como ejecutor de tareas en segundo plano, ImageMagick para el procesamiento de imágenes y Docker para usar contenedores de las aplicaciones y facilitar el desarrollo en diferentes sistemas operativos.

Music Maniacs ofrece una solución innovadora para los problemas y necesidades planteadas y creemos que puede llegar a ser una herramienta extremadamente popular y útil si al proyecto se le da continuidad, mejorando y perfeccionando al sistema actual.

Referencias

1. Kim, A. J. (2000). Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful Online Communities. In *Journal of empirical research on human research ethics JERHRE* (Vol. 3, Issue 1).
2. Find out what websites are built with - Bands in Town. | Wappalyzer Recuperado 3 de abril de 2023, de <https://www.wappalyzer.com/lookup/bandsintown.com/>
3. Encuentra fechas de giras y eventos de música en directo de tus grupos y artistas favoritos en tu ciudad Bandsintown. Recuperado 10 de abril de 2023 <https://www.bandsintown.com/es>
4. Find out what websites are built with - LiveNation. | Wappalyzer Recuperado 4 de abril de 2023, de <https://www.wappalyzer.com/lookup/livenation.lat/>
5. Entradas para conciertos y fechas de conciertos | Live Nation Latinoamérica. Consultado el 19 de abril de 2022, en <https://www.livenation.lat/>
6. Find out what websites are built with - EventBrite. | Wappalyzer Recuperado 3 de abril de 2023, de <https://www.wappalyzer.com/lookup/eventbrite.com.ar/>
7. Find out what websites are built with - SetList. | Wappalyzer Recuperado 3 de abril de 2023, de <https://www.wappalyzer.com/lookup/setlist.fm/>
8. Setlist.fm the setlist fm. Setlist . Recuperado el 9 de abril de 2023, de: <https://www.setlist.fm/>

9. EventBrite. | EventBrite Recuperado 7 de abril de 2023, de <https://www.eventbrite.com.ar/>
10. Find out what websites are built with - Tixel. | Wappalyzer Recuperado 7 de abril de 2023, de <https://www.wappalyzer.com/lookup/tixel.com/>
11. Find out what websites are built with - Discourse. | Wappalyzer Recuperado 7 de abril de 2023, de <https://www.wappalyzer.com/lookup/discourse.org/>
12. Discourse is the place to build civilized communities (2023) Live Nation Latinoamérica. Consultado el 19 de abril de 2022, en <https://www.discourse.org/>
13. Terms Of Use | setlist.fm. (2019). Recuperado Junio 10, 2023, de <https://www.setlist.fm/help/terms>
14. Términos y Condiciones de Uso | Spotify. (2023). Recuperado Junio 10, 2023, de <https://www.spotify.com/es/legal/end-user-agreement/#4-contenido-y-derechos-de-propiedad-intelectual>
15. Cloud Server Comparison | Price & Features. (2017). Recuperado Junio 10, 2023, de https://www.cloudorado.com/cloud_server_comparison.jsp
16. Llopart Inmobiliaria - ID#2472 | Oficina en Alquiler. (2023). Recuperado Junio 10, 2023, de <https://www.inmoclick.com.ar/4335-llopart-inmobiliaria/inmuebles/2472/ficha/oficina-en-alquiler-en-chacras-park-ciudad-empresarial>
17. Zonaprop. (2023). Recuperado junio 13, 2023, de <https://www.zonaprop.com.ar/propiedades/alquiler-local-oficina-comercial-san-martin-50679827.html>
18. Zonaprop. (2023). Recuperado junio 13, 2023, de <https://www.zonaprop.com.ar/propiedades/local-sobre-san-martin-sur-y-ugarte-51060984.html>
19. Zonaprop. (2023). Recuperado junio 13, 2023, de <https://www.properati.com.ar/detalle/14032-32-46c-47da0deb7201-36cac1e2-bad8-354c>
20. DiRose, J. (2022, Febrero 11). How Social Networks Differ from Communities. Recuperado junio 24, 2023, de <https://blog.discourse.org/2022/02/social-network-community/#engagement-vs-connection>

Índice de figuras

Figura 1.1-1: Tecnologías de información BandsInTown. ref.[2].....	12
Figura 1.1-2 Eventos cercanos.....	13
Figura 1.1-3: Eventos Recomendados	13

Figura 1.1-4: Festivales próximos	13
Figura 1.1-5 Artistas populares del momento.....	14
Figura 1.1-6: Filtros de búsqueda	14
Figura 1.1-7: Perfil de artista	15
Figura 1.1-8: Próximos eventos del artista	15
Figura 1.1-9: Eventos pasados del artista.....	16
Figura 1.1-10: Fotos de eventos del artista	16
Figura 1.1-11: Mercadería del artista	17
Figura 1.1-12: Reseñas de eventos del artista.....	17
Figura 1.1-13: Próximos eventos del artista	18
Figura 1.1-14: Información del espacio de eventos.....	18
Figura 1.1-15: Fotos y reseñas de eventos en el espacio de eventos.....	18
Figura 1.1-16: Información del festival.....	19
Figura 1.1-17: Artistas que van a participar en el festival	19
Figura 1.1-18: Artistas seguidos.....	20
Figura 1.1-19: Perfil de artista	20
Figura 1.1-20: Formulario crear reseña	21
Figura 1.1-21: Modelo lógico Bands in Town	21
Figura 1.1-22: Tecnologías de información LiveNation 2. [4]	23
Figura 1.1-23: Página de inicio de LiveNation.....	24
Figura 1.1-24 Buscador principal.	24
Figura 1.1-25 Próximos eventos del artista	25
Figura 1.1-26 Próximos eventos del espacio de eventos	25
Figura 1.1-27: Previsualización de eventos en mapa.	26
Figura 1.1-28: Filtros eventos en mapa.	26

Figura 1.1-29: Buscador de eventos en mapa	27
Figura 1.1-30: Autocompletado de eventos en el buscador	27
Figura 1.1-31: Resultado de la búsqueda	28
Figura 1.1-32: Filtro por fecha en calendario de eventos.....	28
Figura 1.1-33: Filtro por lugar en calendario de eventos	29
Figura 1.1-34: Filtro por género en calendario de eventos.	29
Figura 1.1-35: Añadir artista a favoritos.	30
Figura 1.1-36: Añadir espacio de eventos a favoritos.	30
Figura 1.1-37: Sección ‘Mis favoritos’	31
Figura 1.1-38 Sección ‘Mis eventos’	32
Figura 1.1-39: Modelo lógico LiveNation.....	32
Figura 1.1-40: Tecnologías de información EventBrite 1.....	33
Figura 1.1-41: Tecnologías de información EventBrite 2.....	34
Figura 1.1-42: Tecnologías de información EventBrite 3. [6]	35
Figura 1.1-43: Formulario de inicio de sesión.....	35
Figura 1.1-44: Apartado Blog.....	36
Figura 1.1-45: Formulario creación de evento	36
Figura 1.1-46: Sección ubicación del evento	37
Figura 1.1-47: Sección fecha y hora.....	38
Figura 1.1-48:Sección descripción e imágenes.....	39
Figura 1.1-49:Sección agenda y preguntas frecuentes.....	39
Figura 1.1-50: Sección gestión de entradas.....	40
Figura 1.1-51: Fin del formulario de creación.....	41
Figura 1.1-52: Previsualizar el evento creado.....	42
Figura 1.1-53: Selección de información relevante de clientes.....	43

Figura 1.1-54: Sección de vinculación de cuentas de marketing.....	44
Figura 1.1-55: Sección de búsqueda de eventos	45
Figura 1.1-56: Información de un evento en particular 2.....	46
Figura 1.1-57:: Diagrama de Casos de Uso de EventBrite	46
Figura 1.1-58: Tecnología de información de SetList.fm 1	48
Figura 1.1-59: Tecnología de información de SetList.fm 2. [7].....	49
Figura 1.1-60: Barra de búsqueda y apartado de Setlists.....	50
Figura 1.1-61: Barra de búsqueda y apartado de Setlists de SetList.fm	50
Figura 1.1-62: Barra de búsqueda SetList.fm	51
Figura 1.1-63: Apartado de edición de setlist SetList.fm.....	51
Figura 1.1-64: Opciones ofrecidas de una setlist específica	51
Figura 1.1-65: Apartado de edición setlist, edición de canción.....	52
Figura 1.1-66: Apartado de edición setlist, edición de evento y fecha	53
Figura 1.1-67: Apartado de edición setlist, edición de horario de evento.	53
Figura 1.1-68: Apartado de edición setlist, edición de horario de inicio real.....	54
Figura 1.1-69: Apartado de edición setlist, edición de Tour.....	55
Figura 1.1-70: Apartado de edición setlist, edición de tour.	55
Figura 1.1-71: Apartado de edición setlist, edición de festival.	56
Figura 1.1-72: Apartado de edición setlist, reporte de setlist.	56
Figura 1.1-73: Apartado de todas las setlist disponibles de la banda ‘Metallica’	57
Figura 1.1-74: Apartado de canciones tocadas de la banda ‘Metallica’	57
Figura 1.1-75Setlist de 22 de diciembre 2022 en Los Ángeles, USA de la banda ‘Metallica’	58
Figura 1.1-76: Ventana emergente para compartir en Facebook de la Setlist de 22 de diciembre 2022 en Los Ángeles, USA de la banda ‘Metallica’	58
Figura 1.1-77: Modelo lógico del Sistema Actual SetList.fm	59
Figura 1.1-78: Tecnología utilizada por Tixel. [10].....	60

Figura 1.1-79: Página principal de Tixel.....	61
Figura 1.1-80: Opciones para vender ticket	61
Figura 1.1-81: Plataformas de venta de tickets asociadas a Tixel	62
Figura 1.1-82: Entrada para subir archivo PDF	62
Figura 1.1-83 Cargar email de confirmación	62
Figura 1.1-84: FAQ contacto con vendedor/comprador	63
Figura 1.1-85: Página principal de un evento	64
Figura 1.1-86 Menú de compra	64
Figura 1.1-87: Formulario de carga de datos personales comprar	65
Figura 1.1-88: Formulario de carga de datos tarjeta compra.....	65
Figura 1.1-89: Diagrama de Casos de Uso de Tixel	66
Figura 1.1-90: Formulario carga de número de teléfono	67
Figura 1.1-91: Tecnologías utilizadas 1	69
Figura 1.1-92: Tecnologías utilizadas 2. [11]	69
Figura 1.1-93: Login	70
Figura 1.1-94: Listado de temas.....	71
Figura 1.1-95: Crear tema de discusión	71
Figura 1.1-96: Vista de un tema de discusión.....	72
Figura 1.1-97: Vista de un tema de discusión 2.....	72
Figura 1.1-98: Estadísticas de un tema	73
Figura 1.1-99: Respuesta a un tema	73
Figura 1.1-100: Reportar una respuesta.....	74
Figura 1.1-101:: Crear una respuesta	74
Figura 1.1-102: Resumen perfil de usuario.....	75
Figura 1.1-103: Actividad de un usuario	76

Figura 1.1-104: Configuración de notificaciones	76
Figura 1.1-105: Mensajes privados.....	77
Figura 1.1-106: Preferencias de cuenta	77
Figura 1.1-107: Preferencias de seguridad	78
Figura 1.1-108: Preferencias correo electrónico	79
Figura 1.1-109: Preferencias de notificaciones	80
Figura 1.1-110: Preferencias de seguimiento	81
Figura 1.1-111: Preferencias con respecto a otros usuarios	82
Figura 1.1-112: Preferencias de interfaz	83
Figura 1.1-113 Notificaciones	83
Figura 1.1-114: Modelo lógico del sistema actual	86
Figura 1.1-115: Esquema de Backup.....	92
Figura 1.3-1: Archivo configuración de rutas BackEnd	313
Figura 1.3-2: Estructura directorio BackEnd app/controllers.....	314
Figura 1.3-3: Método discover controlador de eventos musicales	315
Figura 1.3-4: Estructura directorio BackEnd app/models	316
Figura 1.3-5: Método "descubrir por ubicación" clase Evento.....	317
Figura 1.3-6: Scope eventos más populares.....	317
Figura 1.3-7: Método establecer puntaje de popularidad clase Evento	317
Figura 1.3-8: Respuesta método Descubrir Eventos.	318
Figura 1.3-9: Componente "Home" Music Maniacs	318
Figura 1.3-10: Hook para obtener la ubicación del usuario	319
Figura 1.3-11: Retorno componente "Home" Music Maniacs	320
Figura 1.3-12: Vista final Descubrir Eventos Musicales	321
Figura 1.3-13: Método create controlador de Eventos	322

Figura 1.3-14: Parámetros permitidos para crear eventos	322
Figura 1.3-15: Respuesta de error método crear evento	323
Figura 1.3-16: Validaciones modelo Evento	323
Figura 1.3-17: Relaciones clase Evento.....	324
Figura 1.3-18: Estructura del formulario en React	325
Figura 1.3-19: Validaciones formulario crear evento	326
Figura 1.3-20: FormData enviado al backend.....	327
Figura 1.3-21: Formulario creación eventos musicales	327
Figura 1.3-22: Prueba del formulario de creación de un evento.....	333
Figura 1.3-23: Formulario de creación de espacio de evento con error de validación	335
Figura 1.3-24: Visualización Orden de Confianza Nivel 2	338
Figura 1.3-25: Inspector de tráfico de red del navegador	339
Figura 1.3-26: Estadísticas del usuario luego de consultar un evento	340
Figura 1.3-27: PDF generado con errores.....	341
Figura 1.3-28: Mensaje de error al previsualizar un evento con reseñas de un usuario eliminado	345
Figura 1.3-29: Formulario para la creación de un artista con género recientemente creado	347
Figura 1.3-30: Perfil de usuario posterior a la carga de la imagen de perfil.....	348
Figura 1.3-31: Reseña del usuario posterior a la actualización de la imagen de perfil	349
Figura 1.3-32: Comentario del usuario posterior a la actualización de la imagen de perfil.....	349
Figura 1.3-33: Resultados estadísticos de las peticiones para obtener perfiles y crear evento. [Resultado Exitoso]	356
Figura 1.3-34: Gráfico de la cantidad de hilos activos para crear eventos a lo largo del tiempo. [Resultado Exitoso]	356
Figura 1.3-35: Gráfico del tiempo de respuesta de las peticiones para crear eventos en ms a lo largo del tiempo. [Resultado Exitoso].....	357
Figura 1.3-36: Detalle de la fallida petición para obtener el bundle.js. [Resultado Fallido]	360

Figura 1.3-37: Resultados estadísticos de la petición para obtener el bundle.js [Resultado Fallido]	361
Figura 1.3-38: Gráfico de la cantidad de hilos activos para obtener el bundle.js a lo largo del tiempo. [Resultado Fallido]	361
Figura 1.3-39: Gráfico del tiempo de respuesta para obtener el bundle.js en ms a lo largo del tiempo. [Resultado Fallido]	361
Figura 1.3-40: Resultados estadísticos de la petición para obtener el bundle.js [Resultado Exitoso]	361
Figura 1.3-41: Gráfico de la cantidad de hilos activos para obtener el bundle.js a lo largo del tiempo. [Resultado Exitoso]	362
Figura 1.3-42: Gráfico del tiempo de respuesta para obtener el bundle.js en ms a lo largo del tiempo. [Resultado Exitoso]	362
Figura 1.3-43: Detalle de la fallida petición para obtener la imagen [Resultado Fallido].	367
Figura 1.3-44: Resultados estadísticos de las peticiones para obtener las imágenes [Resultado Fallido].	367
Figura 1.3-45: Gráfico de la cantidad de hilos activos para obtener las imágenes a lo largo del tiempo [Resultado Fallido].	368
Figura 1.3-46: Gráfico del tiempo de respuesta de las peticiones para obtener las imágenes en ms a lo largo del tiempo [Resultado Fallido].	368
Figura 1.3-47: Notificación que muestra la creación del evento.	375
Figura 1.3-48: Notificación que confirma la creación de la cuenta del usuario	376
Figura 1.3-49: Pantalla de administración que muestra el usuario bloqueado	378
Figura 1.3-50: Comentarios realizados por el usuario con cualquier nivel de confianza.	379
Figura 2.2-1 Estructura del equipo	387
Figura 2.2-2: Logo WhatsApp	395
Figura 2.2-3: Grupo WhatsApp Music Maniacs	395
Figura 2.2-4: Descripción grupo WhatsApp	396
Figura 2.2-5: Logo Discord	396
Figura 2.2-6: Reunión grupal en Discord	397
Figura 2.2-7: Reunión grupal en Discord	397

Figura 2.2-8: Dashboard Trello	398
Figura 2.2-9: Dashboard Trello en curso 05/07/2023	398
Figura 2.2-10: Integrantes organización Music Maniacs	399
Figura 2.2-11: Repositorios organización Music Maniacs	400
Figura 2.3-1: Costo total del proyecto por mes	434
Figura 2.3-2: Costo de recursos	434
Figura 2.3-3: Presupuesto mensual estimado para afrontar riesgos	450
Figura 2.3-4: Impacto ambiental por mes	467
Figura 5: Tp Integrador N° 2 - Estructura Organizativa de T.I.....	483
Figura 6: Tp Integrador N° 2 - Departamento de la Organización Seleccionado.....	490
Figura 7: Tp Integrador N° 2 - Retroalimentación 360°	497
Figura 8: Tp Integrador N° 2 - Tablero de comandos para el área de Nuevas tecnologías de información.....	504

Índice de tablas

Tabla 1: Resumen funcionalidades de cada sistema	88
Tabla 2: Rutas BackEnd módulo eventos musicales	312
Tabla 3: Capacitación usuarios finales.....	328
Tabla 4: Capacitación moderadores	329
Tabla 5: Capacitación administradores	330
Tabla 6: Prueba del formulario de creación de un evento.	333
Tabla 7: Prueba del formulario de creación de espacio de evento.	335
Tabla 8: Prueba del formulario de niveles de confianza.	338
Tabla 9: Prueba de conteo de eventos consultados.....	339
Tabla 10: Prueba de generación de informes.....	341

Tabla 11: Prueba de notificación de la eliminación de un evento seguido por un usuario	343
Tabla 12: Prueba de la eliminación de un usuario y ver reseñas de un evento en el que tal usuario participó.	344
Tabla 13: Prueba de creación de artista con género musical recién creado.....	346
Tabla 14: Prueba de visualización de imágenes de perfil de usuarios	348
Tabla 15: Prueba de creación masiva de eventos musicales.....	356
Tabla 16: Prueba de carga masiva del script de lógica principal del servidor de FrontEnd	360
Tabla 17: Prueba de obtención masiva de las imágenes.....	367
Tabla 18: Prueba de la carga del inicio de la página para la previsualización de eventos	373
Tabla 19: Prueba de permisos asociados a un rol o nivel de confianza.	375
Tabla 20: Prueba de Contraseña Segura en Registro de Usuario.....	376
Tabla 21: Prueba de Bloqueo de Usuario.	378
Tabla 22: Descripción de Puesto - Coordinador	388
Tabla 23: Descripción de Puesto - Analista de Sistemas	389
Tabla 24: Descripción de Puesto - Desarrollador Frontend.....	390
Tabla 25: Descripción de Puesto - Desarrollador Backend.....	391
Tabla 26: Descripción de Puesto - Tester	392
Tabla 27: Descripción de Puesto - Analista de Seguridad.....	393
Tabla 28: Asignaciones de puestos.....	394
Tabla 29: Conocimientos del personal permanente.....	402
Tabla 30: Lenguajes de programación a utilizar en el desarrollo del sistema.....	404
Tabla 31: Herramientas a utilizar en el desarrollo del sistema	405
Tabla 32: Características del servidor de desarrollo.....	406
Tabla 33: Análisis de Instalaciones	410
Tabla 34: Análisis de características del servidor de desarrollo	412
Tabla 35: Análisis de propuestas de instalaciones	412

Tabla 36: Análisis de candidatos a ISP's	413
Tabla 37: Análisis de costos de servicios básicos.....	414
Tabla 38: Presupuesto por computadora de puesto	415
Tabla 39: Costos totales de cada miembro de equipo según actividad que realiza.....	416
Tabla 40: Costo por rol en el proyecto	418
Tabla 41: Costo desagregado Marzo	419
Tabla 42: Costo desagregado Abril	421
Tabla 43: Costo desagregado Mayo	423
Tabla 44: Costo desagregado Junio	424
Tabla 45: Costo desagregado Julio	425
Tabla 46: Costo desagregado Agosto	427
Tabla 47: Costo desagregado Septiembre.....	429
Tabla 48: Costo desagregado Octubre	430
Tabla 49: Costo desagregado Noviembre.....	432
Tabla 50: Costo total del proyecto	433
Tabla 51: Probabilidad de ocurrencia.....	436
Tabla 52: Impacto	436
Tabla 53: Análisis matricial cuantitativo.....	437
Tabla 54: Análisis matricial cualitativo	438
Tabla 55: Ranking de riesgos	439
Tabla 56: Tratamiento de riesgos descripción.....	439
Tabla 57: Tratamiento de riesgo matriz	440
Tabla 58: Tratamiento de riesgos análisis por riesgo	443
Tabla 59: Riesgo por etapa de proyecto.....	444
Tabla 60: Criterio de holgura para prevención de riesgos.....	445

Tabla 61: Determinación de holgura de riesgo por etapa	446
Tabla 62: Incremento de riesgo por etapa análisis de holgura	446
Tabla 63: Costo profesional para tratar riesgos	447
Tabla 64: Estimación de costos tratamiento de riesgos	448
Tabla 65: Estimación de costos tratamiento de riesgos por etapa o fase	449
Tabla 66: Clasificación de impacto	451
Tabla 67: Determinación de signo	451
Tabla 68: Clasificación de magnitud	452
Tabla 69: Clasificación de alcance	452
Tabla 70: Determinación de persistencia	452
Tabla 71: Componentes ambientales	454
Tabla 72: Análisis de componente ambiental Requerimientos	454
Tabla 73: Análisis de componente ambiental Diseño	455
Tabla 74: Análisis de componente ambiental Implementación y desarrollo	456
Tabla 75: Análisis de componente ambiental Testing	457
Tabla 76: Análisis de componente ambiental Documentación y capacitación	457
Tabla 77: Análisis de componente ambiental Despliegue	458
Tabla 78: Resumen análisis de componente ambiental por etapas	459
Tabla 79: Análisis detallado componentes ambientales	460
Tabla 80: Análisis detallado componentes ambientales Diseño	461
Tabla 81: Análisis detallado componentes ambientales Implementación y desarrollo	462
Tabla 82: Análisis detallado componentes ambientales Testing	462
Tabla 83: Análisis detallado componentes ambientales Capacitación y Documentación	463
Tabla 84: Análisis detallado componentes ambientales Despliegue	464
Tabla 85: Resumen pesos totales por etapa	465

Tabla 86: Resumen pesos totales por etapa por mes	467
Tabla 87: Tp Integrador N° 1 - Riesgos de un Proyecto	478
Tabla 88: Tp Integrador N° 1 - Técnicas de Motivación.....	481
Tabla 89: Tp Integrador N° 1 - Enfoques de Resolución de Conflictos	482
Tabla 90: Tp Integrador N° 2 - Equipos de Trabajo Efectivos y Equilibrados.....	501
Tabla 91: Tp Integrador N° 2 - Estrategia de Mejora.....	517

Índice de tareas

Tarea 1: Implementar sistema de confianza	243
Tarea 2: Crear copias de seguridad automáticamente.....	244
Tarea 3: Enviar notificaciones de nuevos eventos según lista de seguimientos.....	244
Tarea 4: Enviar notificaciones de actualizaciones de eventos	245
Tarea 5: Enviar notificaciones de actualizaciones de perfiles seguidos	245
Tarea 6: Bloquear usuarios que superan los umbrales de penalización	246
Tarea 7: Realizar control de permisos en todas las acciones	246
Tarea 8: Mantener actualizadas las estadísticas de usuarios.....	247
Tarea 9: Implementar historial de cambios para las entidades que lo requieran.....	248

Índice de User Stories

User Story 1: Iniciar Sesión	97
User Story 2: Registrarse	98
User Story 3: Recuperar contraseña.....	100

User Story 4: Cerrar sesión	101
User Story 5: Crear evento	104
User Story 6: Descubrir eventos	107
User Story 7: Buscador de eventos.....	109
User Story 8: Agregar video	110
User Story 9: Editar evento.....	112
User Story 10: Consultar videos.....	114
User Story 11: Consultar evento.....	119
User Story 12: Agregar reseña	120
User Story 13: Agregar comentario	121
User Story 14: Actualizar comentario.....	123
User Story 15: Seguir evento	123
User Story 16: Eliminar reseña	125
User Story 17: Editar reseña	126
User Story 18: Dejar de seguir Evento	127
User Story 19: Consultar dashboard de reportes	129
User Story 20: Consultar reporte.....	130
User Story 21: Resolver reporte	132
User Story 22: Reportar comentario	134
User Story 23: Reportar video	135
User Story 24: Reportar evento.....	136
User Story 25: Reportar version	138
User Story 26: Reportar reseña	139
User Story 27: Reportar Artista, Espacio de eventos o Productora	140
User Story 28: Buscar usuarios	142

User Story 29: Alta usuario	144
User Story 30: Modificar usuario	145
User Story 31: Baja usuario.....	146
User Story 32: Visualizar usuario	148
User Story 33: Bloquear usuario	150
User Story 34: Desbloquear usuario	151
User Story 35: Restaurar usuario.....	152
User Story 36: Buscar eventos.....	154
User Story 37: Alta evento.....	155
User Story 38: Modificar evento.....	157
User Story 39: Baja evento	158
User Story 40: Visualizar evento.....	159
User Story 41: Buscar género musical	161
User Story 42: Alta género musical	162
User Story 43: Baja género musical	163
User Story 44: Modificar género musical	164
User Story 45: Buscar artistas.....	166
User Story 46: Alta artista.....	167
User Story 47: Baja artista	169
User Story 48: Modificar Artista	170
User Story 49: Visualizar artista.....	171
User Story 50: Buscar productoras	173
User Story 51: Alta productora	175
User Story 52: Visualizar productora.....	176
User Story 53: Baja productora	177

User Story 54: Modificar productora.....	179
User Story 55: Buscar espacios de eventos	180
User Story 56: Visualizar espacio de eventos	181
User Story 57: Baja espacio de eventos.....	183
User Story 58: Modificar espacio de eventos.....	184
User Story 59: Alta espacio de eventos	185
User Story 60: Buscar roles.....	187
User Story 61: Visualizar rol.....	188
User Story 62: Alta rol.....	189
User Story 63: Baja rol	190
User Story 64: Modificar rol	192
User Story 65: Buscar niveles de confianza	193
User Story 66: Visualizar nivel de confianza	194
User Story 67: Alta nivel de confianza	196
User Story 68: Baja nivel de confianza	197
User Story 69: Modificar nivel de confianza.....	198
User Story 70: Administrar copias de seguridad	200
User Story 71: Administrar Umbral Penalización	201
User Story 72: Alta Umbral Penalización	202
User Story 73: Baja Umbral Penalización	203
User Story 74: Modificar Umbral Penalización.....	204
User Story 75: Consultar dashboard de métricas y gráficos.....	207
User Story 76: Exporta métricas	208
User Story 77: Buscador de perfiles	209
User Story 78: Agregar artista	211

User Story 79: Editar artista.....	213
User Story 80: Agregar productora.....	215
User Story 81: Editar productora.....	217
User Story 82: Agregar espacio de eventos.....	219
User Story 83: Editar espacio de eventos.....	222
User Story 84: Consultar perfil artista	225
User Story 85: Consultar perfil productora	229
User Story 86: Consultar perfil espacio de eventos.....	233
User Story 87: Seguir perfil.....	234
User Story 88: Dejar de seguir perfil.....	235
User Story 89: Editar perfil de usuario	237
User Story 90: Consultar perfil de un usuario	238
User Story 91: Gestionar seguimientos	239
User Story 92: Eliminar cuenta	241
User Story 93: Cambiar contraseña.....	242

Índice de pantallas

Pantalla 1: Iniciar Sesión.....	248
Pantalla 2: Registrarse	249
Pantalla 3: Mail Recuperación Contraseña.....	249
Pantalla 4: Recuperar Contraseña	250
Pantalla 5: Botón cerrar sesión.....	250
Pantalla 6: Inicio Usuario NO Logueado	251
Pantalla 7: Inicio Usuario Logueado	252

Pantalla 8: Buscar Evento	253
Pantalla 9: Crear Evento	254
Pantalla 10: Editar Evento	254
Pantalla 11: Evento	255
Pantalla 12: Agregar respuesta.....	256
Pantalla 13: Actualizar comentario.....	256
Pantalla 14: Ver Multimedia Evento.....	257
Pantalla 15: Subir Video Evento	258
Pantalla 16: Consultar Reseñas Evento	259
Pantalla 17: Agregar Reseña	260
Pantalla 18: Editar Reseña	261
Pantalla 19: Eliminar Reseña	261
Pantalla 20: Botón Seguir Evento	262
Pantalla 21: Dashboard de Reportes y Sugerencias	262
Pantalla 22: Visualizar Reporte y Sugerencia	263
Pantalla 23: Resolver Reporte	263
Pantalla 24: Reportar respuesta	264
Pantalla 25: Reportar reseña	264
Pantalla 26: Reportar evento.....	265
Pantalla 27: Reportar artista.....	265
Pantalla 28: Reportar productora.....	266
Pantalla 29: Reportar espacio de eventos	266
Pantalla 30: Reportar video	267
Pantalla 31: Reportar Versión.....	268
Pantalla 32: Panel de Administración de Géneros Musicales	269

Pantalla 33: Crear Género Musical	269
Pantalla 34: Editar Género Musical	270
Pantalla 35: Eliminar Género Musical.....	270
Pantalla 36: Panel de Administración de Artistas.....	271
Pantalla 37: Crear Artista	271
Pantalla 38: Visualizar Artista	272
Pantalla 39: Editar Artista	272
Pantalla 40: Eliminar Artista	273
Pantalla 41: Panel de Administración de Eventos	274
Pantalla 42: Crear Evento	274
Pantalla 43: Editar Evento	275
Pantalla 44: Visualizar Evento.....	275
Pantalla 45: Eliminar Evento.....	276
Pantalla 46: Panel de Administración de Usuarios.....	276
Pantalla 47: Crear Usuario	277
Pantalla 48: Visualizar Usuario	278
Pantalla 49: Editar Usuario	278
Pantalla 50: Eliminar Usuario.....	279
Pantalla 51: Bloquear Usuario	279
Pantalla 52: Desbloquear Usuario	280
Pantalla 53: Restaurar Usuario	280
Pantalla 54: Panel de administración de productoras.....	281
Pantalla 55: Crear productora	281
Pantalla 56: Visualizar Productora.....	282
Pantalla 57: Editar Productora.....	282

Pantalla 58: Eliminar Productora	283
Pantalla 59: Panel de Administración de Espacios de Evento	283
Pantalla 60: Crear Espacio de Eventos.....	284
Pantalla 61: Visualizar Espacio de Eventos	284
Pantalla 62: Editar Espacio de Eventos.....	285
Pantalla 63: Eliminar Espacio de Eventos	285
Pantalla 64: Panel de Administración de Roles	286
Pantalla 65: Crear Rol	286
Pantalla 66: Visualizar Rol.....	287
Pantalla 67: Editar Rol.....	287
Pantalla 68: Eliminar Rol.....	288
Pantalla 69: Panel de Administración de Niveles de Confianza	288
Pantalla 70: Crear Nivel de Confianza	289
Pantalla 71: Visualizar Nivel de Confianza	289
Pantalla 72: Editar Nivel de Confianza.....	290
Pantalla 73: Eliminar Nivel de Confianza	290
Pantalla 74: Panel de Administración de Copias de Seguridad	291
Pantalla 75: Eliminar Copia de Seguridad.....	291
Pantalla 76: Restaurar Copia de Seguridad	292
Pantalla 77: Panel de Administración Umbrales de Penalización	292
Pantalla 78: Crear Umbral de Penalización	293
Pantalla 79: Editar Umbral de Penalización.....	293
Pantalla 80: Eliminar Umbral de Penalización	294
Pantalla 81: Dashboard Métricas y Reportes	294
Pantalla 82: Buscar Perfil Artista	295

Pantalla 83: Crear Artista	295
Pantalla 84: Perfil Artista	296
Pantalla 85: Botón seguir artista	297
Pantalla 86: Editar Artista	297
Pantalla 87: Editar Reseña Artista	298
Pantalla 88: Buscar Productora	299
Pantalla 89: Crear Productora	299
Pantalla 90: Perfil Productora.....	300
Pantalla 91: Botón seguir productora.....	301
Pantalla 92: Editar Productora.....	301
Pantalla 93: Editar Reseña Productora	302
Pantalla 94: Buscar Espacio de Eventos.....	303
Pantalla 95: Crear Espacio de Eventos.....	303
Pantalla 96: Perfil Espacio de Eventos	304
Pantalla 97: Botón seguir espacio de eventos.....	305
Pantalla 98: Editar Espacio de Eventos.....	305
Pantalla 99: Editar Reseña Espacio de Eventos	306
Pantalla 100: Eliminar Reseña	307
Pantalla 101: Dejar De Seguir Artista.....	307
Pantalla 102: Dejar De Seguir Productora	307
Pantalla 103: Dejar De Seguir Espacio de Eventos	308
Pantalla 104: Perfil del Usuario	308
Pantalla 105: Edición Perfil del Usuario.....	309
Pantalla 106: Cambiar Contraseña desde Perfil del Usuario	309
Pantalla 107: Gestionar Seguimientos del Usuario	310

Pantalla 108: Eliminar Cuenta	310
Pantalla 109: Visitar Perfil de Usuario	311



MUSIC MANIACS

Proyecto Final MusicManiacs

Anexo N°1: Diagrama Gantt y de recursos



Autores:

Nombre y apellido	Legajo	DNI	Teléfono	Correo
Abarzúa, Jokin.	46398	43486173	2616057201	jokinabarzua22@gmail.com
Alcalde, Octavio.	46881	42749945	2613065742	octavioalcalde2@gmail.com
Espinosa, Mariano Tomás	46904	43416880	2604533921	tomasespin12@gmail.com
Miranda, Lucas David.	46473	43152707	2612549557	lucasdavidmiranda8@gmail.com
Salas, Ezequiel.	44689	41643198	2613475712	salaseze@gmail.com

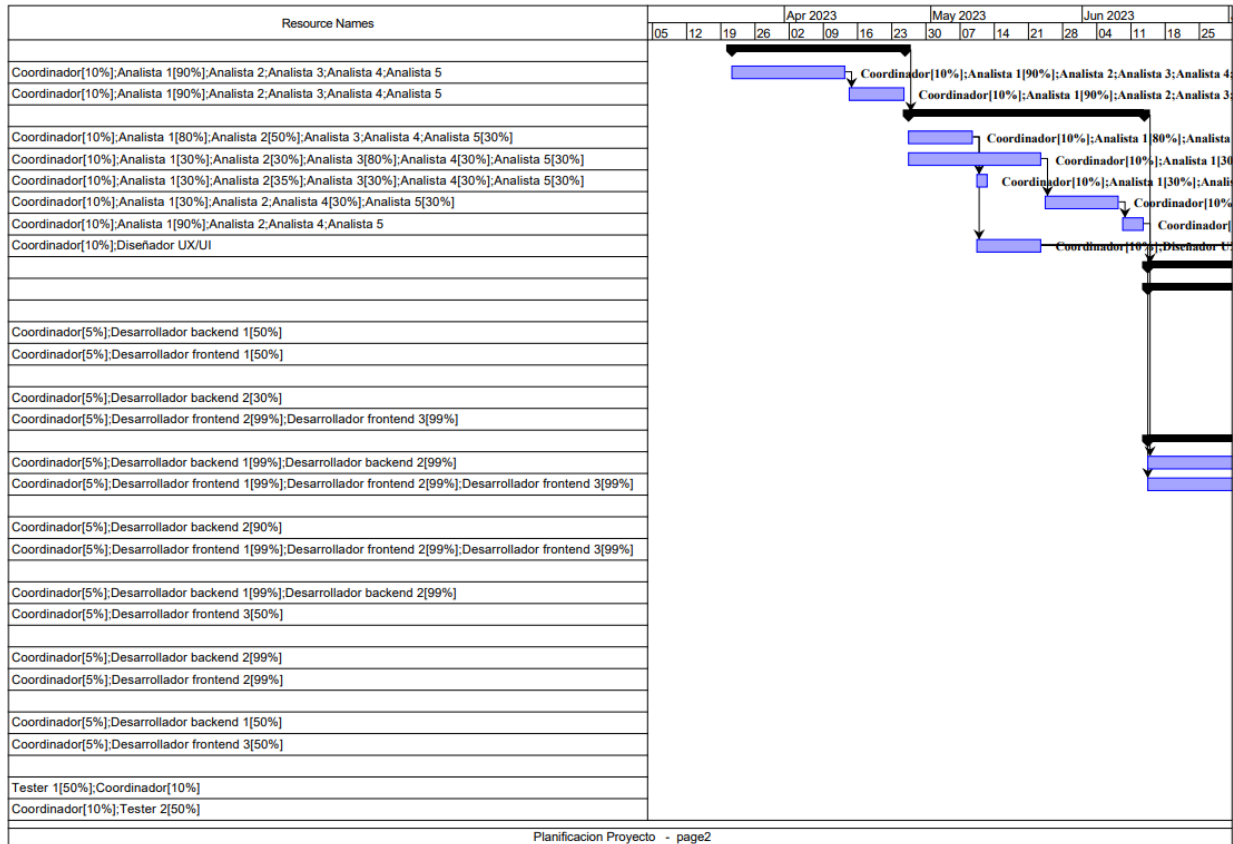
Directores del Trabajo:

- Vázquez, Alejandro.
- Moralejo, Raúl.
- Manino, Gustavo.
- Casas, Malena

Año Académico 2023

	Name	Duration	Start	Finish	Predecessors
1	Etapas de Requerimientos	23 days	3/21/23 8:00 AM	4/25/23 5:00 PM	
2	Investigar sistemas similares	15 days	3/21/23 8:00 AM	4/13/23 5:00 PM	
3	Determinar los objetivos y alcances preliminares del nuevo sistema	8 days	4/14/23 8:00 AM	4/25/23 5:00 PM	2
4	Etapas de Diseño	31 days	4/26/23 8:00 AM	6/13/23 5:00 PM	1
5	Determinar objetivos y alcances del nuevo sistema	8 days	4/26/23 8:00 AM	5/9/23 5:00 PM	
6	Análisis de requisitos	18 days	4/26/23 8:00 AM	5/23/23 5:00 PM	
7	Diseño arquitectura del sistema	3 days	5/10/23 8:00 AM	5/12/23 5:00 PM	5
8	Diagramas de clases	10 days	5/24/23 8:00 AM	6/8/23 5:00 PM	6
9	Diseño modelo de base de datos	3 days	6/9/23 8:00 AM	6/13/23 5:00 PM	8
10	Diseño interfaces de un sistema	10 days	5/10/23 8:00 AM	5/23/23 5:00 PM	5
11	Etapas de Implementación y Desarrollo	82 days	6/14/23 8:00 AM	11/1/23 5:00 PM	4
12	Programación	71 days	6/14/23 8:00 AM	10/17/23 5:00 PM	
13	Programación módulo de autenticación y niveles de a...	20 days	8/18/23 8:00 AM	9/15/23 5:00 PM	
14	Desarrollo Backend	12 days	8/18/23 8:00 AM	9/5/23 5:00 PM	26
15	Desarrollo FrontEnd	12 days	8/31/23 8:00 AM	9/15/23 5:00 PM	10;24
16	Programación módulo de administración del sistema	23 days	8/18/23 8:00 AM	9/20/23 5:00 PM	
17	Desarrollo Backend	13 days	8/18/23 8:00 AM	9/6/23 5:00 PM	26
18	Desarrollo Frontend	15 days	8/31/23 8:00 AM	9/20/23 5:00 PM	24;10
19	Programación módulo de eventos musicales	23 days	6/14/23 8:00 AM	8/2/23 5:00 PM	
20	Desarrollo Backend	20 days	6/14/23 8:00 AM	7/28/23 5:00 PM	9
21	Desarrollo Frontend	23 days	6/14/23 8:00 AM	8/2/23 5:00 PM	10
22	Programación módulo perfiles de artistas, productora...	31 days	8/3/23 8:00 AM	9/18/23 5:00 PM	
23	Desarrollo Backend	8 days	9/7/23 8:00 AM	9/18/23 5:00 PM	17
24	Desarrollo Frontend	18 days	8/3/23 8:00 AM	8/30/23 5:00 PM	10;21
25	Programación módulo perfil de usuario	44 days	7/31/23 8:00 AM	10/3/23 5:00 PM	
26	Desarrollo Backend	13 days	7/31/23 8:00 AM	8/16/23 5:00 PM	20
27	Desarrollo Frontend	8 days	9/22/23 8:00 AM	10/3/23 5:00 PM	10;18
28	Programación módulo de moderación de contenido y ...	8 days	9/19/23 8:00 AM	9/29/23 5:00 PM	
29	Desarrollo Backend	8 days	9/19/23 8:00 AM	9/29/23 5:00 PM	23
30	Desarrollo Frontend	5 days	9/22/23 8:00 AM	9/28/23 5:00 PM	10;18
31	Programación módulo de métricas y reportes	38 days	8/18/23 8:00 AM	10/17/23 5:00 PM	
32	Desarrollo Backend	18 days	8/18/23 8:00 AM	9/13/23 5:00 PM	26
33	Desarrollo Frontend	15 days	9/22/23 8:00 AM	10/17/23 5:00 PM	10;18
34	Etapas de Testing	11 days	10/18/23 8:00 AM	11/1/23 5:00 PM	12
35	Pruebas de validación de ingreso de datos	4 days	10/18/23 8:00 AM	10/23/23 5:00 PM	
36	Pruebas de lógica de módulos principales	4 days	10/18/23 8:00 AM	10/23/23 5:00 PM	

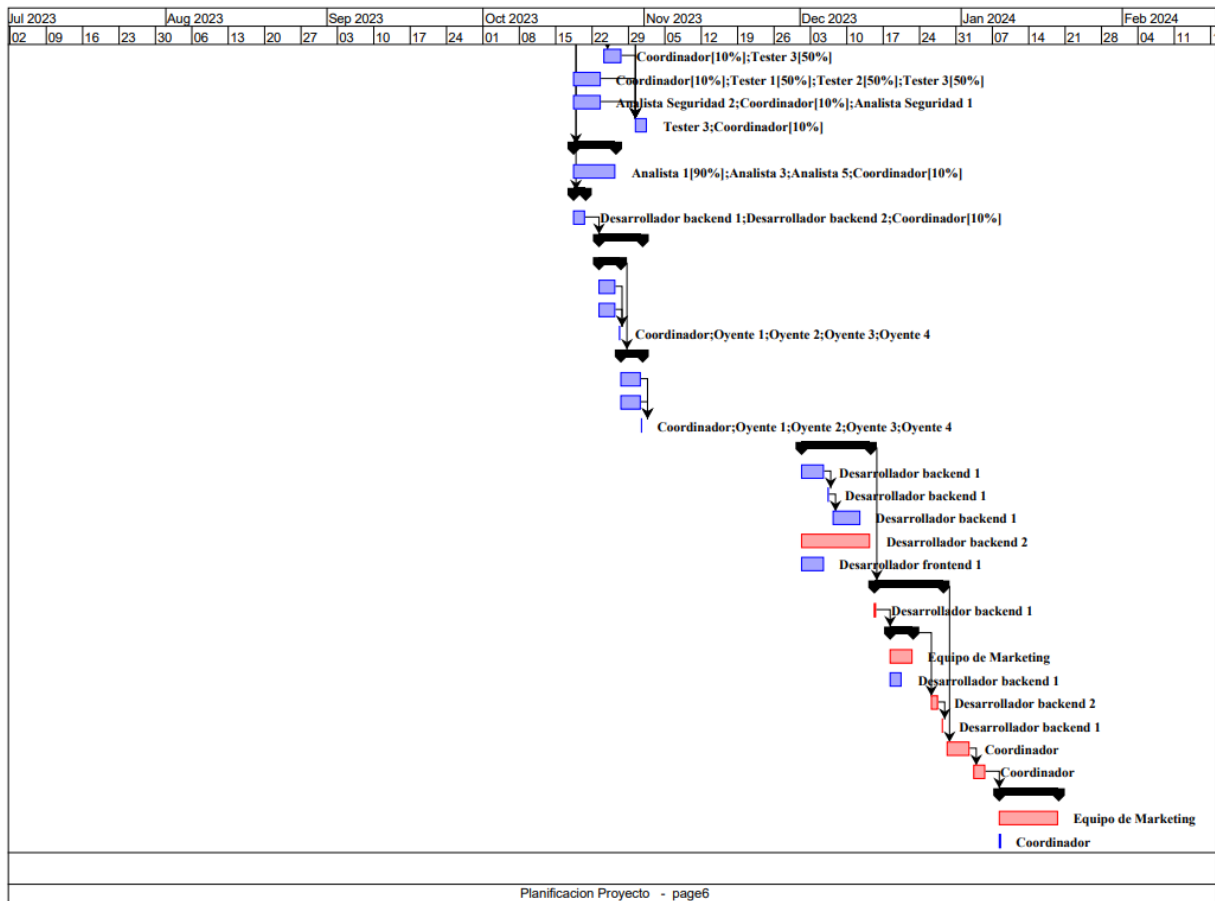
Planificación Proyecto - page1



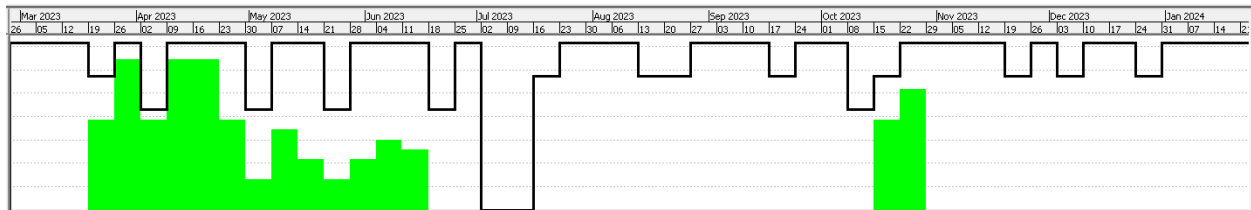
	Name	Duration	Start	Finish	Predecessors
37	Pruebas de integración entre los módulos del sistema	4 days	10/24/23 8:00 AM	10/27/23 5:00 PM	35
38	Pruebas de carga	4 days	10/18/23 8:00 AM	10/23/23 5:00 PM	
39	Pruebas de seguridad por nivel de usuarios	4 days	10/18/23 8:00 AM	10/23/23 5:00 PM	
40	Correcciones y mejoras en base a lo documentado	3 days	10/30/23 8:00 AM	11/1/23 5:00 PM	35;36;37;38;39
41	Documentacion y capacitacion	7 days	10/18/23 8:00 AM	10/26/23 5:00 PM	12
42	Desarrollar manuales de usuario	7 days	10/18/23 8:00 AM	10/26/23 5:00 PM	
43	Etapa de Despliegue	3 days	10/18/23 8:00 AM	10/20/23 5:00 PM	12
44	Diseñar planificación de la implementación del sistema	3 days	10/18/23 8:00 AM	10/20/23 5:00 PM	
45	Etapa de Capacitacion	6.8 days	10/23/23 8:00 AM	10/31/23 3:24 PM	44
46	Capacitación del Administrador	4.4 days	10/23/23 8:00 AM	10/27/23 11:12 ...	
47	Lectura de manuales	4 days	10/23/23 8:00 AM	10/26/23 5:00 PM	
48	Resolver casos simulados	4 days	10/23/23 8:00 AM	10/26/23 5:00 PM	
49	Sesiones de consulta	0.4 days	10/27/23 8:00 AM	10/27/23 11:12 AM	47;48
50	Capacitación del Moderador	2.4 days	10/27/23 11:12 AM	10/31/23 3:24 PM	46
51	Lectura de manuales	2 days	10/27/23 11:12 AM	10/31/23 11:12 AM	
52	Resolver casos simulados	2 days	10/27/23 11:12 AM	10/31/23 11:12 AM	
53	Sesiones de consulta	0.4 days	10/31/23 11:12 AM	10/31/23 3:24 PM	51;52
54	Despliegue de la aplicacion en el entorno de produccion	9 days	12/1/23 8:00 AM	12/14/23 5:00 PM	
55	Configuración de los servidores	3 days	12/1/23 8:00 AM	12/5/23 5:00 PM	
56	Configuración de la base de datos	1 day	12/6/23 8:00 AM	12/6/23 5:00 PM	55
57	Instalación y configuración de la aplicación	3 days	12/7/23 8:00 AM	12/12/23 5:00 PM	56
58	Pruebas y validación del funcionamiento	9 days	12/1/23 8:00 AM	12/14/23 5:00 PM	
59	Configuración del dominio y DNS	3 days	12/1/23 8:00 AM	12/5/23 5:00 PM	
60	Configuración del sistema	9 days	12/15/23 8:00 AM	12/28/23 5:00 PM	54
61	Alta de roles, permisos y usuarios administrativos	1 day	12/15/23 8:00 AM	12/15/23 5:00 PM	
62	Poblar base de datos	5 days	12/18/23 8:00 AM	12/22/23 5:00 PM	61
63	Reunir información de artistas, productoras, espacios de even...	5 days	12/18/23 8:00 AM	12/22/23 5:00 PM	
64	Desarrollar y ejecutar script para poblar la db con los datos rec...	3 days	12/18/23 8:00 AM	12/20/23 5:00 PM	
65	Pruebas de Backup	2 days	12/26/23 8:00 AM	12/27/23 5:00 PM	62
66	Configuración de logs	1 day	12/28/23 8:00 AM	12/28/23 5:00 PM	65
67	Definir equipo de soporte técnico	3 days	12/29/23 8:00 AM	1/2/24 5:00 PM	60
68	Definir equipo de moderación	3 days	1/3/24 8:00 AM	1/5/24 5:00 PM	67
69	Lanzamiento oficial	10 days	1/8/24 8:00 AM	1/19/24 5:00 PM	68
70	Desarrollar estrategias de marketing y comunicación	10 days	1/8/24 8:00 AM	1/19/24 5:00 PM	
71	Evento de lanzamiento	1 day	1/8/24 8:00 AM	1/8/24 5:00 PM	

Planificacion Proyecto - page4

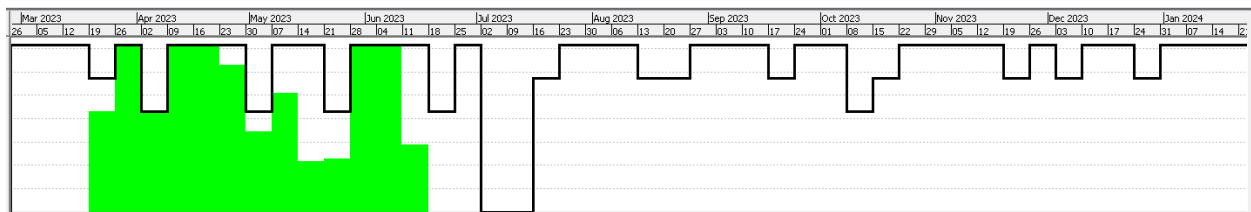
Resource Names	Apr 2023				May 2023				Jun 2023								
	05	12	19	26	02	09	16	23	30	07	14	21	28	04	11	18	25
Coordinador[10%];Tester 3[50%]																	
Coordinador[10%];Tester 1[50%];Tester 2[50%];Tester 3[50%]																	
Analista Seguridad 2;Coordinador[10%];Analista Seguridad 1																	
Tester 3;Coordinador[10%]																	
Analista 1[90%];Analista 3;Analista 5;Coordinador[10%]																	
Desarrollador backend 1;Desarrollador backend 2;Coordinador[10%]																	
Coordinador;Oyente 1;Oyente 2;Oyente 3;Oyente 4																	
Coordinador;Oyente 1;Oyente 2;Oyente 3;Oyente 4																	
Desarrollador backend 1																	
Desarrollador backend 1																	
Desarrollador backend 1																	
Desarrollador backend 2																	
Desarrollador frontend 1																	
Desarrollador backend 1																	
Equipo de Marketing																	
Desarrollador backend 1																	
Desarrollador backend 2																	
Desarrollador backend 1																	
Coordinador																	
Coordinador																	
Equipo de Marketing																	
Coordinador																	



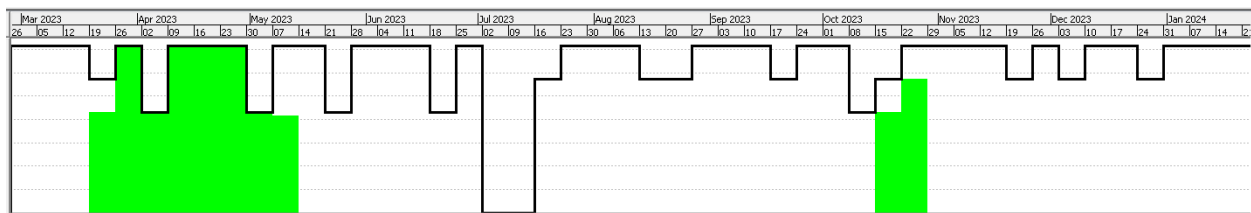
Analista 1:



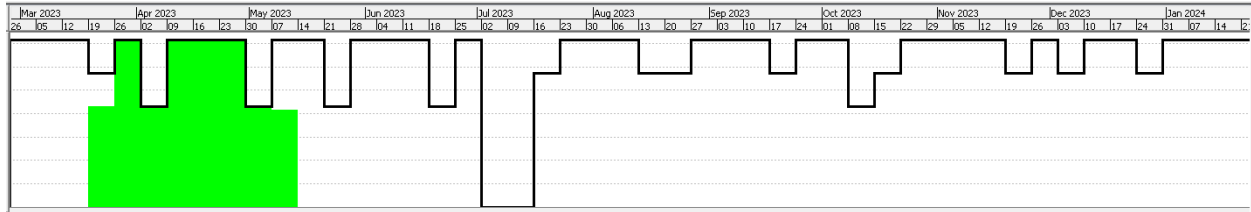
Analista 2:



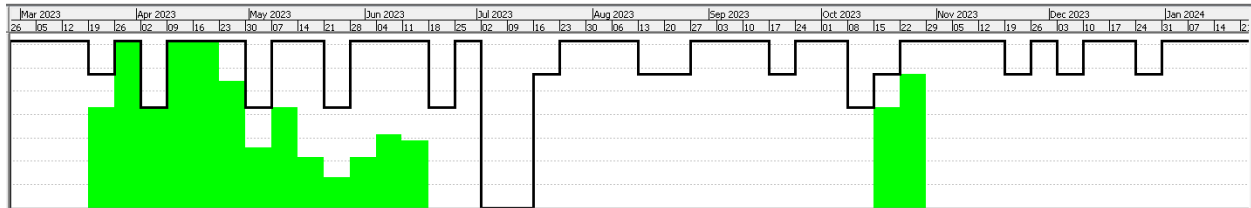
Analista 3:



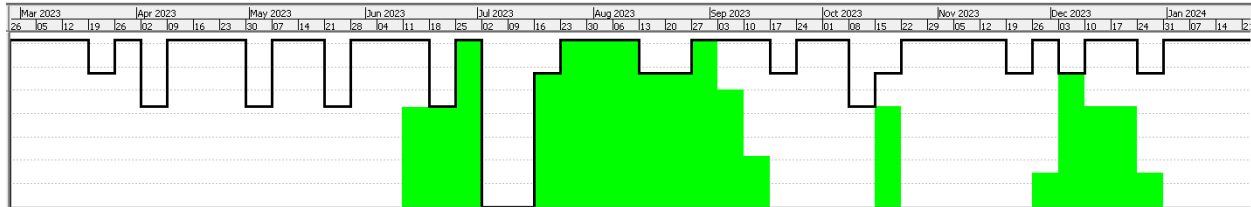
Analista 4:



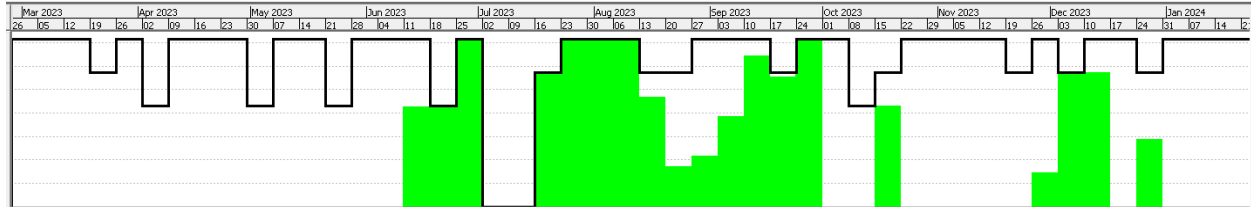
Analista 5:



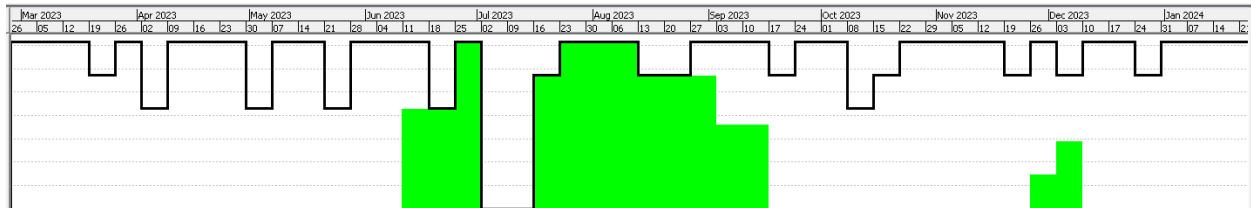
Desarrollador Backend 1:



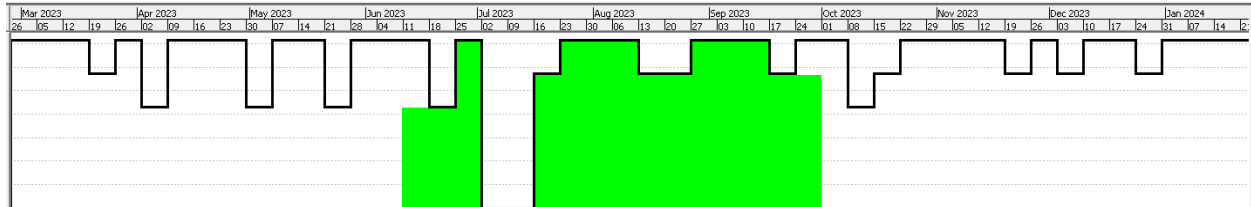
Desarrollador Backend 2:



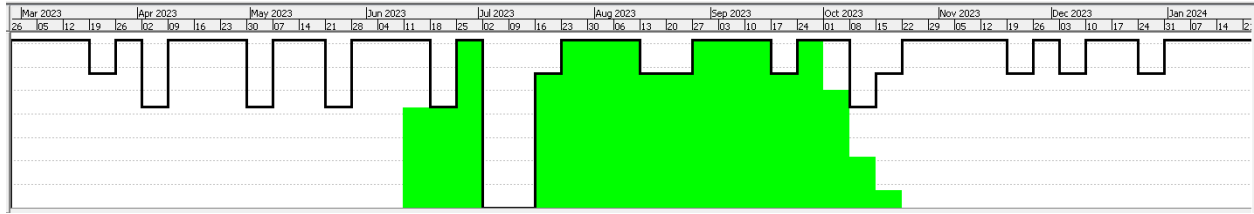
Desarrollador Frontend 1:



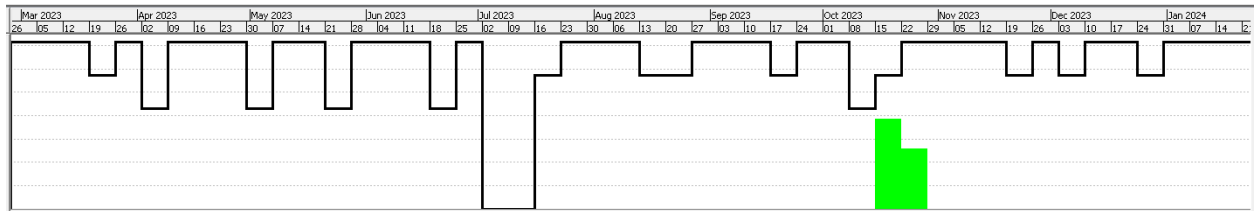
Desarrollador Frontend 2:



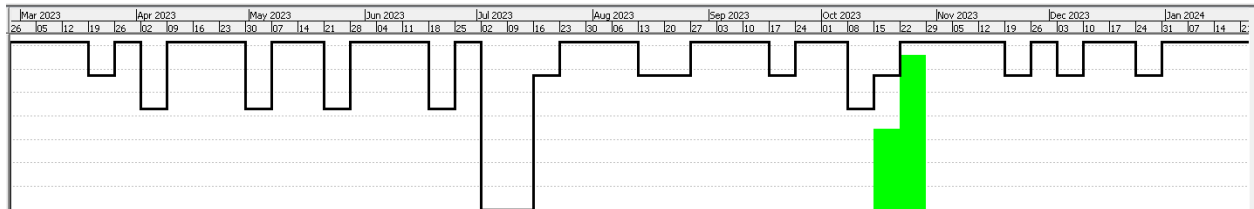
Desarrollador Frontend 3:



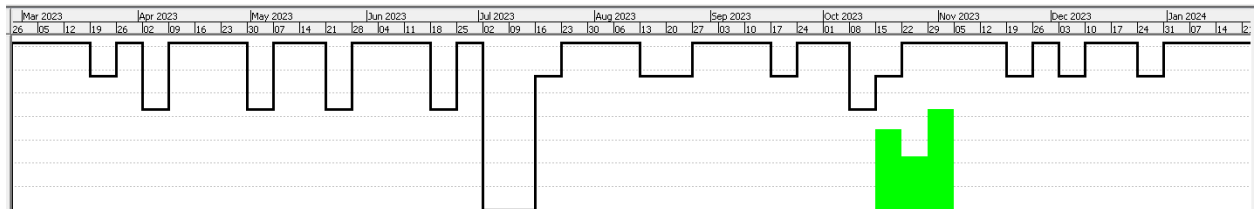
Tester 1:



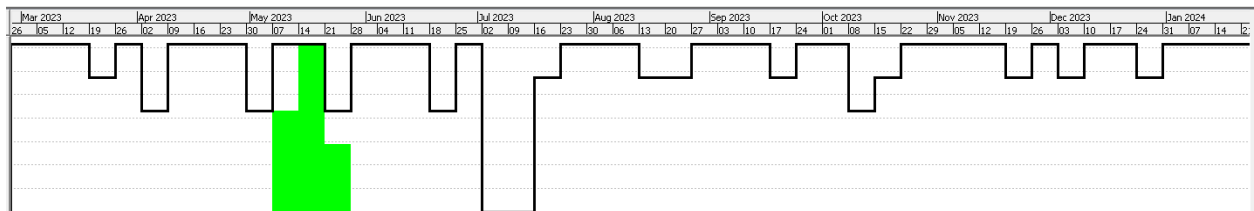
Tester 2:



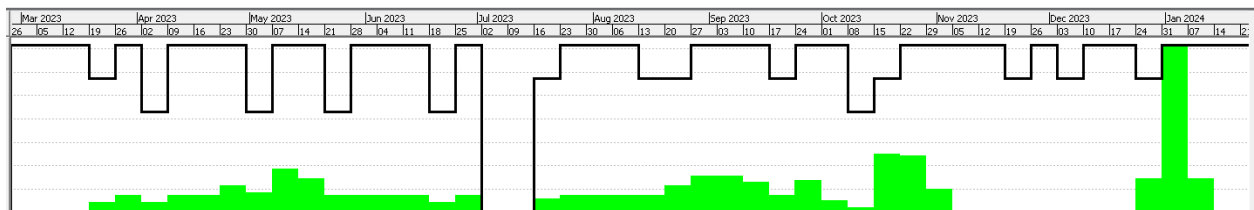
Tester 3:



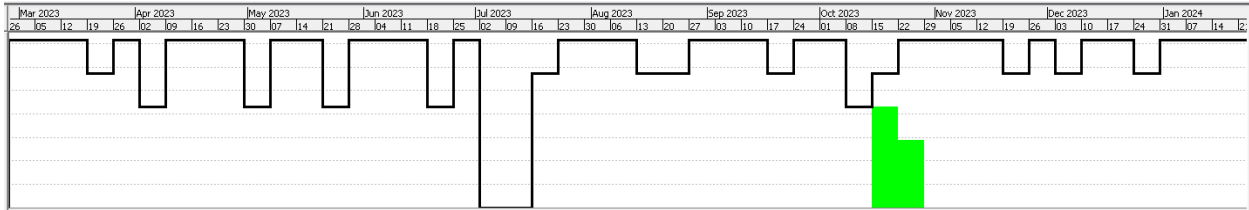
Diseñador UX/UI



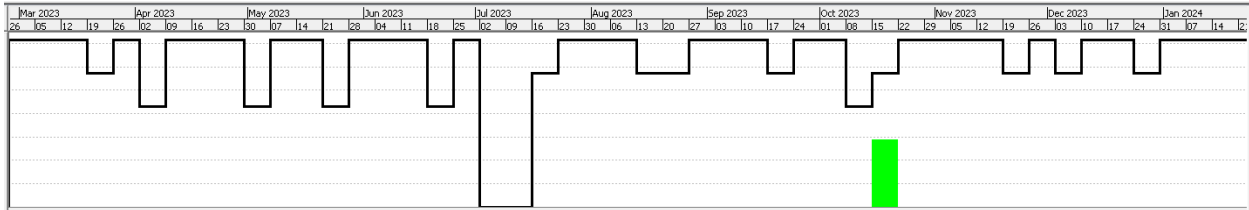
Coordinador:



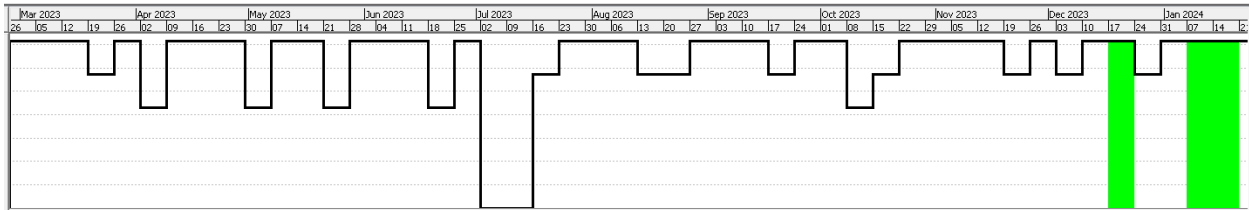
Analista de Seguridad 1:



Analista de Seguridad 2:



Equipo de Marketing:



MUSIC MANIACS

Proyecto Final MusicManiacs

Anexo N°2: Minutas reuniones del equipo



Autores:

Nombre y apellido	Legajo	DNI	Teléfono	Correo
Abarzúa, Jokin.	46398	43486173	2616057201	jokinabarzua22@gmail.com
Alcalde, Octavio.	46881	42749945	2613065742	octavioalcalde2@gmail.com
Espinosa, Mariano Tomás	46904	43416880	2604533921	tomasesp12@gmail.com
Miranda, Lucas David.	46473	43152707	2612549557	lucasdavidmiranda8@gmail.com
Salas, Ezequiel.	44689	41643198	2613475712	salaseze@gmail.com

Directores del Trabajo:

- Vázquez, Alejandro.
- Moralejo, Raúl.
- Manino, Gustavo.
- Casas, Malena

Año Académico 2023

Fecha	Tiempo Transcurrido	Asistentes	Objetivos	Tareas Realizadas	Documentación	Responsable	Personal o Remota
18/3/23	1 hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Discutir qué proyecto seleccionar	Selección de proyecto	Cabecera relevamiento	Abarzua, Jokin	Remota
26/3/23	2 hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Desarrollo del Relevamiento	Relevamiento sistemas relacionados al proyecto "Mi Auto"	Detectar funcionalidades en sistemas relacionados a la idea seleccionada	Abarzua, Jokin	Remota
9/4/23	2 hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Discutir el cambio del proyecto	Discusión de la viabilidad del proyecto Selección de un nuevo proyecto Desarrollo de la nueva idea	Requerimientos	Abarzua, Jokin	Remota
15/4/23	2 hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Desarrollo del Relevamiento	Relevamiento sistemas relacionados al proyecto "MusicManiacs"	Requerimientos	Salas, Ezequiel	Remota
23/4/23	3 hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Ultimar detalles del relevamiento y planificar presentación	Corrección de errores Realización de diapositiva	Planificación Requerimientos	Salas, Ezequiel	Remota
29/04/23	2 hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Planificar Inicio etapa de Diseño	Determinar objetivos y alcances del sistemas	Bosquejo Planificación Diseño	Salas, Ezequiel	Remota
13/05/23	3hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Ultimar detalles de alcances y arquitectura del sistema	Correcciones de requisitos alcances y arquitectura	Bosquejo Diagrama de Clases y modelo de datos	Salas, Ezequiel	Remota
27/05/23	2hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Planificar presentación Etapa de diseño	Realizar diapositivas y corrección de documentación	Historias de Usuario	Salas, Ezequiel	Remota
10/06/23	3hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Cierre etapa diseño	Corrección diagrama de clases e historias de usuario	Diagrama de clases	Salas, Ezequiel	Remota
17/06/23	3hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Planificar Inicio etapa Desarrollo e Implementación	Programación modulo de eventos	Planificación en Jira	Salas, Ezequiel	Remota
05/08/23	3hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Cierre desarrollo módulo de eventos	Programación modulo de autenticación y administración	Ajustes en Planificación de Jira	Salas, Ezequiel	Remota
19/08/23	2hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Cierre desarrollo módulo de autenticación y administración	Programación módulo perfiles y perfil de usuario	Ajustes en Planificación de Jira	Salas, Ezequiel	Remota
02/09/23	2hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Cierre desarrollo módulo perfiles	Programación módulo moderación y métricas	Ajustes en Planificación de Jira	Salas, Ezequiel	Remota
16/09/23	2hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Ultimar detalles etapa de desarrollo	Correcciones de modulos desarrollados	Ajustes en Planificación de Jira	Salas, Ezequiel	Remota
07/10/23	3hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Cierre de programación	Planificación de la etapa de despliegue	Plan de implementación	Salas, Ezequiel	Remota
14/10/23	2hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Planificación Testeo y Documentación (Codigo, Manuales)	Repartir tareas y definir modulos a documentar. Definir estructura de los manuales de usuarios	-	Salas, Ezequiel	Remota
28/10/23	2hs	Alcalde, Octavio Miranda, Lucas Espinosa, Tomas Salas, Ezequiel Abarzúa, Jokin	Cierre etapa Desarrollo e Implementación	Capitaciones para el Moderador y Administrador	Manuales, Tests	Salas, Ezequiel	Remota



MUSIC MANIACS

Proyecto Final MusicManiacs

Anexo N°3: Diagrama de Casos de Uso



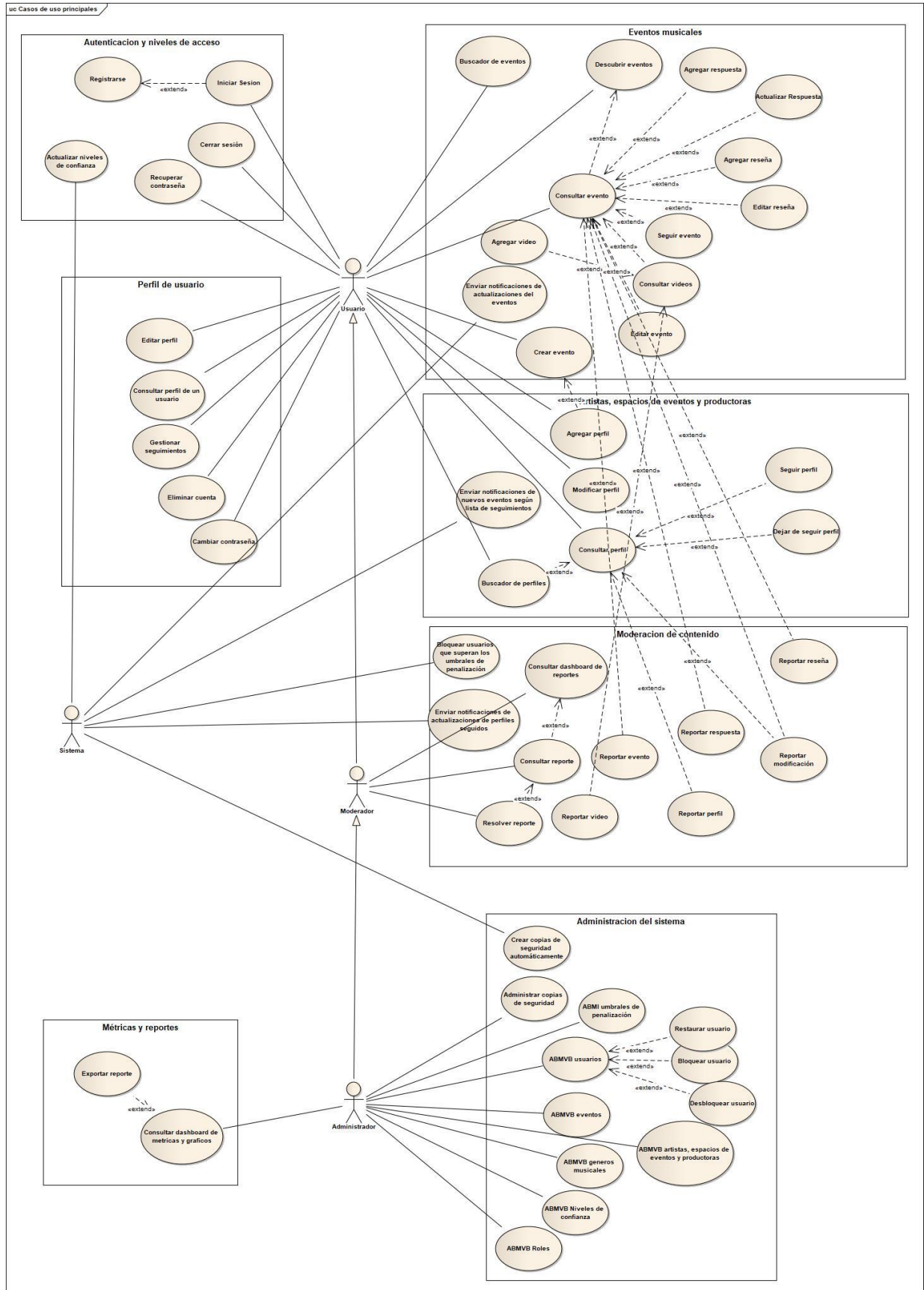
Autores:

Nombre y apellido	Legajo	DNI	Teléfono	Correo
Abarzúa, Jokin.	46398	43486173	2616057201	jokinabarzua22@gmail.com
Alcalde, Octavio.	46881	42749945	2613065742	octavioalcalde2@gmail.com
Espinosa, Mariano Tomás	46904	43416880	2604533921	tomasespin12@gmail.com
Miranda, Lucas David.	46473	43152707	2612549557	lucasdavidmiranda8@gmail.com
Salas, Ezequiel.	44689	41643198	2613475712	salaseze@gmail.com

Directores del Trabajo:

- Vázquez, Alejandro.
- Moralejo, Raúl.
- Manino, Gustavo.
- Casas, Malena

Año Académico 2023





MUSIC MANIACS

Proyecto Final MusicManiacs

Anexo N°4: Diagrama de clases



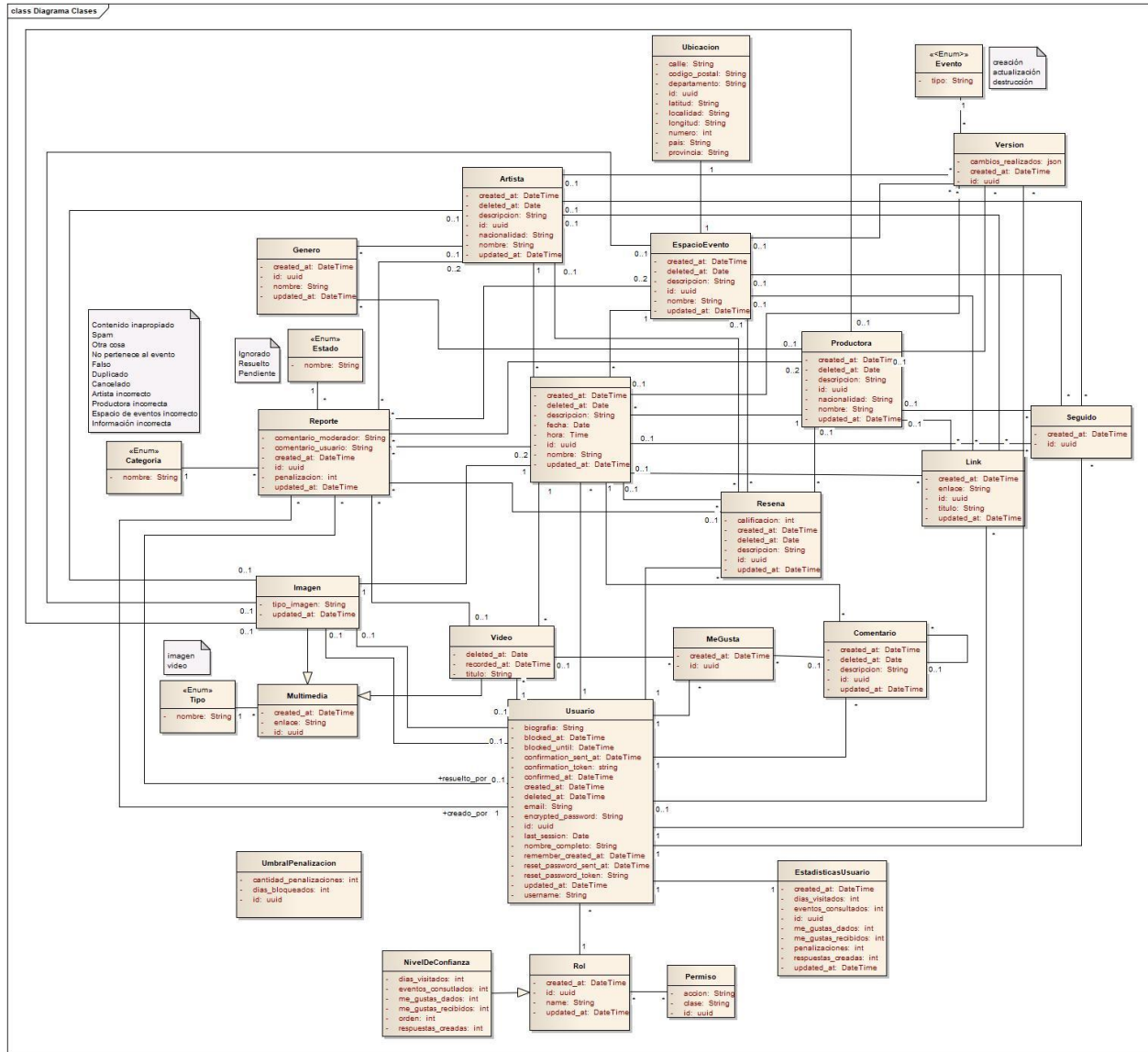
Autores:

Nombre y apellido	Legajo	DNI	Teléfono	Correo
Abarzúa, Jokin.	46398	43486173	2616057201	jokinabarzua22@gmail.com
Alcalde, Octavio.	46881	42749945	2613065742	octavioalcalde2@gmail.com
Espinosa, Mariano Tomás	46904	43416880	2604533921	tomasespin12@gmail.com
Miranda, Lucas David.	46473	43152707	2612549557	lucasdavidmiranda8@gmail.com
Salas, Ezequiel.	44689	41643198	2613475712	salaseze@gmail.com

Directores del Trabajo:

- Vázquez, Alejandro.
- Moralejo, Raúl.
- Manino, Gustavo.
- Casas, Malena

Año Académico 2023





MUSIC MANIACS

Proyecto Final MusicManiacs

Anexo N°5: Manual de Administrador



Autores:

Nombre y apellido	Legajo	DNI	Teléfono	Correo
Abarzúa, Jokin.	46398	43486173	2616057201	jokinabarzua22@gmail.com
Alcalde, Octavio.	46881	42749945	2613065742	octavioalcalde2@gmail.com
Espinosa, Mariano Tomás	46904	43416880	2604533921	tomasespin12@gmail.com
Miranda, Lucas David.	46473	43152707	2612549557	lucasdavidmiranda8@gmail.com
Salas, Ezequiel.	44689	41643198	2613475712	salaseze@gmail.com

Directores del Trabajo:

- Vázquez, Alejandro.
- Moralejo, Raúl.
- Manino, Gustavo.
- Casas, Malena

Año Académico 2023

Manual del administrador Music Maniacs



Índice

Introducción.....	561
Administración.....	562
Métricas y Reportes.....	563
Usuarios.....	564
Visualizar Usuarios.....	564
Editar Usuario.....	567
Crear Usuario.....	567
Eventos.....	568
Visualizar Eventos.....	568
Editar Evento.....	570
Crear Evento.....	571
Artistas.....	572
Visualizar Artistas.....	572
Editar Artista.....	574
Crear Artista.....	574
Productoras.....	575
Visualizar Productora.....	575
Editar Productora.....	577
Crear Productora.....	577
Espacios de Eventos.....	578
Visualizar Espacios de Eventos.....	578
Editar Espacios de Eventos.....	580
Crear Espacios de Eventos.....	580
Roles.....	581
Visualizar Roles.....	581
Crear Roles.....	582
Buscar Roles.....	583
Editar Roles.....	584
Borrar Roles.....	585
Géneros Musicales.....	585
Visualizar Géneros Musicales.....	585
Crear Géneros Musicales.....	586
Buscar Géneros Musicales.....	587

Editar Géneros Musicales.....	587
Borrar Géneros Musicales.....	588
Niveles de Confianza.....	589
Visualizar Niveles de Confianza.....	589
Crear Niveles de Confianza.....	590
Buscar Niveles de Confianza.....	591
Editar Niveles de Confianza.....	591
Borrar Niveles de Confianza.....	592
Copias de Seguridad.....	593
Visualizar Copias de Seguridad.....	593
Crear Copias de Seguridad.....	594
Restaurar Copias de Seguridad.....	595
Borrar Copias de Seguridad.....	596
Umbrales de Penalización.....	597
Visualizar Umbrales de Penalización.....	597
Crear Umbrales de Penalización.....	598
Editar Umbrales de Penalización.....	598
Borrar Umbrales de Penalización.....	599
Manejo de Errores.....	600
Errores de Validación.....	600
Error de Obtención de Datos.....	602
Error por Limitaciones de la Plataforma.....	602

Introducción

¡Bienvenido al Manual de Usuario para Administradores de Music Maniacs!

Music Maniacs es una emocionante plataforma web diseñada para reunir a amantes de la música de todo el mundo y facilitar la exploración y el intercambio de información sobre eventos musicales en vivo. Como administrador, desempeñas un papel fundamental en el mantenimiento y la gestión de esta comunidad virtual. Music Maniacs está diseñado para conectar a aficionados a la música en un espacio virtual único, y tu labor es esencial para garantizar que la experiencia de los usuarios sea óptima.

Como administrador de Music Maniacs, tienes la responsabilidad de garantizar el buen funcionamiento y la integridad de la plataforma. Esto implica supervisar y gestionar diferentes aspectos del sistema. Las principales áreas a tu disposición para administrar son:

1. **Métricas y Reportes:** Obtén información valiosa sobre el desempeño de la plataforma y la actividad de los usuarios.
2. **Usuarios:** Administra perfiles de usuarios, gestiona roles y niveles de confianza.
3. **Eventos:** Controla la información sobre eventos musicales, incluyendo su creación, edición y eliminación.
4. **Artistas:** Gestiona perfiles de artistas, esto implica su creación, edición y eliminación.
5. **Productoras:** Administra información sobre las productoras asociadas a los eventos.
6. **Espacios de Eventos:** Supervisa y modifica la información relacionada con los lugares donde se celebran los eventos.
7. **Roles:** Define y modifica los roles y permisos de los usuarios en la plataforma.
8. **Géneros Musicales:** Administra la lista de géneros musicales disponibles en Music Maniacs.
9. **Niveles de Confianza:** Configura y ajusta los niveles de confianza, definiendo sus requisitos y permisos.
10. **Copia de Seguridad:** Gestionar copias de seguridad del sistema.
11. **Umbral de Penalización:** Establece y ajusta las reglas para penalizar a usuarios que violen las normas de la comunidad.

Este manual te proporcionará las instrucciones necesarias para llevar a cabo estas tareas de manera efectiva, y estamos aquí para brindarte el apoyo que necesitas en tu labor como administrador de Music Maniacs.

¡Gracias por ser parte de esta emocionante comunidad musical y por contribuir a que Music Maniacs siga siendo el destino preferido de todos los amantes de la música en vivo!

Administración

Encontrará en la barra de navegación, el menú desplegable de administración, con el que podrá acceder a las pantallas de administración.

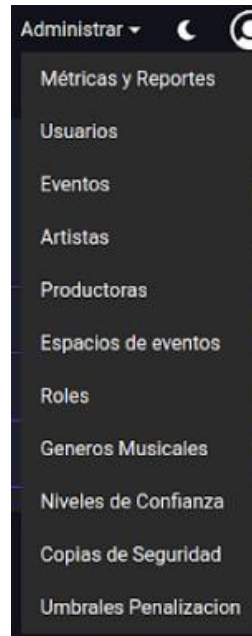


Figura Manual Administrador 1: Menú desplegable administración “Administrar” (Escritorio)

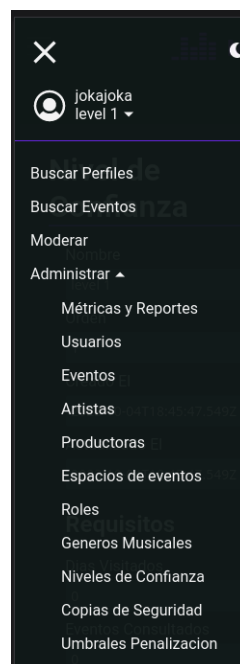


Figura Manual Administrador 2: Menú desplegable administración “Administrar” (Teléfono móvil)

Métricas y Reportes

Aquí se podrá obtener información sobre el desempeño de la plataforma. Cuenta con gráficos que muestran un resumen de los datos más importantes de la aplicación.

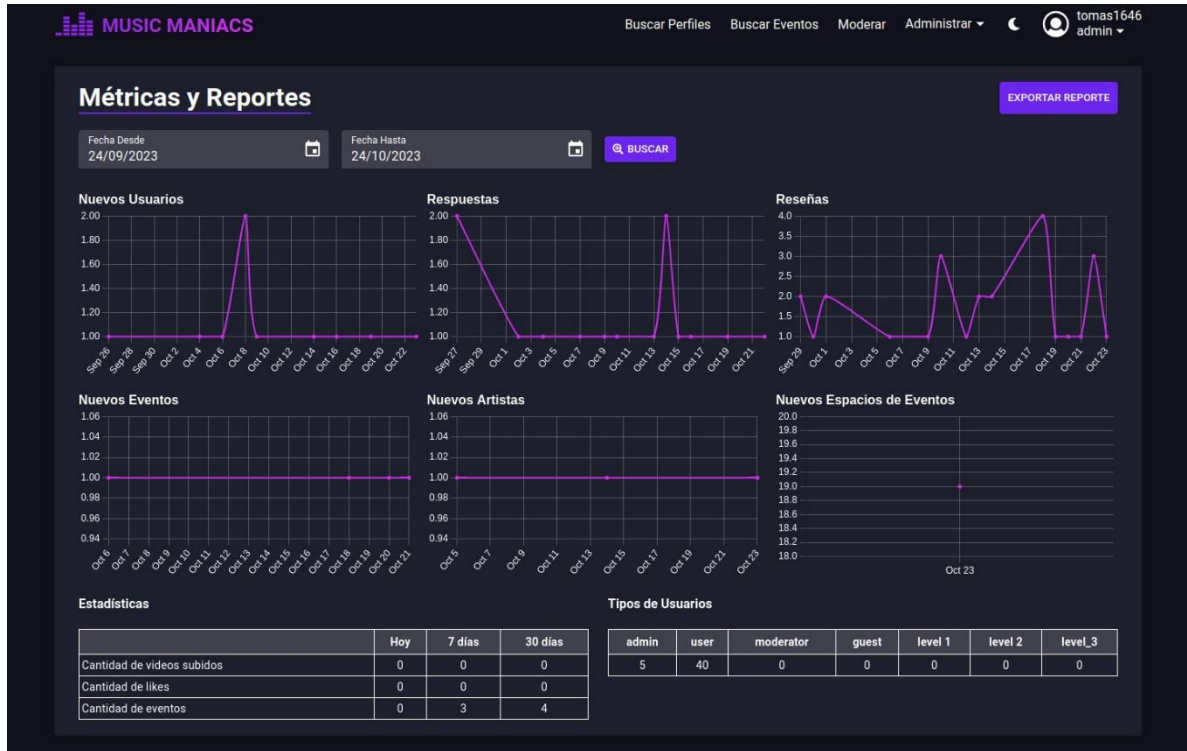


Figura Manual Administrador 3: Gráficas y Métricas

Permite filtrar los datos por fecha desde y hasta.

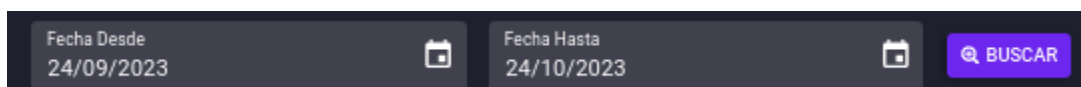


Figura Manual Administrador 4: Filtro fechas

Haciendo click en el botón “EXPORTAR REPORTE” en la esquina superior derecha podrá exportar un reporte en formato PDF con la información mostrada.

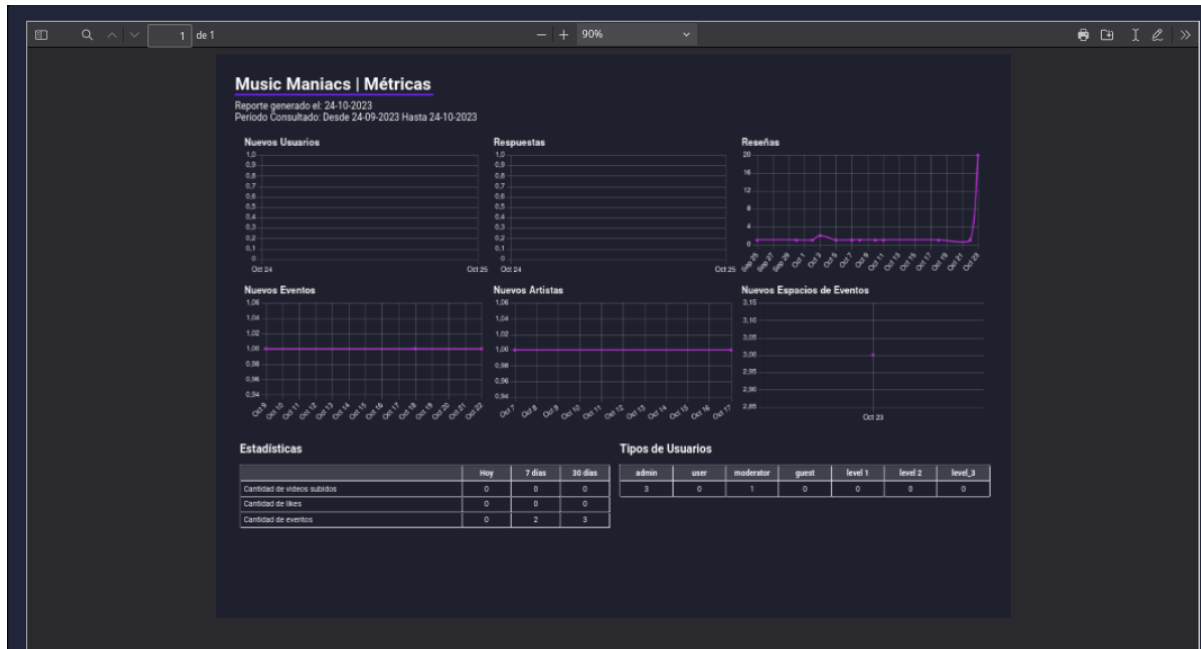


Figura Manual Administrador 5: Modal exportar reporte

Mediante este modal podrá imprimir el reporte, guardarlo y realizar anotaciones sobre el mismo.

Usuarios

Visualizar Usuarios

Aquí se podrán observar los datos de los usuarios registrados en el sistema, por cada usuario se mostrará su nombre completo, nombre de usuario, email, estado (Activo, Bloqueado, Eliminado) y rol.

Usuarios CREAR USUARIO

Buscar por Nombre, Usuarios o Email Estado ▼ BUSCAR

Nombre	Usuario	Email	Estado	Rol	Acciones
Jokin Abarzua	jokinAbarzua	jokinabarzua@hotmail.com	Activo	admin	🔍 🔒 🗑️
Lucas Miranda	lucasMiranda	lucasmiranda@gmail.com	Eliminado	admin	🔍 🗑️
Octa Alcalde	octavio	octalcalde@gmail.com	Bloqueado	admin	🔍 🔒 🗑️
Tomas Espinosa	tomas1646	tomasespin12@gmail.com	Activo	admin	🔍 🔒 🗑️
Eze Salas	ezeSalas	ezesalas@gmail.com	Activo	admin	🔍 🔒 🗑️

Filas por página: 10 1 - 5 de 5

Figura Manual Administrador 6: Apartado Usuarios

Utilizando la barra de búsqueda podrá filtrar los usuarios por nombre completo, nombre de usuario, email y estado.

También, por cada usuario, se permitirá realizar las siguientes acciones, dependiendo de su estado:

- Ver: Redirige a una pantalla de administración del usuario seleccionado, donde podrá ver sus datos.

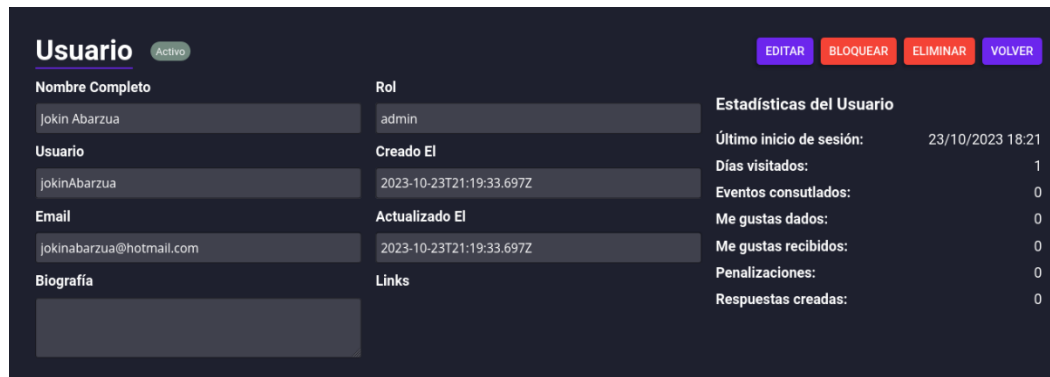


Figura Manual Administrador 7: Vista de un usuario

- Bloquear: Permite bloquear al usuario hasta una fecha seleccionada en el modal de confirmación, o de manera permanente.

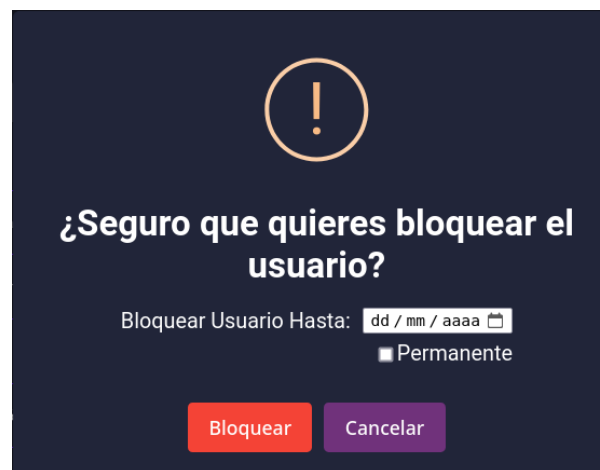


Figura Manual Administrador 8: Bloquear usuario

- Eliminar: Permite la eliminación lógica de un usuario en la plataforma. Debe confirmar la acción.

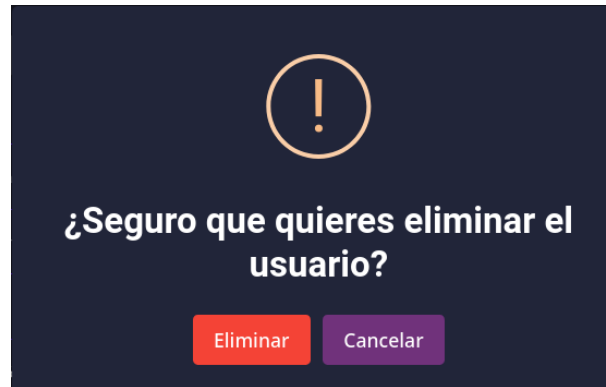


Figura Manual Administrador 9: Confirmación eliminar usuario

- Restaurar: Permite revertir la eliminación lógica de un usuario. Debe confirmar la acción.



Figura Manual Administrador 10: Confirmación restaurar usuario

- Desbloquear: Permite revertir el estado de un usuario bloqueado. Debe confirmar la acción.

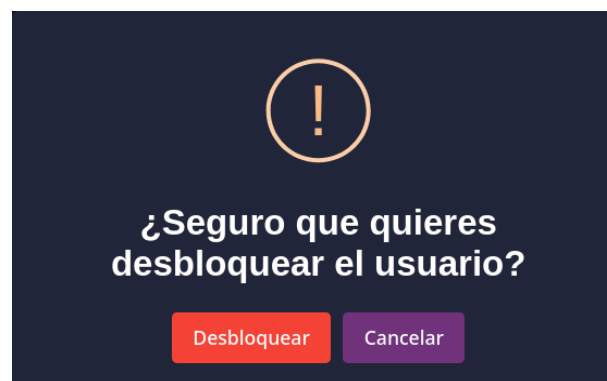


Figura Manual Administrador 11: Confirmación desbloquear usuario

Editar Usuario

Desde la vista de datos de un usuario en particular, podrá editar sus datos haciendo click en el botón “EDITAR” en la esquina superior derecha

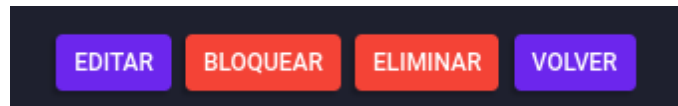


Figura Manual Administrador 12: Botones vista datos de un usuario

Al hacer clic sobre el botón, se presentará un modal con los campos que se permiten modificar

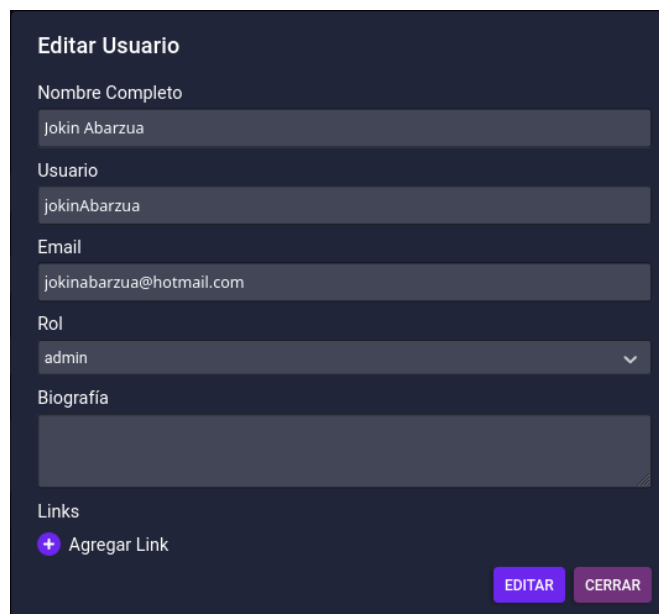
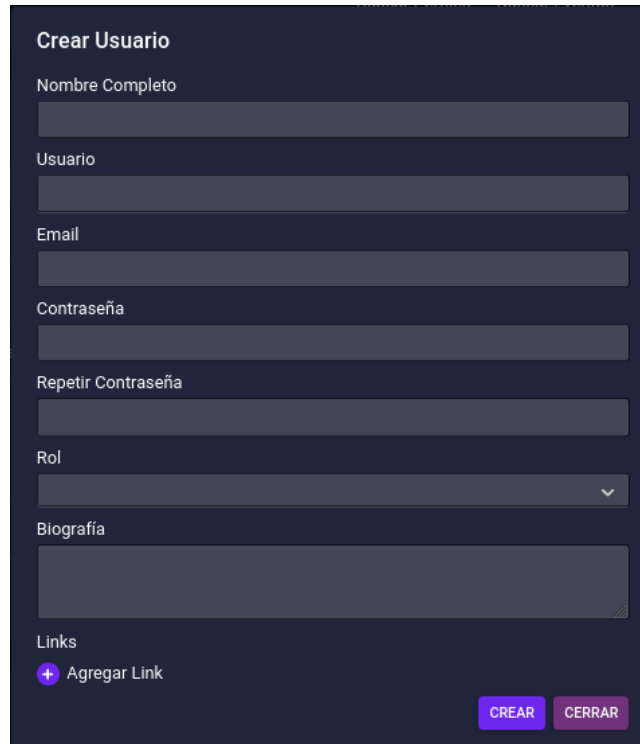


Figura Manual Administrador 13: Modal formulario de edición de usuario

Para guardar los cambios se debe hacer click en el botón “EDITAR” en la esquina inferior derecha.

Crear Usuario

En la esquina superior derecha de la pantalla de visualización de usuarios se encuentra el botón “CREAR USUARIO”, si hace clic en él se presentará un modal con el formulario de creación de usuario.



Crear Usuario

Nombre Completo

Usuario

Email

Contraseña

Repetir Contraseña

Rol

Biografía

Links

+ Agregar Link

CREAR CERRAR

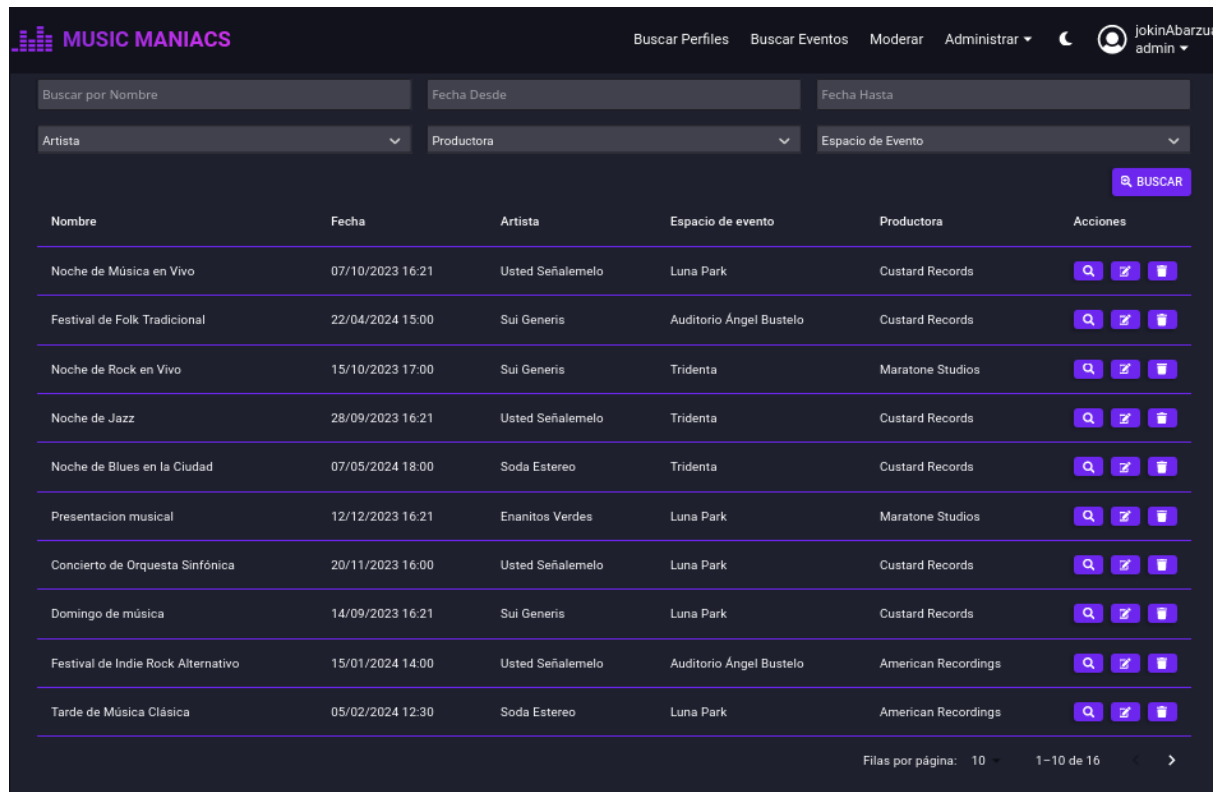
Figura Manual Administrador 14: Modal formulario de creación de usuario

Para confirmar la creación debe hacer clic en el botón crear en la esquina inferior derecha.

Eventos

Visualizar Eventos

Aquí se podrán observar los datos de los eventos creados en el sistema, por cada evento se mostrará su nombre, fecha, artista relacionado, espacio de eventos y productora relacionados.



The screenshot shows the 'MUSIC MANIACS' administrator interface. At the top, there are navigation links: 'Buscar Perfiles', 'Buscar Eventos', 'Moderar', and 'Administrar'. The user profile 'jokinAbarzu admin' is visible in the top right. Below the navigation is a search bar with filters for 'Buscar por Nombre', 'Fecha Desde', and 'Fecha Hasta'. There are also dropdown menus for 'Artista', 'Productora', and 'Espacio de Evento', along with a 'BUSCAR' button. The main content is a table of events with columns for 'Nombre', 'Fecha', 'Artista', 'Espacio de evento', 'Productora', and 'Acciones'. Each row in the table has three icons in the 'Acciones' column: a magnifying glass (search), a pencil (edit), and a trash can (delete).

Nombre	Fecha	Artista	Espacio de evento	Productora	Acciones
Noche de Música en Vivo	07/10/2023 16:21	Usted Señalemelo	Luna Park	Custard Records	[Search] [Edit] [Delete]
Festival de Folk Tradicional	22/04/2024 15:00	Sui Generis	Auditorio Ángel Bustelo	Custard Records	[Search] [Edit] [Delete]
Noche de Rock en Vivo	15/10/2023 17:00	Sui Generis	Tridenta	Maratone Studios	[Search] [Edit] [Delete]
Noche de Jazz	28/09/2023 16:21	Usted Señalemelo	Tridenta	Custard Records	[Search] [Edit] [Delete]
Noche de Blues en la Ciudad	07/05/2024 18:00	Soda Estereo	Tridenta	Custard Records	[Search] [Edit] [Delete]
Presentacion musical	12/12/2023 16:21	Enanitos Verdes	Luna Park	Maratone Studios	[Search] [Edit] [Delete]
Concierto de Orquesta Sinfónica	20/11/2023 16:00	Usted Señalemelo	Luna Park	Custard Records	[Search] [Edit] [Delete]
Domingo de música	14/09/2023 16:21	Sui Generis	Luna Park	Custard Records	[Search] [Edit] [Delete]
Festival de Indie Rock Alternativo	15/01/2024 14:00	Usted Señalemelo	Auditorio Ángel Bustelo	American Recordings	[Search] [Edit] [Delete]
Tarde de Música Clásica	05/02/2024 12:30	Soda Estereo	Luna Park	American Recordings	[Search] [Edit] [Delete]

At the bottom right of the table, there is a pagination control: 'Filas por página: 10' and '1-10 de 16'.

Figura Manual Administrador 15: Apartado Eventos

Utilizando la barra de búsqueda podrá filtrar los eventos por nombre, fecha desde y hasta, artista, productora y espacio de eventos.

También, por cada evento, se permitirá realizar las siguientes acciones:

- Ver: Redirige a una pantalla de administración del evento seleccionado, donde podrá ver sus datos. Además, podrá ver el historial de versiones del evento para verificar los cambios que ha tenido.

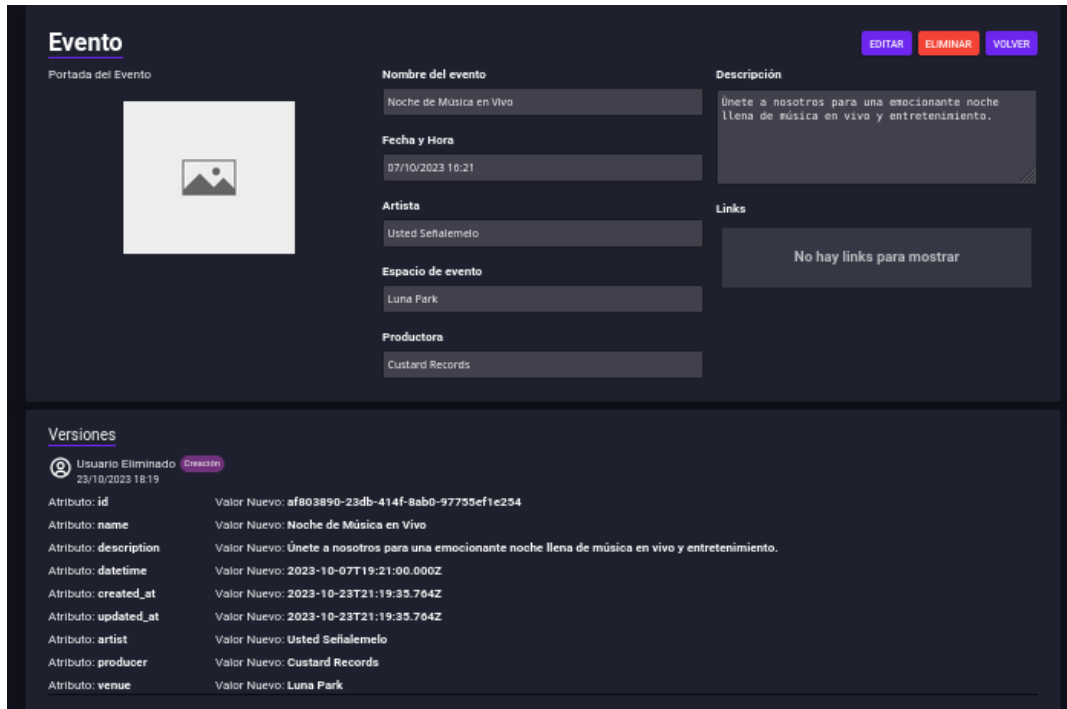


Figura Manual Administrador 16: Vista de un evento

- Eliminar: Permite la eliminación de un evento en la plataforma. Debe confirmar la acción. El evento quedará eliminado de la plataforma permanentemente.

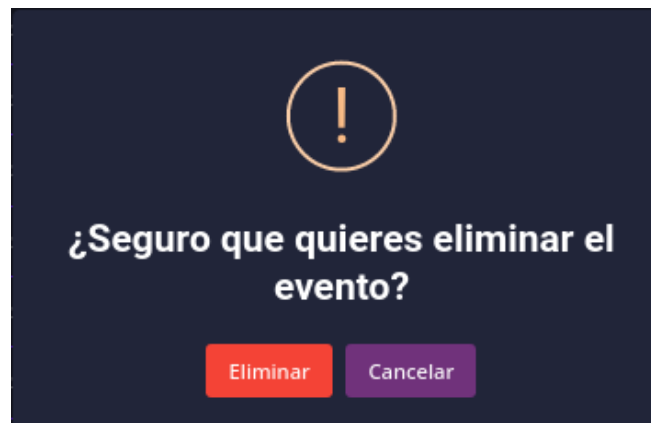


Figura Manual Administrador 17: Confirmación eliminar evento

- Editar: Abre el modal de edición de evento. Consultar el próximo título para más detalles.

Editar Evento

Desde la vista de datos de un evento en particular, podrá editar sus datos haciendo clic en el botón “EDITAR” en la esquina superior derecha

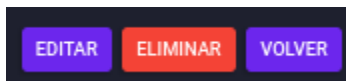


Figura Manual Administrador 18: Botones vista datos de un evento

Al hacer clic, se presentará un modal con los campos que se permiten modificar

Figura Manual Administrador 19: Modal formulario de edición de evento

Para guardar los cambios se debe hacer clic en el botón “EDITAR” en la esquina inferior derecha.

Crear Evento

En la esquina superior derecha de la pantalla de visualización de eventos se encuentra el botón “CREAR EVENTO”, si hace clic en él se presentará un modal con el formulario de creación de eventos.

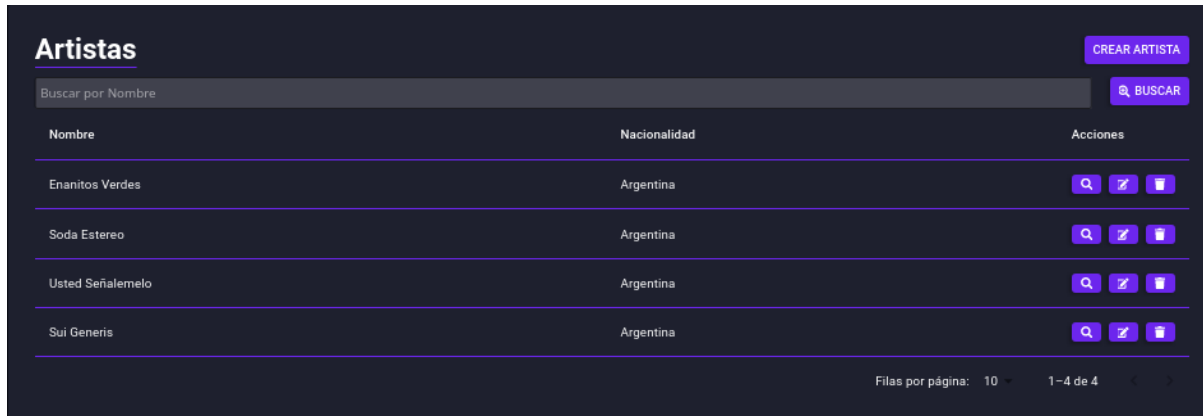
Figura Manual Administrador 20: Modal formulario de creación de evento













Para confirmar la creación debe hacer clic en el botón "CREAR" en la esquina inferior derecha.

Artistas

Visualizar Artistas

Aquí se podrán observar los datos de los artistas creado en el sistema, por cada artista se mostrará su nombre y nacionalidad.



Nombre	Nacionalidad	Acciones
Enanitos Verdes	Argentina	  
Soda Estereo	Argentina	  
Usted Señalemelo	Argentina	  
Sui Generis	Argentina	  

Filas por página: 10 1-4 de 4

Figura Manual Administrador 21: Apartado Artistas

Utilizando la barra de búsqueda podrá filtrar los artistas por nombre.

También, por cada artista, se permitirá realizar las siguientes acciones:

- **Ver:** Redirige a una pantalla de administración del artista seleccionado, donde podrá ver sus datos. Además, podrá ver el historial de versiones del artista para verificar los cambios que ha tenido.

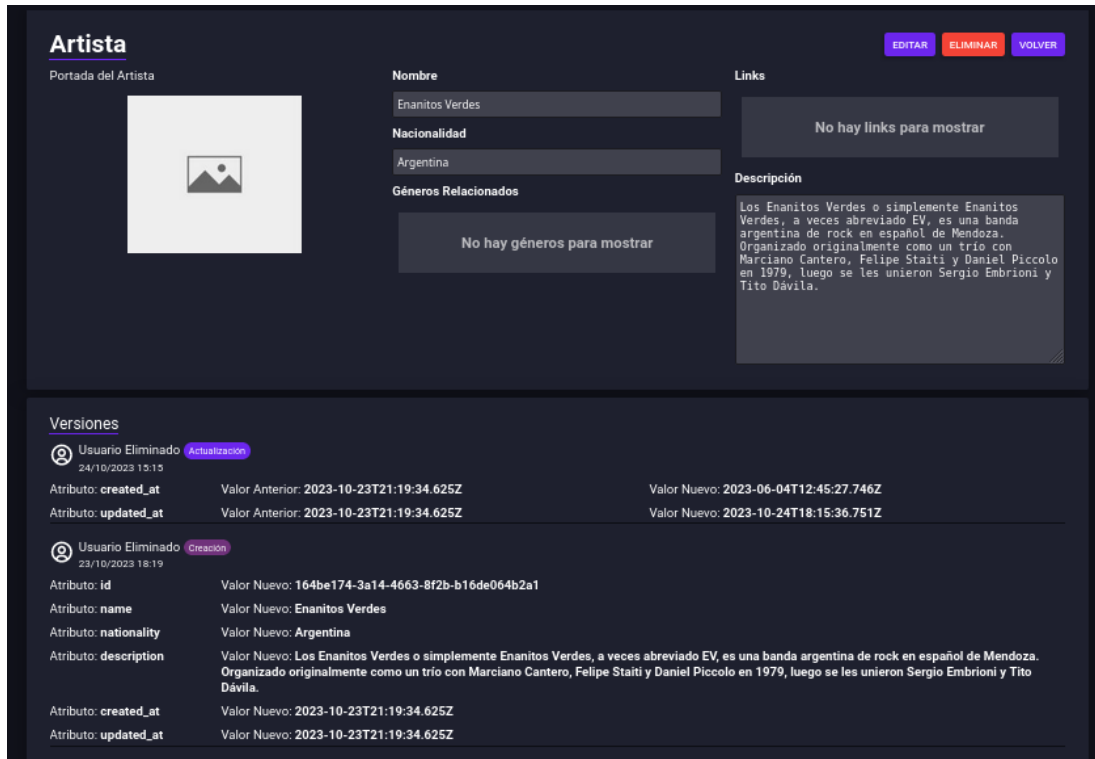


Figura Manual Administrador 22: Vista de un artista

- **Eliminar:** Permite la eliminación de un artista en la plataforma. Debe confirmar la acción. El artista quedará eliminado de la plataforma permanentemente. Si el artista que desea eliminar posee eventos relacionados, recibirá un mensaje de error, y no podrá eliminar al artista hasta que todos los eventos relacionados a él sean eliminados.

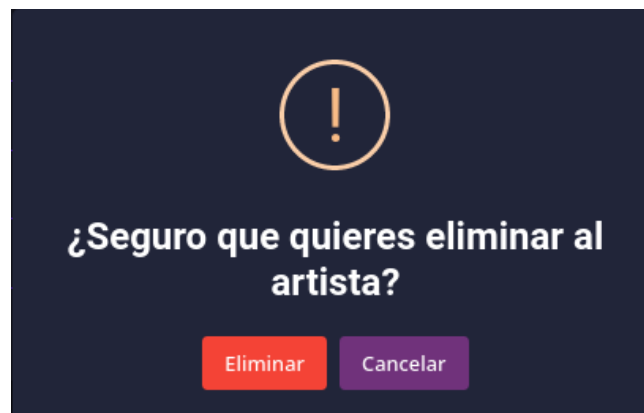


Figura Manual Administrador 23: Confirmación eliminar artista

- **Editar Artista:** Abre el modal de edición de artista. Consultar el próximo título para más detalles.

Editar Artista

Desde la vista de datos de un artista en particular, podrá editar sus datos haciendo clic en el botón “EDITAR” en la esquina superior derecha

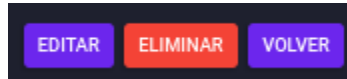


Figura Manual Administrador 24: Botones vista datos de un artista

Al hacer clic, se presentará un modal con los campos que se permiten modificar

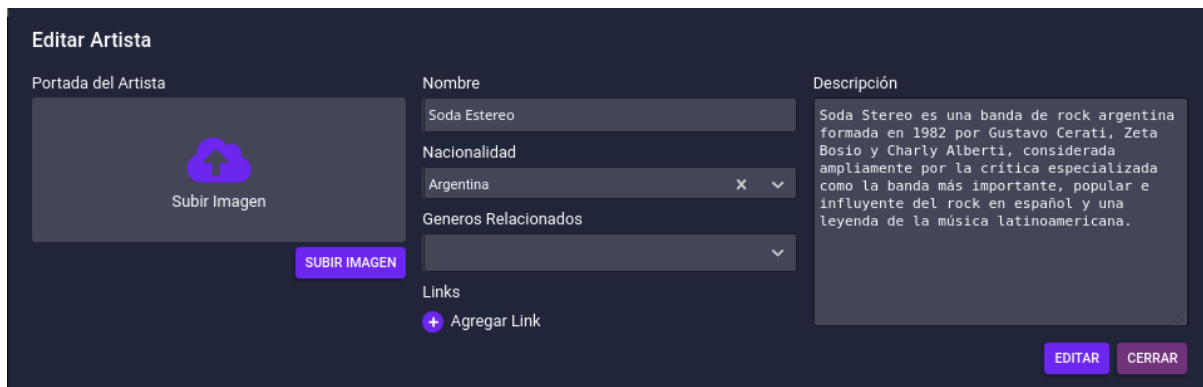


Figura Manual Administrador 25: Modal formulario de edición de artista

Para guardar los cambios se debe hacer clic en el botón “EDITAR” en la esquina inferior derecha.

Crear Artista

En la esquina superior derecha de la pantalla de visualización de artistas se encuentra el botón “CREAR ARTISTA”, si hace clic en él se presentará un modal con el formulario de creación de artista.

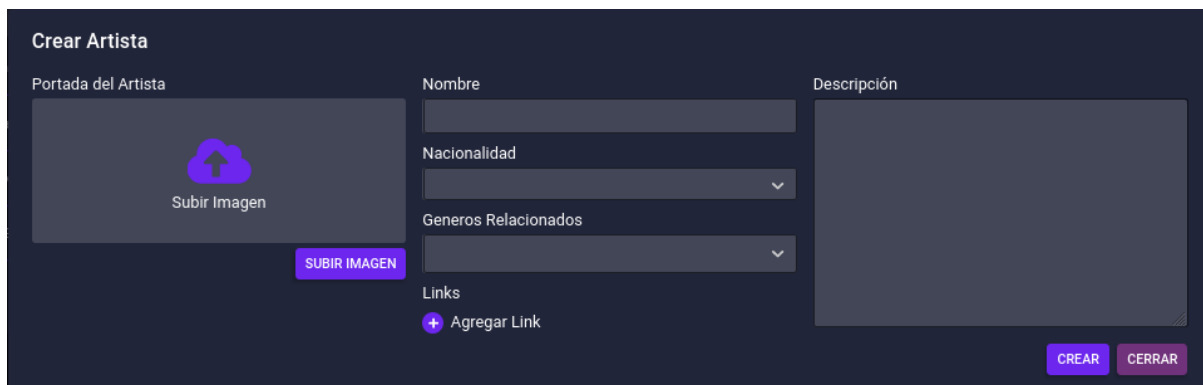


Figura Manual Administrador 26: Modal formulario de creación de artista

Para confirmar la creación debe hacer click en el botón “CREAR” en la esquina inferior derecha.

Productoras

Visualizar Productora

Aquí se podrán observar los datos de las productoras creadas en el sistema, por cada productora se mostrará su nombre y descripción.

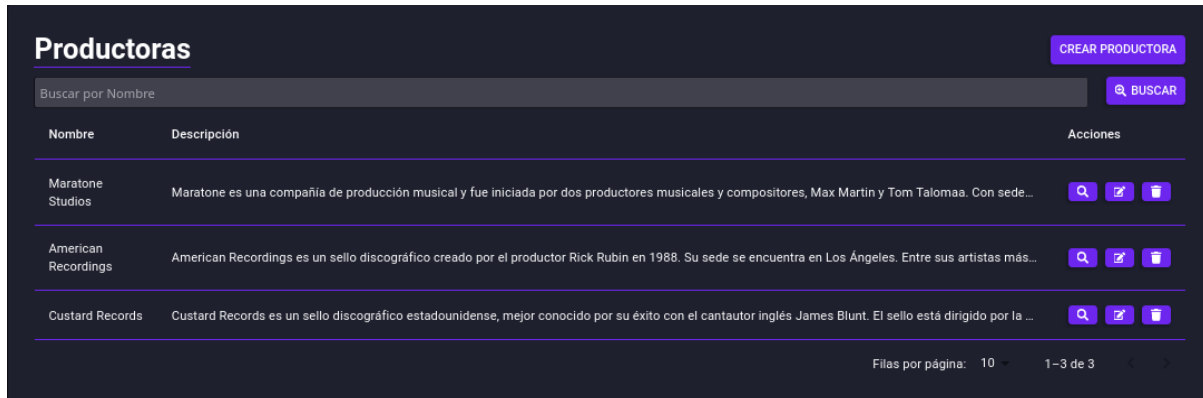


Figura Manual Administrador 27: Apartado Productoras

Utilizando la barra de búsqueda podrá filtrar las productoras por nombre.

También, por cada productora, se permitirá realizar las siguientes acciones:

- **Ver:** Redirige a una pantalla de administración de la productora seleccionada, donde podrá ver sus datos. Además, podrá ver el historial de versiones de la productora para verificar los cambios que ha tenido.

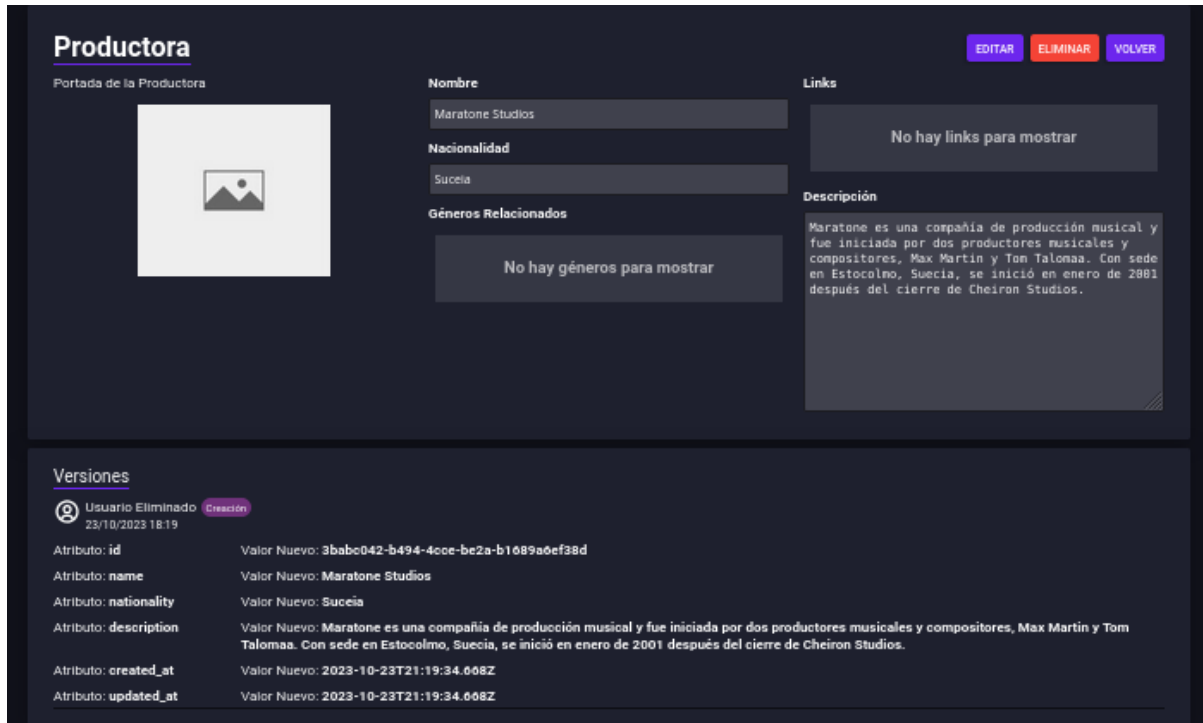


Figura Manual Administrador 28: Vista de una productora

- **Eliminar:** Permite la eliminación de una productora en la plataforma. Debe confirmar la acción. La productora quedará eliminada de la plataforma permanentemente. Si la productora que desea eliminar posee eventos relacionados, recibirá un mensaje de error, y no podrá eliminarla hasta que todos los eventos relacionados a ella sean eliminados.



Figura Manual Administrador 29: Confirmación eliminar productora

- **Editar:** Abre el modal de edición de la productora. Consultar el próximo título para más detalles.

Editar Productora

Desde la vista de datos de una productora en particular, podrá editar sus datos haciendo click en el botón “EDITAR” en la esquina superior derecha.

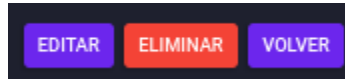


Figura Manual Administrador 30: Botones vista datos de una productora

Al hacer clic, se presentará un modal con los campos que se permiten modificar.

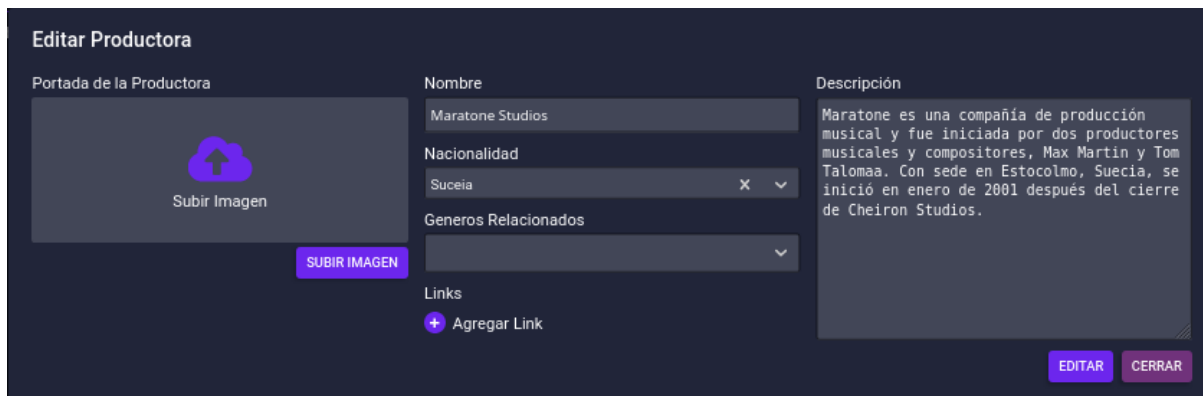


Figura Manual Administrador 31: Modal formulario de edición de productora

Para guardar los cambios se debe hacer click en el botón “EDITAR” en la esquina inferior derecha.

Crear Productora

En la esquina superior derecha de la pantalla de visualización de productoras se encuentra el botón “CREAR PRODUCTORA”, si hace clic en él se presentará un modal con el formulario de creación de productora.



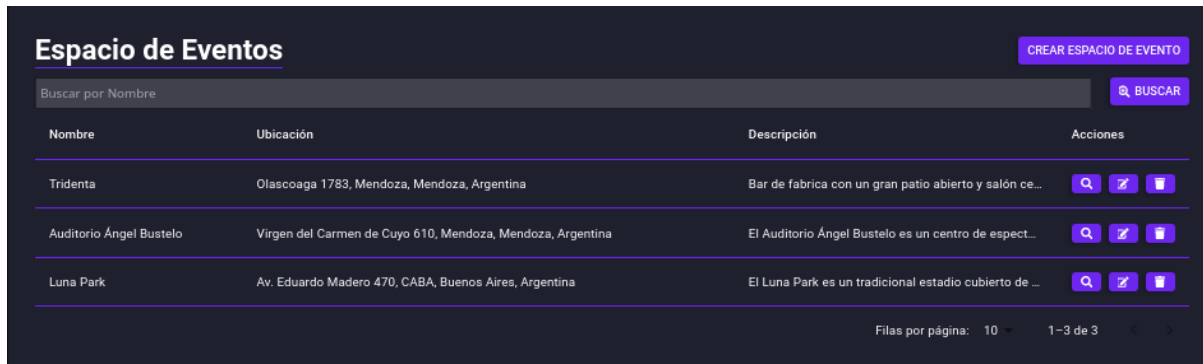
Figura Manual Administrador 32: Modal formulario de creación de productora

Para confirmar la creación debe hacer click en el botón “CREAR” en la esquina inferior derecha.

Espacios de Eventos

Visualizar Espacios de Eventos

Aquí se podrán observar los datos de los espacios de eventos creados en el sistema, por cada uno se mostrará su nombre, ubicación y descripción.



Nombre	Ubicación	Descripción	Acciones
Tridenta	Olascoaga 1783, Mendoza, Mendoza, Argentina	Bar de fabrica con un gran patio abierto y salón ce...	
Auditorio Ángel Bustelo	Virgen del Carmen de Cuyo 610, Mendoza, Mendoza, Argentina	El Auditorio Ángel Bustelo es un centro de espect...	
Luna Park	Av. Eduardo Madero 470, CABA, Buenos Aires, Argentina	El Luna Park es un tradicional estadio cubierto de ...	

Filas por página: 10 1-3 de 3

Figura Manual Administrador 33: Apartado Espacios de Eventos

Utilizando la barra de búsqueda podrá filtrar los espacios de eventos por nombre.


También, por cada uno, se permitirá realizar las siguientes acciones:

- **Ver:** Redirige a una pantalla de administración del espacio de eventos seleccionado, donde podrá ver sus datos. Además, podrá ver el historial de versiones del espacio de eventos para verificar los cambios que ha tenido.

Espacio de Evento

EDITAR
ELIMINAR
VOLVER

Portada del Espacio de Evento



Nombre
Arena Maipú

Links
Pagina Web: <https://www.arenaaipu.com.ar/cine/>

Descripción
Arena Maipú es un centro de eventos en Maipú, Mendoza, donde se realizan conciertos, exposiciones y otros espectáculos en vivo.

Dirección
Ruta 20

Ciudad
Mendoza

Provincia
Mendoza

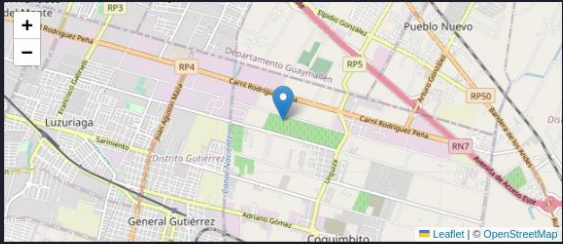
Pais
Argentina

Número
2245

Código Postal
5515

Latitud
-32.94508

Longitud
-68.761327



Versiones

👤 Usuario Eliminado Creación
28/10/2023 13:07

Atributo: id	Valor Nuevo: ced6e551-8d48-4212-bfb4-d1656e8b38d8
Atributo: description	Valor Nuevo: Arena Maipú es un centro de eventos en Maipú, Mendoza, donde se realizan conciertos, exposiciones y otros espectáculos en vivo.
Atributo: name	Valor Nuevo: Arena Maipú
Atributo: created_at	Valor Nuevo: 2023-10-28T13:07:28.834Z
Atributo: updated_at	Valor Nuevo: 2023-10-28T13:07:28.834Z

Figura Manual Administrador 34: Vista de un espacio de eventos

- **Eliminar:** Permite la eliminación de un espacio de eventos en la plataforma. Debe confirmar la acción. El espacio de eventos quedará eliminado de la plataforma permanentemente. Si el espacio de eventos que desea eliminar posee eventos relacionados, recibirá un mensaje de error, y no podrá eliminarlo hasta que todos los eventos relacionados a él sean eliminados.

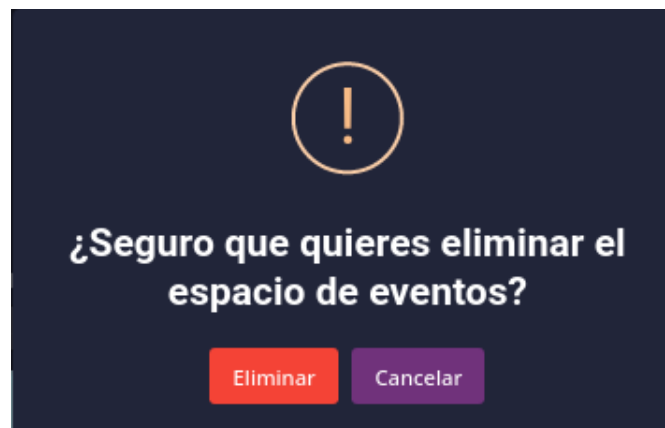


Figura Manual Administrador 35: Confirmación eliminar espacio de eventos

- Editar: Abre el modal de edición del espacio de eventos. Consultar el próximo título para más detalles.

Editar Espacios de Eventos

Desde la vista de datos de un espacio de eventos en particular, podrá editar sus datos haciendo clic en el botón “EDITAR” en la esquina superior derecha.



Figura Manual Administrador 36: Botones vista datos de un espacio de eventos

Al hacer clic, se presentará un modal con los campos que se permiten modificar.

Figura Manual Administrador 37: Modal formulario de edición de espacio de eventos

Para guardar los cambios se debe hacer clic en el botón “EDITAR” en la esquina inferior derecha.

Crear Espacios de Eventos

En la esquina superior derecha de la pantalla de visualización de espacios de eventos se encuentra el botón “CREAR ESPACIO DE EVENTOS”, si hace clic en él se presentará un modal con el formulario de creación de espacio de eventos.

Figura Manual Administrador 38: Modal formulario de creación de espacio de eventos

Para confirmar la creación debe hacer clic en el botón “CREAR” en la esquina inferior derecha.

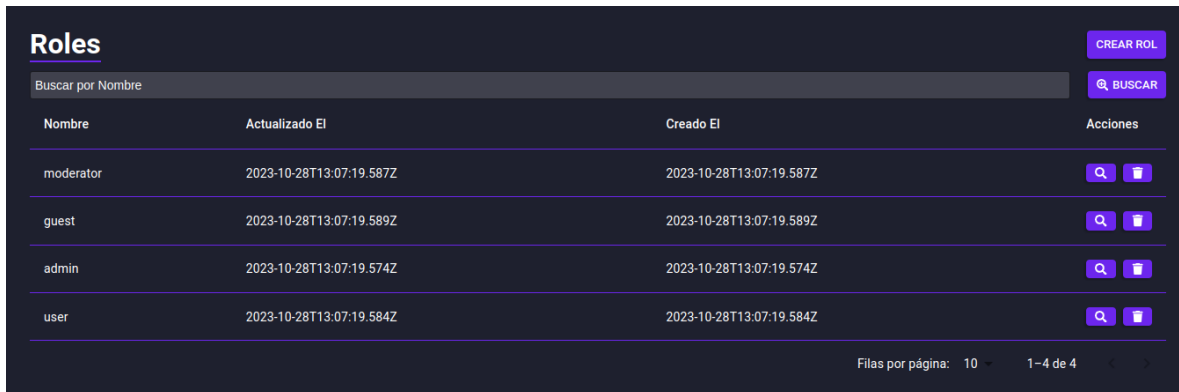
Roles

Para administrar los roles, es necesario seleccionar la opción roles en la lista desplegable “Administrar”, luego de esto te redirigirá al apartado de visualización de roles.

Visualizar Roles

Aquí se podrán ver los roles existentes en MusicManiacs, esta lista contiene los nombres de los roles y varios apartados, como el de buscar un rol por su nombre, crear un nuevo rol, visualizar un rol existente para poder editarlo o eliminarlo y un botón de atajo para eliminar.

Cada rol cuenta con una fila en la tabla de roles, y esta tabla tiene un resumen con el nombre del rol, la fecha en que se creó el rol y la fecha en la que se actualizó por última vez.



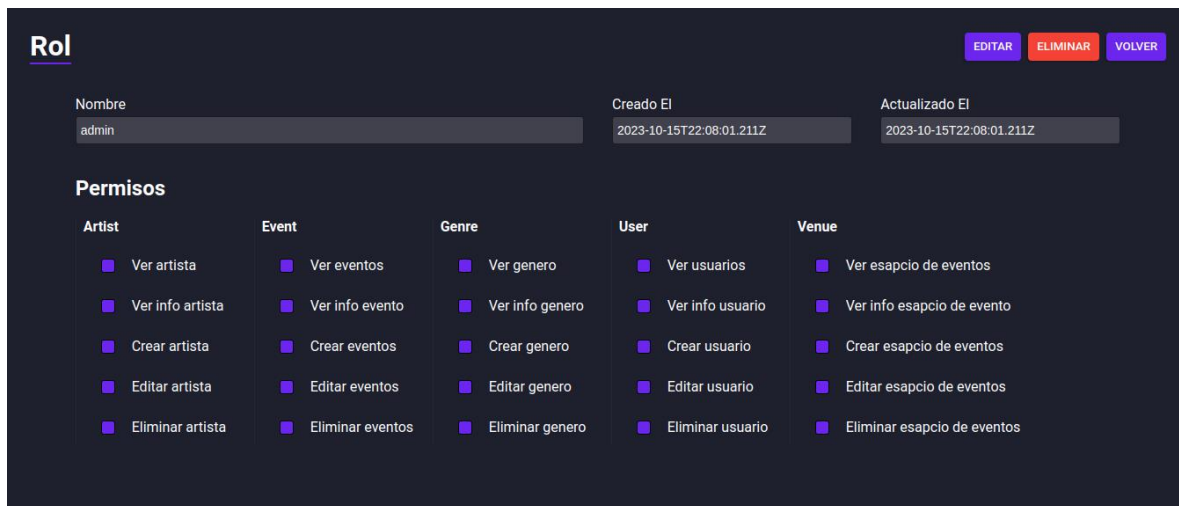
Nombre	Actualizado El	Creado El	Acciones
moderator	2023-10-28T13:07:19.587Z	2023-10-28T13:07:19.587Z	[Lupa] [Eliminar]
guest	2023-10-28T13:07:19.589Z	2023-10-28T13:07:19.589Z	[Lupa] [Eliminar]
admin	2023-10-28T13:07:19.574Z	2023-10-28T13:07:19.574Z	[Lupa] [Eliminar]
user	2023-10-28T13:07:19.584Z	2023-10-28T13:07:19.584Z	[Lupa] [Eliminar]

Figura Manual Administrador 39: Apartado Roles

Para poder ver los permisos que tiene asociado un rol, es necesario hacer clic en el botón con el icono de lupa al final de la fila del rol buscado. Luego, aparecerá una ventana emergente con el rol seleccionado y todos los permisos asociados al mismo, aquí se podrá además editar el rol, eliminarlo o volver a la tabla de roles.



Figura Manual Administrador 40: Botón Lupa



Rol				
Nombre	Creado El	Actualizado El		
admin	2023-10-15T22:08:01.211Z	2023-10-15T22:08:01.211Z	[EDITAR]	[ELIMINAR] [VOLVER]
Permisos				
Artist	Event	Genre	User	Venue
<input type="checkbox"/> Ver artista	<input type="checkbox"/> Ver eventos	<input type="checkbox"/> Ver genero	<input type="checkbox"/> Ver usuarios	<input type="checkbox"/> Ver espacio de eventos
<input type="checkbox"/> Ver info artista	<input type="checkbox"/> Ver info evento	<input type="checkbox"/> Ver info genero	<input type="checkbox"/> Ver info usuario	<input type="checkbox"/> Ver info espacio de evento
<input type="checkbox"/> Crear artista	<input type="checkbox"/> Crear eventos	<input type="checkbox"/> Crear genero	<input type="checkbox"/> Crear usuario	<input type="checkbox"/> Crear espacio de eventos
<input type="checkbox"/> Editar artista	<input type="checkbox"/> Editar eventos	<input type="checkbox"/> Editar genero	<input type="checkbox"/> Editar usuario	<input type="checkbox"/> Editar espacio de eventos
<input type="checkbox"/> Eliminar artista	<input type="checkbox"/> Eliminar eventos	<input type="checkbox"/> Eliminar genero	<input type="checkbox"/> Eliminar usuario	<input type="checkbox"/> Eliminar espacio de eventos

Figura Manual Administrador 41: Vista de un Rol

Crear Roles

Para crear un nuevo rol se debe seleccionar el botón crear rol, este hará que aparezca una ventana emergente en donde se podrá ingresar el nombre del nuevo rol y seleccionar los permisos asociados a ese rol haciendo clic en los casilleros vacíos en cada fila.

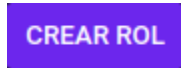


Figura Manual Administrador 42: Botón Crear Rol

Crear Rol

Nombre

Permisos

Artist	Event	Genre	User
<input type="checkbox"/> Ver artista	<input type="checkbox"/> Ver eventos	<input type="checkbox"/> Ver genero	<input type="checkbox"/> Ver usuarios
<input type="checkbox"/> Ver info artista	<input type="checkbox"/> Ver info evento	<input type="checkbox"/> Ver info genero	<input type="checkbox"/> Ver info usuario
<input type="checkbox"/> Crear artista	<input type="checkbox"/> Crear eventos	<input type="checkbox"/> Crear genero	<input type="checkbox"/> Crear usuario
<input type="checkbox"/> Editar artista	<input type="checkbox"/> Editar eventos	<input type="checkbox"/> Editar genero	<input type="checkbox"/> Editar usuario
<input type="checkbox"/> Eliminar artista	<input type="checkbox"/> Eliminar eventos	<input type="checkbox"/> Eliminar genero	<input type="checkbox"/> Eliminar usuari

Figura Manual Administrador 43: Vista creación de un rol

Una vez se ingrese el nombre del nuevo rol y los permisos que se le quieren asignar al mismo, se debe hacer click en el botón crear rol y se creará el nuevo rol o hacer click en el botón cerrar y no guardar los cambios.

Buscar Roles

Para buscar un rol, se debe ingresar el rol en casillero que contiene la frase “búsqueda por nombre” una vez que se ingrese el rol o parte del nombre del rol buscado, es necesario hacer clic en el botón buscar a la derecha del casillero donde se introdujo el nombre.

Figura Manual Administrador 44: Casillero búsqueda rol

Una vez realizada esta acción, se actualizará la lista mostrada con el rol buscado o si se ingresó parte de una palabra, los roles que contengan la frase ingresada.

Editar Roles

Para editar roles se tiene que buscar uno en específico con el buscador o también se puede buscar en la tabla entre todos los roles existentes, una vez que se localice el rol que se desea editar, es necesario hacer clic en el botón con el icono de lupa que encuentra en la columna acciones al final de la fila del rol buscado, para abrir la ventana emergente del rol.



Figura Manual Administrador 45: Botón lupa

Una vez realizada esta acción, aparecerá una ventana emergente y se habilitará la edición de los campos del rol, y aquí se podrá cambiar el nombre del rol seleccionado y seleccionar o deseleccionar los permisos asociados al mismo, una vez ingresado el nuevo nombre y/o el cambio de permisos debe seleccionarse el botón “Guardar” y se guardarán los cambios realizados o cancelar la acción seleccionando el botón “cancelar” y no guardar los cambios.

Editar Rol

Nombre

Permisos

Artist	Event	Genre	User
<input type="checkbox"/> Ver artista	<input type="checkbox"/> Ver eventos	<input type="checkbox"/> Ver genero	<input type="checkbox"/> Ver usuarios
<input type="checkbox"/> Ver info artista	<input type="checkbox"/> Ver info evento	<input type="checkbox"/> Ver info genero	<input type="checkbox"/> Ver info usuario
<input type="checkbox"/> Crear artista	<input type="checkbox"/> Crear eventos	<input type="checkbox"/> Crear genero	<input type="checkbox"/> Crear usuario
<input type="checkbox"/> Editar artista	<input type="checkbox"/> Editar eventos	<input type="checkbox"/> Editar genero	<input type="checkbox"/> Editar usuario
<input type="checkbox"/> Eliminar artista	<input type="checkbox"/> Eliminar eventos	<input type="checkbox"/> Eliminar genero	<input type="checkbox"/> Eliminar usuari

Figura Manual Administrador 46: Vista edición de un rol

Borrar Roles

Para borrar roles es necesario buscar uno en específico con el buscador o buscarlo en la tabla de roles entre todos los roles existentes, una vez que se localice el rol que se desea borrar, es necesario hacer clic en el botón con el icono del cesto de basura que encuentra en la columna acciones al final de la fila del rol buscado.



Nombre	Actualizado El	Creado El	Acciones
admin	2023-10-15T22:08:01.211Z	2023-10-15T22:08:01.211Z	 

Figura Manual Administrador 47: Fila de un rol

Una vez realizada esta acción, aparecerá una ventana emergente que permite confirmar la eliminación del rol seleccionado o cancelar la acción y no guardar los cambios.

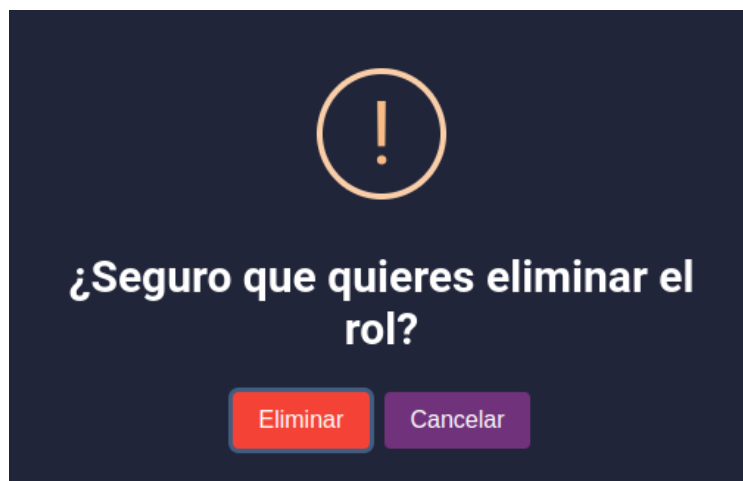


Figura Manual Administrador 48: Confirmación eliminar rol

Géneros Musicales

Para administrar los géneros musicales, es necesario seleccionar la opción géneros musicales en la lista desplegable “Administrar”, luego de esto te redirigirá al apartado de visualización de géneros musicales.

Visualizar Géneros Musicales

Aquí se podrán ver los géneros musicales existentes en MusicManiacs, esta lista contiene los nombres de los géneros musicales y varios apartados, como el de buscar un género musical por su nombre, crear un nuevo género, editar un género existente o eliminarlo y un botón de atajo para eliminar.

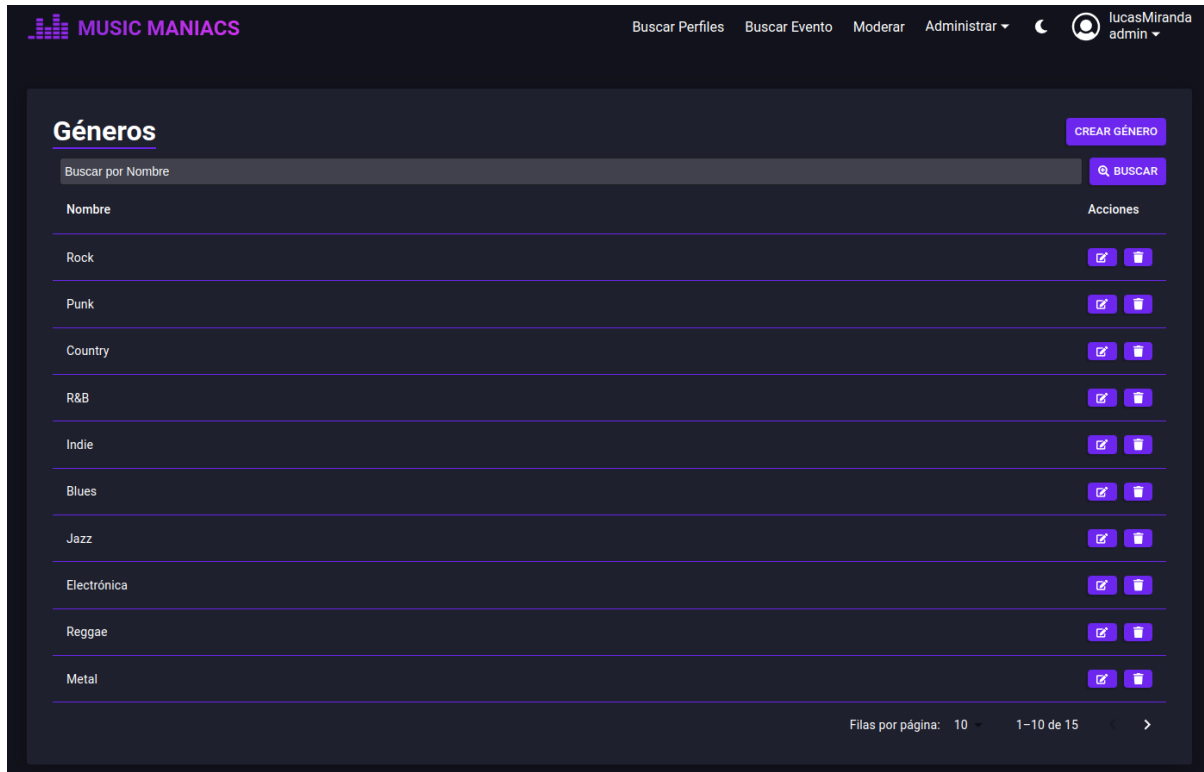


Figura Manual Administrador 49: Apartado Géneros Musicales

Crear Géneros Musicales

Para crear un nuevo género musical se debe seleccionar el botón crear género, este hará que aparezca una ventana emergente en donde se podrá ingresar el nombre del nuevo género musical.

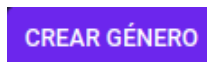


Figura Manual Administrador 50: Botón crear Género Musical



Figura Manual Administrador 51: Vista creación de un Género Musical

Una vez se ingrese el nombre del nuevo género, se debe hacer clic en el botón crear y se creará el nuevo género si es que no existe o hacer clic en el botón cerrar y no guardar los cambios.

Buscar Géneros Musicales

Para buscar un género musical, se debe ingresar el género musical en casillero que contiene la frase “búsqueda por nombre” una vez que se ingrese el género musical o parte del nombre del género musical buscado, es necesario hacer clic en el botón buscar a la derecha del casillero donde se introdujo el nombre.



Figura Manual Administrador 52: Casillero búsqueda Género Musical

Una vez realizada esta acción, se actualizará la lista mostrada con el género musical buscado o si se ingresó parte de una palabra, los géneros musicales que contengan la frase ingresada.

Editar Géneros Musicales

Para editar géneros musicales se tiene que buscar uno en específico con el buscador o también se puede buscar en la tabla entre todos los géneros musicales existentes, una vez que se localice el género musical que se desea editar, es necesario hacer clic en el botón con el lápiz que encuentra en la columna acciones al final de la fila del género musical buscado.



Nombre	Acciones
Metal	 

Figura Manual Administrador 53: Fila de un Género musical



Figura Manual Administrador 54: Botón lápiz

Al hacer clic en el botón de editar aparecerá una ventana emergente con la leyenda editar género, y aquí se podrá cambiar el nombre del género seleccionado, una vez ingresado el nuevo nombre debe seleccionarse el botón “editar” y se guardarán los cambios realizados o cancelar la acción seleccionando el botón “cerrar” y no guardar los cambios.

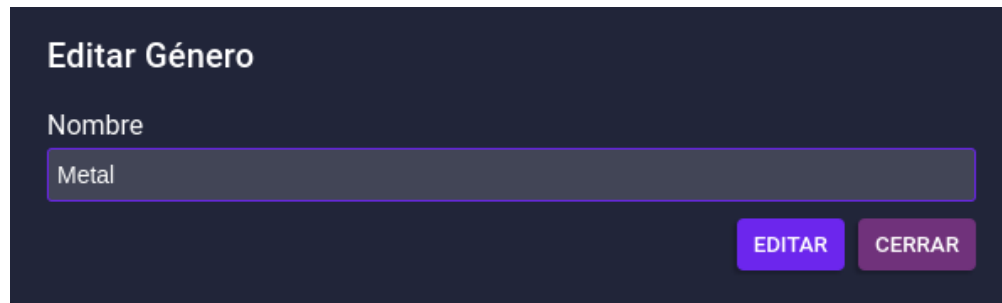


Figura Manual Administrador 55: Vista edición de un Género musical

Borrar Géneros Musicales

Para borrar géneros musicales es necesario buscar uno en específico con el buscador o buscarlo en la tabla de géneros musicales entre todos los géneros musicales existentes, una vez que se localice el género musical que se desea borrar, es necesario hacer clic en el botón con el icono del cesto de basura que encuentra en la columna acciones al final de la fila del género musical buscado.



Nombre	Acciones
Metal	 

Figura Manual Administrador 56: Fila de un Género musical



Figura Manual Administrador 57: Botón cesto de basura

Una vez realizada esta acción, aparecerá una ventana emergente que permite confirmar la eliminación del género seleccionado o cancelar la acción y no guardar los cambios.

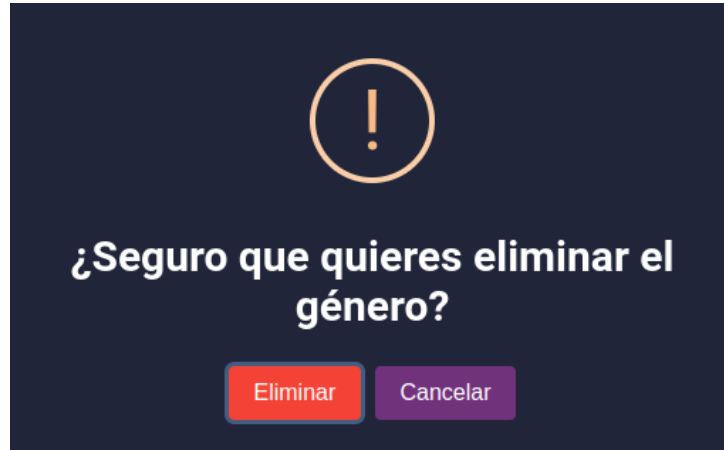


Figura Manual Administrador 58: Confirmación eliminar de Género musical

Niveles de Confianza

Para administrar los niveles de confianza, es necesario seleccionar la opción “niveles de confianza” en la lista desplegable “Administrar”, luego de esto te redirigirá al apartado de visualización de niveles de confianza.

Visualizar Niveles de Confianza

Aquí se podrán ver los niveles de confianza existentes en MusicManiacs, esta lista contiene los nombres de los niveles de confianza y varios apartados, como el de buscar un nivel de confianza por su nombre, crear un nuevo nivel de confianza, visualizar un nivel de confianza existente para poder editarlo o eliminarlo y un botón de atajo para eliminar.

Cada nivel de confianza cuenta con una fila en la tabla niveles de confianza, y esta tabla tiene un resumen con el nombre, la fecha en que se creó y la fecha en la que se actualizó por última vez.

Niveles de Confianza				CREAR NIVEL DE CONFIANZA
Buscar por Nombre				BUSCAR
Nombre	Actualizado El	Creado El	Acciones	
level 2	2023-10-28T13:07:19.606Z	2023-10-28T13:07:19.606Z	🔍	🗑️
level_3	2023-10-28T13:07:19.610Z	2023-10-28T13:07:19.610Z	🔍	🗑️
level 1	2023-10-28T13:07:19.602Z	2023-10-28T13:07:19.602Z	🔍	🗑️

Filas por página: 10 1-3 de 3

Figura Manual Administrador 59: Apartado Niveles de Confianza

Para poder ver los permisos y requisitos que tiene asociado un nivel de confianza, es necesario hacer click en el botón con el icono de lupa al final de la fila del nivel de confianza buscado. Una vez realizada esta acción, aparecerá una ventana emergente con el nivel de confianza seleccionado y todos los permisos y requisitos asociados al mismo, aquí se podrá además editar el nivel de confianza, eliminarlo o volver a la tabla de niveles de confianza.



Nombre	Actualizado El	Creado El	Acciones
level 2	2023-10-15T22:08:01.244Z	2023-10-15T22:08:01.244Z	 

Figura Manual Administrador 60: Fila de un Nivel de confianza

Nivel de Confianza

EDITAR
ELIMINAR
VOLVER

Nombre	Orden	Creado El	Actualizado El
level 2	2	2023-10-15T22:08:01.244Z	2023-10-15T22:08:01.244Z

Requisitos

Dias Visitados 30	Eventos Consultados 10	Respuestas Creadas 20
Me Gusta Recibidos 50	Me Gusta Dados 100	

Permisos

Artist	Event	Genre	User	Venue
<input checked="" type="checkbox"/> Ver artista	<input type="checkbox"/> Ver eventos	<input type="checkbox"/> Ver genero	<input checked="" type="checkbox"/> Ver usuarios	<input type="checkbox"/> Ver espacio de eventos
<input checked="" type="checkbox"/> Ver info artista	<input type="checkbox"/> Ver info evento	<input type="checkbox"/> Ver info genero	<input checked="" type="checkbox"/> Ver info usuario	<input type="checkbox"/> Ver info espacio de evento
<input checked="" type="checkbox"/> Crear artista	<input type="checkbox"/> Crear eventos	<input type="checkbox"/> Crear genero	<input checked="" type="checkbox"/> Crear usuario	<input type="checkbox"/> Crear espacio de eventos
<input checked="" type="checkbox"/> Editar artista	<input type="checkbox"/> Editar eventos	<input type="checkbox"/> Editar genero	<input type="checkbox"/> Editar usuario	<input type="checkbox"/> Editar espacio de eventos
<input checked="" type="checkbox"/> Eliminar artista	<input type="checkbox"/> Eliminar eventos	<input type="checkbox"/> Eliminar genero	<input type="checkbox"/> Eliminar usuario	<input type="checkbox"/> Eliminar espacio de eventos

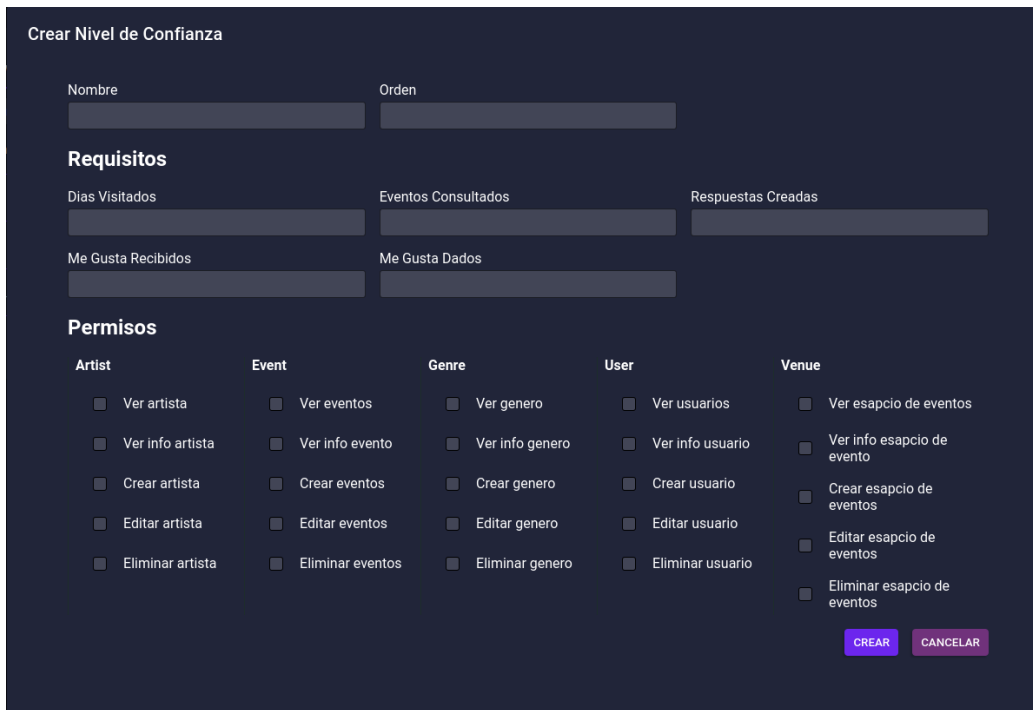
Figura Manual Administrador 61: Vista de un Nivel de confianza

Crear Niveles de Confianza

Para crear un nuevo nivel de confianza se debe seleccionar el botón crear nivel de confianza, este hará que aparezca una ventana emergente en donde se podrá ingresar el nombre del nuevo nivel de confianza, seleccionar los permisos asociados y completar los requisitos necesarios para ese nivel de confianza haciendo clic en los casilleros vacíos en cada fila.

CREAR NIVEL DE CONFIANZA

Figura Manual Administrador 62: Botón crear Nivel de confianza



Crear Nivel de Confianza

Nombre Orden

Requisitos

Dias Visitados Eventos Consultados Respuestas Creadas

Me Gusta Recibidos Me Gusta Dados

Permisos

Artist	Event	Genre	User	Venue
<input type="checkbox"/> Ver artista	<input type="checkbox"/> Ver eventos	<input type="checkbox"/> Ver genero	<input type="checkbox"/> Ver usuarios	<input type="checkbox"/> Ver espacio de eventos
<input type="checkbox"/> Ver info artista	<input type="checkbox"/> Ver info evento	<input type="checkbox"/> Ver info genero	<input type="checkbox"/> Ver info usuario	<input type="checkbox"/> Ver info espacio de evento
<input type="checkbox"/> Crear artista	<input type="checkbox"/> Crear eventos	<input type="checkbox"/> Crear genero	<input type="checkbox"/> Crear usuario	<input type="checkbox"/> Crear espacio de eventos
<input type="checkbox"/> Editar artista	<input type="checkbox"/> Editar eventos	<input type="checkbox"/> Editar genero	<input type="checkbox"/> Editar usuario	<input type="checkbox"/> Editar espacio de eventos
<input type="checkbox"/> Eliminar artista	<input type="checkbox"/> Eliminar eventos	<input type="checkbox"/> Eliminar genero	<input type="checkbox"/> Eliminar usuario	<input type="checkbox"/> Eliminar espacio de eventos

Figura Manual Administrador 63: Vista creación de un Nivel de confianza

Buscar Niveles de Confianza

Para buscar un nivel de confianza, se debe ingresar el nivel de confianza en casillero que contiene la frase “búsqueda por nombre” una vez que se ingrese el nivel de confianza o parte del nombre del nivel de confianza buscado, es necesario hacer clic en el botón buscar a la derecha del casillero donde se introdujo el nombre.



Buscar por Nombre

Figura Manual Administrador 64: Casillero búsqueda Nivel de confianza

Una vez realizada esta acción, se actualizará la lista mostrada con el nivel de confianza buscado o si se ingresó parte de una palabra, los niveles de confianza que contengan la frase ingresada.

Editar Niveles de Confianza

Para editar niveles de confianza se tiene que buscar uno en específico con el buscador o también se puede buscar en la tabla entre todos los niveles de confianza existentes, una vez que se localice el nivel de confianza que se desea editar, es necesario hacer clic en el botón con el icono de lupa que encuentra en la columna acciones al final de la fila del nivel de confianza buscado, para abrir la ventana emergente del nivel de confianza.



Figura Manual Administrador 65: Botón lupa

Una vez realizada esta acción, aparecerá una ventana emergente y se habilitará la edición de los campos del nivel de confianza, y aquí se podrá cambiar el nombre del nivel de confianza seleccionado, el orden, los requisitos y seleccionar o deseleccionar los permisos asociados al mismo, una vez realizados los cambios debe seleccionarse el botón “Guardar” y se guardarán los cambios realizados o cancelar la acción seleccionando el botón “cancelar” y no guardar los cambios.

Editar Nivel De Confianza

Nombre: Orden:

Requisitos

Días Visitados: Eventos Consultados: Respuestas Creadas:

Me Gusta Recibidos: Me Gusta Dados:

Permisos

Artist	Event	Genre	User
<input checked="" type="checkbox"/> Ver artista	<input type="checkbox"/> Ver eventos	<input type="checkbox"/> Ver genero	<input checked="" type="checkbox"/> Ver usuarios
<input checked="" type="checkbox"/> Ver info artista	<input type="checkbox"/> Ver info evento	<input type="checkbox"/> Ver info genero	<input checked="" type="checkbox"/> Ver info usuario
<input checked="" type="checkbox"/> Crear artista	<input type="checkbox"/> Crear eventos	<input type="checkbox"/> Crear genero	<input checked="" type="checkbox"/> Crear usuario
<input checked="" type="checkbox"/> Editar artista	<input type="checkbox"/> Editar eventos	<input type="checkbox"/> Editar genero	<input type="checkbox"/> Editar usuario
<input checked="" type="checkbox"/> Eliminar artista	<input type="checkbox"/> Eliminar eventos	<input type="checkbox"/> Eliminar genero	<input type="checkbox"/> Eliminar usuari

Figura Manual Administrador 66: Vista edición de un Nivel de confianza

Borrar Niveles de Confianza

Para borrar niveles de confianza es necesario buscar uno en específico con el buscador o buscarlo en la tabla de niveles de confianza entre todos los niveles de confianza existentes, una vez que se localice el nivel de confianza que se desea borrar, es necesario hacer clic en el botón con el icono del cesto de basura que encuentra en la columna acciones al final de la fila del nivel de confianza buscado.



Nombre	Actualizado El	Creado El	Acciones
level 2	2023-10-15T22:08:01.244Z	2023-10-15T22:08:01.244Z	 

Figura Manual Administrador 67: Fila de un Nivel de confianza

Una realizada esta acción, aparecerá una ventana emergente que permite confirmar la eliminación del rol seleccionado o cancelar la acción y no guardar los cambios.

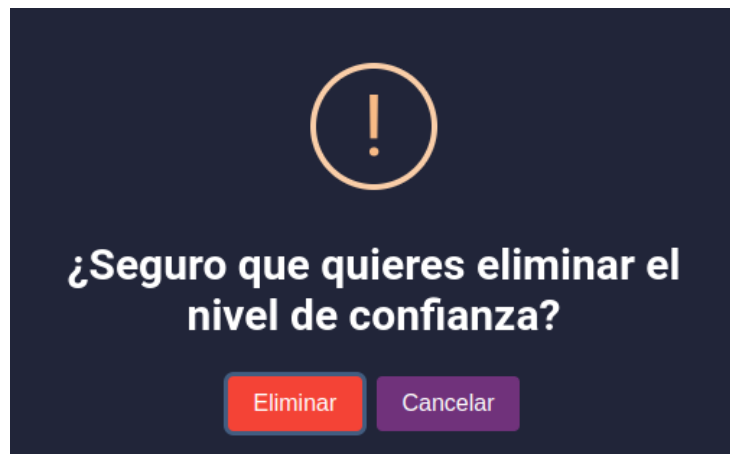


Figura Manual Administrador 68: Confirmación eliminar Nivel de confianza

Copias de Seguridad

Para administrar las copias de seguridad, es necesario seleccionar la opción “copias de seguridad” en la lista desplegable “Administrar”, luego de esto te redirigirá al apartado de visualización de copias de seguridad.

Visualizar Copias de Seguridad

Aquí se podrán ver las copias de seguridad existentes en MusicManiacs, se cuenta con un botón para crear copias de seguridad y una lista que contiene los nombres de las copias de seguridad y un apartado de acciones que permite restaurar una copia de seguridad o eliminarla.

Cada copia de seguridad cuenta con una fila en la tabla copias de seguridad, y esta tabla tiene un resumen con el nombre, la fecha en que se creó, el tamaño en “Megabytes” y la ruta a la copia de seguridad en el sistema de archivos del sistema.

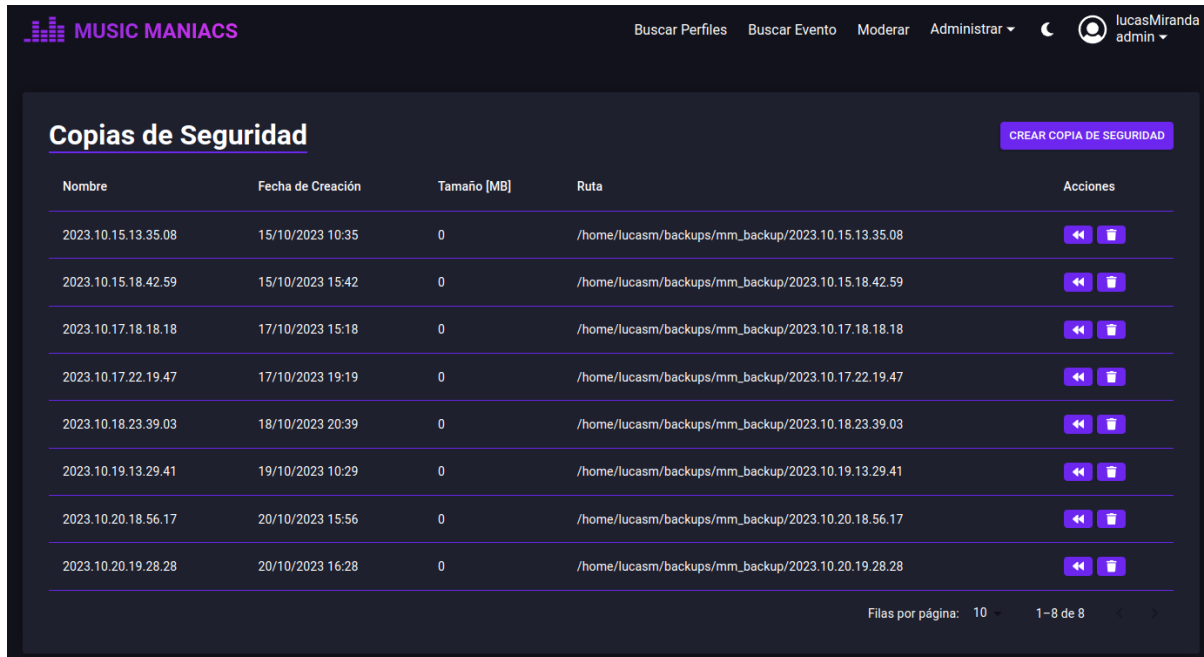


Figura Manual Administrador 69: Apartado Copias de Seguridad

Crear Copias de Seguridad

Para crear una nueva copia de seguridad se debe seleccionar el botón crear copia de seguridad, este hará que aparezca una ventana emergente en donde se podrá confirmar la creación manual de la copia de seguridad o cancelar la copia de seguridad y no guardar los cambios.

CREAR COPIA DE SEGURIDAD

Figura Manual Administrador 70: Botón crear Umbral de penalización

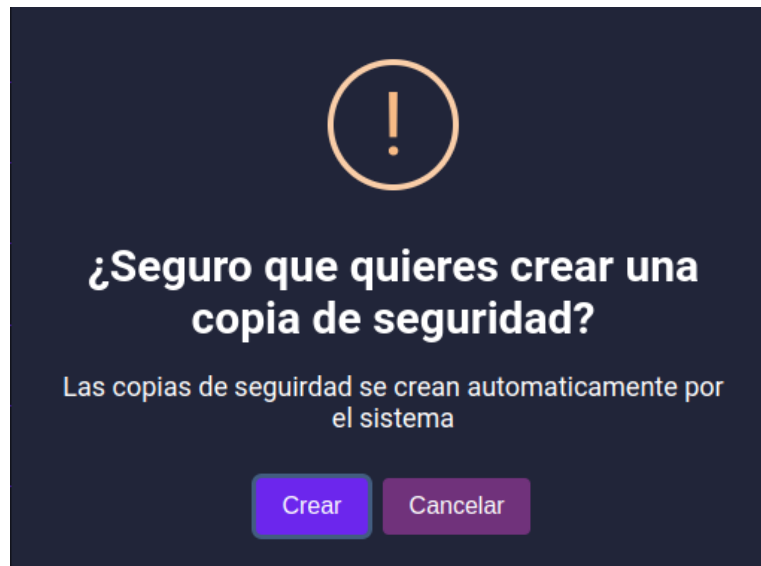


Figura Manual Administrador 71: Confirmación creación Copia de seguridad

Restaurar Copias de Seguridad

Para restaurar una copia de seguridad es necesario primero encontrar la fila en la tabla correspondiente a la copia de seguridad que se quiere restaurar, una vez encontrada para restaurarla es necesario hacer clic en el botón con dos flechas que se encuentra al final de la fila que contiene la copia de seguridad buscada.

Nombre	Fecha de Creación	Tamaño [MB]	Ruta	Acciones
2023.10.15.13.35.08	15/10/2023 10:35	0	/home/lucasm/backups/mm_backup/2023.10.15.13.35.08	 

Figura Manual Administrador 72: Fila de una Copia de seguridad

Una vez realizada esta acción, aparecerá una ventana emergente, la cual pedirá confirmación para restaurar la copia de seguridad presionando el botón “restaurar” o cancelar la acción descartando los cambios presionando el botón “cancelar”.

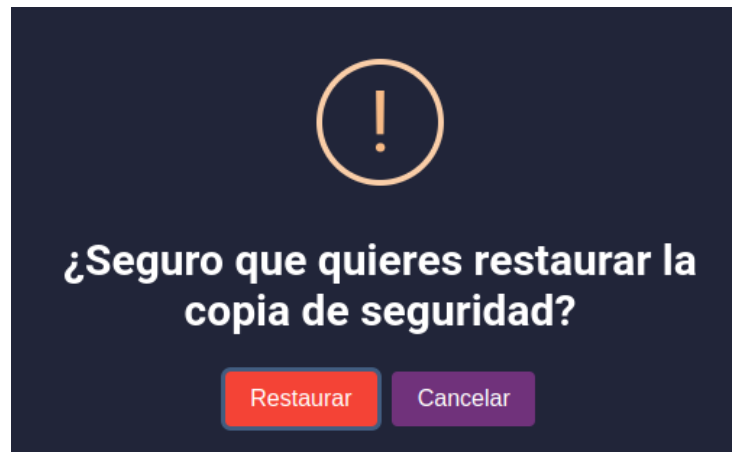


Figura Manual Administrador 73: Confirmación restaurar Copia de seguridad

Borrar Copias de Seguridad

Para borrar copias de seguridad es necesario buscar una en específico en la tabla de copias de seguridad entre todas las copias de seguridad existentes, una vez que se localice la copia de seguridad que se desea borrar, es necesario hacer clic el botón con el icono del cesto de basura que encuentra en la columna acciones al final de la fila del rol buscado.

Nombre	Fecha de Creación	Tamaño [MB]	Ruta	Acciones
2023.10.15.13.35.08	15/10/2023 10:35	0	/home/lucasm/backups/mm_backup/2023.10.15.13.35.08	 

Figura Manual Administrador 74: Fila de una Copia de seguridad

Una vez realizada esta acción, aparecerá una ventana emergente que permite confirmar la eliminación de la copia de seguridad seleccionada o cancelar la acción y no guardar los cambios.

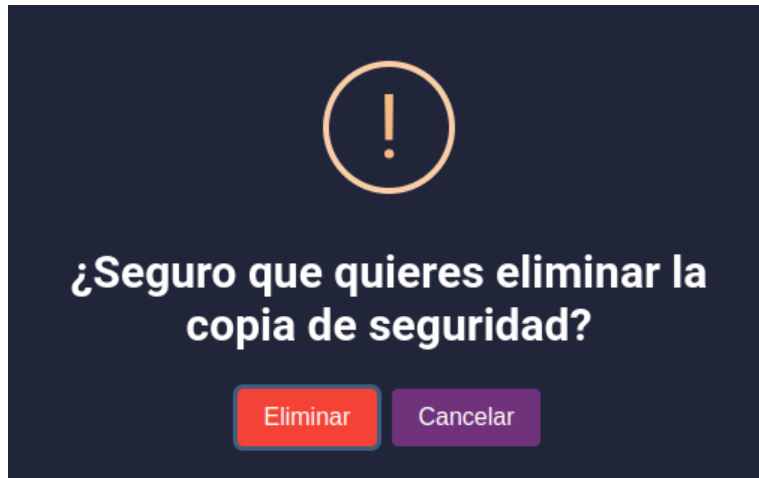


Figura Manual Administrador 75: Confirmación eliminar Copia de seguridad

Umbrales de Penalización

Para administrar los umbrales de penalización, es necesario seleccionar la opción “umbrales de penalización” en la lista desplegable “Administrar”, luego de esto te redirigirá al apartado de visualización de umbrales de penalización.

Visualizar Umbrales de Penalización

Aquí se podrán ver los umbrales de penalización en MusicManiacs, se cuenta con un botón para crear umbrales de penalización y una lista que contiene los nombres de los umbrales de penalización y un apartado de acciones que permite editar un umbral de penalización o eliminarlo.

Cada umbral de penalización cuenta con una fila en la tabla umbrales de penalización, y esta tabla tiene un resumen con la cantidad de penalizaciones y los días bloqueados.

Cantidad Penalizaciones	Dias Bloqueados	Acciones
50	15	[Editar] [Eliminar]
100	25	[Editar] [Eliminar]
150	35	[Editar] [Eliminar]

Figura Manual Administrador 76: Apartado Umbrales de Penalización

Crear Umbrales de Penalización

Para crear un nuevo umbral de penalización se debe seleccionar el botón crear umbral de penalización, este hará que aparezca una ventana emergente en donde se podrá ingresar el nombre del nuevo nivel de confianza, completar la cantidad de penalizaciones y completar los días bloqueados para ese umbral.

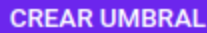


Figura Manual Administrador 77: Botón crear Umbral de penalización

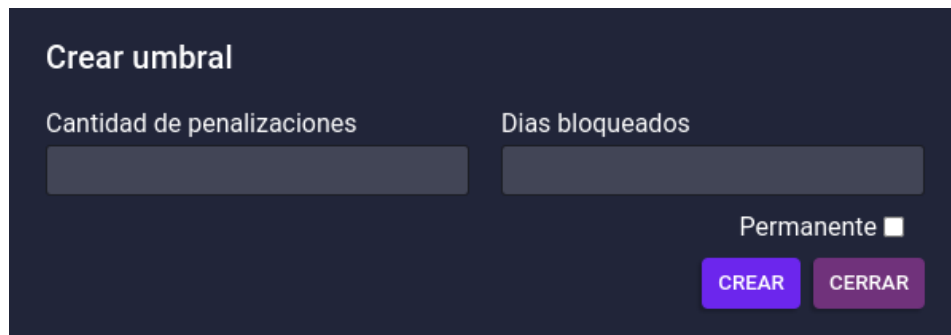


Figura Manual Administrador 78: Vista creación de un Umbral de penalización

Editar Umbrales de Penalización

Para editar umbrales de penalización se tiene que buscar uno en específico en la tabla entre todos los umbrales de penalización existentes, una vez que se localice el umbral de penalización que se desea editar, es necesario hacer clic en el botón con el lápiz que encuentra en la columna acciones al final de la fila del género musical buscado.



Cantidad Penalizaciones	Días Bloqueados	Acciones
50	15	 

Figura Manual Administrador 79: Fila de un Umbral de penalización

Una vez realizada esta acción, editar aparecerá una ventana emergente con la leyenda editar umbral, y aquí se podrá cambiar la cantidad de penalizaciones y los días bloqueados para el umbral seleccionado, una vez realizados los cambios debe seleccionarse el botón “editar” y se guardarán los cambios realizados o cancelar la acción seleccionando el botón “cerrar” y no guardar los cambios.



Figura Manual Administrador 80: Vista edición de un Umbral de penalización

Borrar Umbrales de Penalización

Para borrar umbrales de penalización se tiene que buscar uno en específico en la tabla entre todos los umbrales de penalización existentes, una vez que se localice el umbral de penalización que se desea borrar, es necesario hacer clic en el botón con el icono del cesto de basura que encuentra en la columna acciones al final de la fila del umbral de penalización buscado.



Cantidad Penalizaciones	Dias Bloqueados	Acciones
50	15	 

Figura Manual Administrador 81: Fila de un Umbral de penalización

Una vez realizada esta acción, aparecerá una ventana emergente que permite confirmar la eliminación del umbral seleccionado o cancelar la acción y no guardar los cambios.

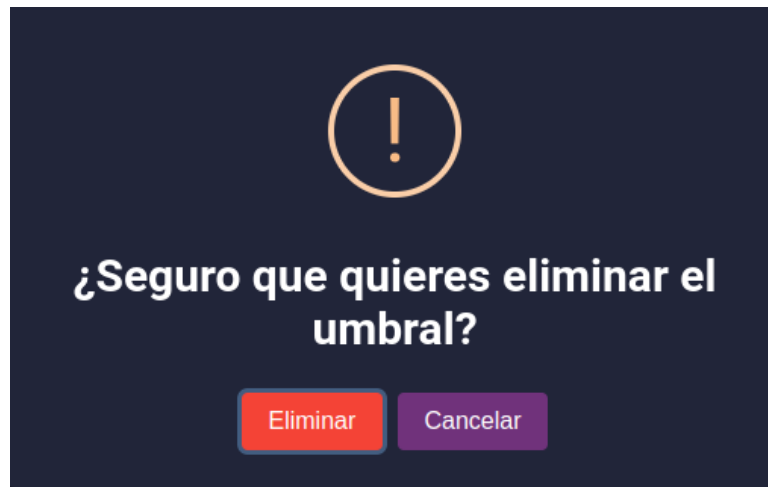


Figura Manual Administrador 82: Confirmación eliminar Umbral de penalización

Manejo de Errores

Errores de Validación

En todos los formularios de creación y modificación se validan los datos ingresados por el usuario. Si alguna validación falla, se muestra un mensaje de error debajo del campo invalido, informando de las restricciones que impone la validación sobre ese campo. Por ejemplo, en la creación de un usuario (Figura Manual Administrador 83: Validación Campo Obligatorio) se valida la presencia obligatoria de los campos nombre completo, usuario, email, contraseña, confirmación de contraseña y rol.

Crear Usuario

Nombre Completo

 Debe ingresar su nombre completo

Usuario

 Debe ingresar su nombre de usuario

Email

 Debe ingresar su correo electrónico

Contraseña

 Debe ingresar su contraseña

Repetir Contraseña

 Debe repetir su contraseña

Rol

 Debe seleccionar un rol

Biografía

Links

Figura Manual Administrador 83: Validación Campo Obligatorio

También se realizan validaciones más complejas, como es el caso de la creación de Links, donde se valida que no se ingresen links repetidos, ni tampoco direcciones IP por razones de seguridad.

Links

Instagram	www.instagram.com	<input type="button" value="E"/>
Youtube	www.instagram.com	<input type="button" value="E"/>
Debe ingresar una URL unica		
Github	https://192.30.255.112	<input type="button" value="E"/>
No puede ingresar una IP		

Figura Manual Administrador 84: Validación Campo Links

Error de Obtención de Datos

Otro error común con el que se puede encontrar es un error al momento de obtener datos de la base de datos. Cuando ocurre un error de este tipo, se le informará con un mensaje de error en la esquina inferior derecha de la pantalla como se observa en la siguiente figura (Figura Manual Administrador 85: Error al Obtener Datos Perfil de Usuario) donde no se pudo obtener los datos del perfil de usuario

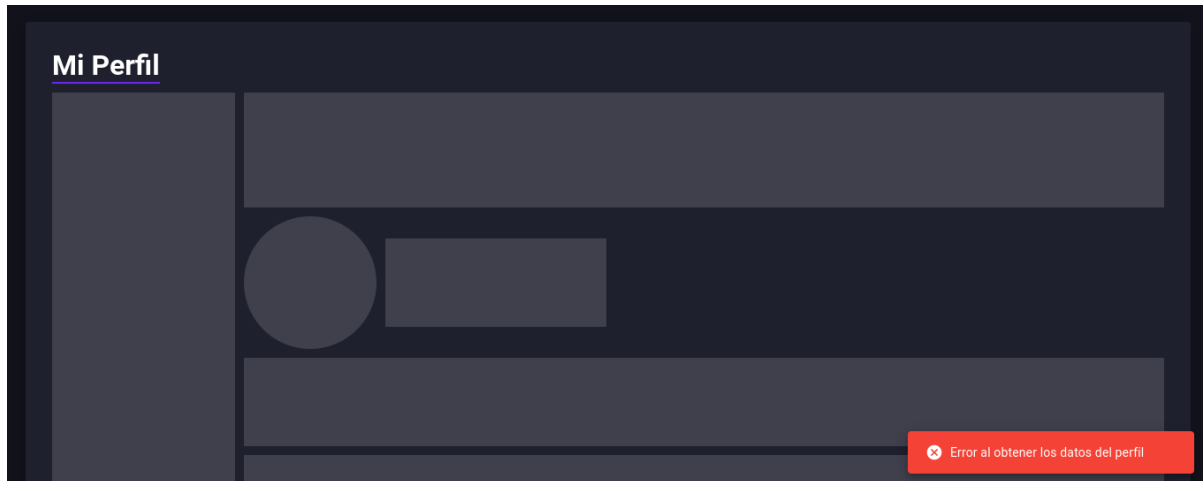


Figura Manual Administrador 85: Error al Obtener Datos Perfil de Usuario

Error por Limitaciones de la Plataforma

Pueden ocurrir errores debido a restricciones que plantea la plataforma para mantener la integridad de los datos. Estos errores se comunican en pantalla de la misma manera que los errores de obtención de datos y ocurren en los siguientes casos:

Eliminar Rol o Nivel de Confianza con usuarios asignados: No está permitido eliminar un rol o nivel de confianza que tenga usuarios asignados, esto devolverá un error y no permitirá realizar la acción hasta que se reasignen los roles o niveles de confianza a los usuarios afectados.

Eliminar Artista, Espacio de Eventos o Productora que posea eventos: No está permitido eliminar un artista, espacio de eventos o productora que posea eventos vigentes en el sistema, para poder eliminarlo debe eliminar o reasignar los eventos afectados.

Eliminar género musical con artistas relacionados: No está permitido eliminar un género musical que posea algún artista vigente en el sistema, para poder eliminarlo debe eliminar o reasignar los artistas afectados.



MUSIC MANIACS

Proyecto Final MusicManiacs

Anexo N°6: Manual de Moderador



Autores:

Nombre y apellido	Legajo	DNI	Teléfono	Correo
Abarzúa, Jokin.	46398	43486173	2616057201	jokinabarzua22@gmail.com
Alcalde, Octavio.	46881	42749945	2613065742	octavioalcalde2@gmail.com
Espinosa, Mariano Tomás	46904	43416880	2604533921	tomasespin12@gmail.com
Miranda, Lucas David.	46473	43152707	2612549557	lucasdavidmiranda8@gmail.com
Salas, Ezequiel.	44689	41643198	2613475712	salaseze@gmail.com

Directores del Trabajo:

- Vázquez, Alejandro.
- Moralejo, Raúl.
- Manino, Gustavo.
- Casas, Malena

Año Académico 2023

Manual del moderador Music Maniacs



Índice

Introducción.....	606
Bienvenida	606
¿Qué es la moderación de contenido?	606
Nuestras expectativas.....	606
Moderación de contenido	606
Reportes.....	606
Consultar y resolver un reporte.....	607
Aceptar un reporte	608
Rechazar un reporte	608
Tipos de reportes.....	609
Comentarios.....	609
Recomendaciones de penalización.....	609
Reseñas	610
Recomendaciones de penalización.....	611
Videos	611
Recomendaciones de penalización.....	612
Eventos	613
Falso, Spam u Otro.....	613
Duplicado	613
Arista, espacio de eventos o productora incorrecto	614
Recomendaciones de penalización.....	614
Perfiles de artistas, productoras y espacios de eventos.....	614
Falso, Spam u Otro.....	615
Duplicado	615
Recomendaciones de penalización.....	615
Versiones	616
Recomendaciones de penalización.....	617
Agradecimientos	617

Introducción

Bienvenida

Music Maniacs es una aplicación tipo comunidad en línea y la moderación de contenido desempeña un papel fundamental en la creación de un espacio saludable y funcional, donde los usuarios se sientan seguros, respetados y puedan disfrutar de una experiencia enriquecedora.

Los moderadores son los encargados de la gestión y resolución de reportes realizados por los usuarios; en esta guía encontrarás todas las explicaciones, normas y reglas necesarias para aprender a utilizar el sistema y consejos para ayudarte a tomar decisiones más fácilmente.

¿Qué es la moderación de contenido?

En pocas palabras, la moderación de contenido es el proceso de supervisar una comunidad para asegurarse de que todos se sientan incluidos, respetados y seguros. Esto incluye estar atento a las conversaciones para asegurarse de que cada persona que participe tenga la oportunidad de expresarse y sea respetuosa con las demás voces. También implica hacer un seguimiento del estilo y contenido de los mensajes en la comunidad para asegurarse de que estén alineados con el propósito nuestro propósito y valores. Además, como todo el contenido de MusicManiacs es administrado por los usuarios, es importante poder tener herramientas de moderación para mantener el sistema ordenado y con información correcta y actualizada.

Nuestras expectativas

Al ser un moderador de MusicManiacs, tu función es supervisar y asegurarse que el contenido que publican los usuarios cumpla con lo definido en nuestras políticas de contenido, para eso contamos con un sistema de moderación fácil e intuitivo de utilizar para hacer tu trabajo lo más sencillo posible.

El contenido a moderar es el siguiente:

- Comentarios
- Reseñas
- Videos
- Eventos
- Perfiles de artistas, productoras y espacios de eventos
- Versiones

A continuación, te explicaremos el funcionamiento de las herramientas y como resolver cada tipo de reporte según su categoría y entidad asociada.

Moderación de contenido

Reportes

En MusicManiacs, la moderación de contenido se realiza vía reportes de usuarios, es decir, que cuando los usuarios vean contenido inapropiado, incorrecto o que no cumple con nuestras políticas de contenido establecidas, podrán crear un reporte para la entidad, estableciendo una categoría y un comentario opcional.

Todos los reportes creados se pueden consultar en la tabla de moderación de contenido, la cual se puede acceder desde el botón “Moderar” de la barra principal.

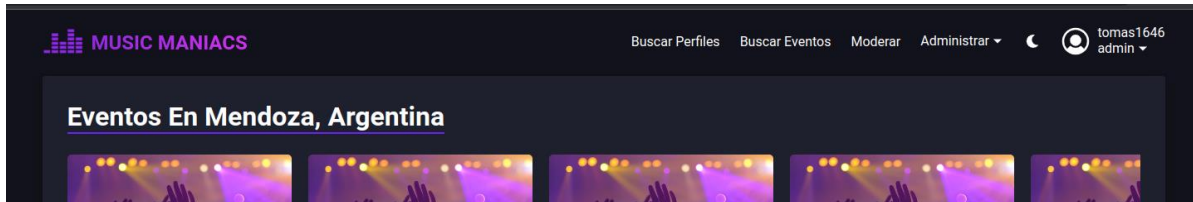


Figura Manual Moderador 1: Barra principal

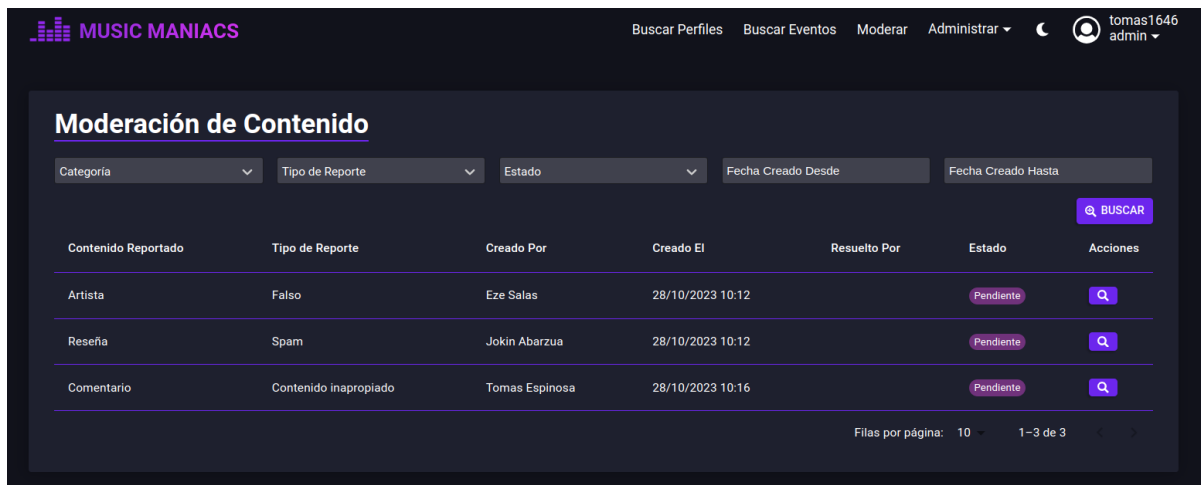


Figura Manual Moderador 2: Tabla moderación de Contenido

Por defecto, la tabla muestra reportes en estado pendientes y ordenados por fecha de creación, pero utilizando los filtros de búsqueda se pueden buscar reportes resueltos e ignorados además de categoría, tipo de contenido y fecha de creación.

Consultar y resolver un reporte

Al consultar un reporte realizado, se podrá ver toda su información en detalle, incluyendo el contenido reportado o un link hacia el mismo, comentario del usuario, categoría, estado y demás. Cuando el reporte está en estado pendiente, estará disponible un botón para resolverlo. En el formulario de resolución hay dos posibles acciones, “Estoy de acuerdo” y “No estoy de acuerdo”.

Figura Manual Moderador 3: Acción Resolver Reporte

Figura Manual Moderador 4: Formulario Resolver Reporte

Aceptar un reporte

Estar de acuerdo con un reporte, implica que lo que reportó el usuario es cierto y se deberían tomar las medidas correspondientes según el tipo de contenido y su categoría, afortunadamente para usted, el sistema analiza el reporte y toma las acciones correctivas automáticamente. Las acciones según el tipo y la categoría se explicarán más adelante en la guía.

Se puede incluir un comentario y dejar observaciones acerca de la investigación realizada para futura auditoría. Además, es posible penalizar al usuario por la falta cometida, la posibilidad de penalizar o no es a criterio del moderador y al hacerlo, se le sumará el puntaje de penalización al perfil del usuario, que, según lo definido por los administradores, si el usuario supera ciertos límites, se lo bloqueará al usuario por una cantidad de días específicas o hasta de forma permanente.

Las recomendaciones de penalización se explicarán más adelante por cada tipo de contenido reportado y según su categoría.

Rechazar un reporte

Si no se está de acuerdo con el reporte, simplemente se pasa a estado “Ignorado” y no se toma ninguna acción correctiva.

Tipos de reportes

Como se mencionó anteriormente, es posible reportar diferentes contenidos en la aplicación, y según el tipo de contenido y la categoría del reporte, el sistema aplicará automáticamente diferentes acciones correctivas, a continuación, se explica por cada tipo de contenido, sus categorías disponibles para reporte y las acciones correctivas utilizadas para cada una.

Comentarios

La sección de comentarios dentro de los eventos es donde ocurren las discusiones, se intercambian opiniones y se discute la calidad del evento en general. Las posibles categorías de reporte de comentarios de eventos son:

- Contenido inapropiado
- Spam
- Otro




Figura Manual Moderador 5: Formulario Reporte Comentario

Al aceptar un reporte de comentario, cualquiera sea su categoría, se marcan como resueltos todos los reportes asociados y se elimina el comentario del sistema.

Recomendaciones de penalización

Según la categoría del reporte:

1. Contenido inapropiado
 - a) Penalización Alta: Para comentarios con contenido extremadamente inapropiado, que incumplen seriamente las normas de la comunidad.
 - b) Penalización Media: Para comentarios con contenido inapropiado moderado, que incumplen las normas, pero no de manera extrema.
 - c) Penalización Baja: Para comentarios con contenido inapropiado leve, que incumplen las normas, pero de manera mínima.
2. Spam: se recomienda utilizar una penalización media
3. Otro: la penalización queda a juicio del moderador

Reseñas

Una reseña es una opinión escrita por un usuario sobre una productora, espacio de evento o artista en la aplicación Music Maniacs. Estas opiniones suelen describir y evaluar la experiencia del usuario con respecto a la entidad en cuestión, proporcionando detalles sobre aspectos como la calidad del evento, la actuación del artista o la experiencia en el espacio del evento. La moderación de reseñas es esencial para garantizar que las opiniones sean constructivas, respetuosas y pertinentes, y para mantener un entorno en línea positivo y enriquecedor para todos los miembros de la comunidad Music Maniacs. Las posibles categorías de reseñas de eventos son:

- Contenido inapropiado
- Spam
- Otro

¿Seguro que quieres reportar la reseña?

Categoría del reporte

- Contenido inapropiado
- Spam
- Otro

REPORTAR CERRAR

Figura Manual Moderador 6: Formulario Reporte Reseña

Recomendaciones de penalización

Según la categoría del reporte:

1. Contenido inapropiado
 - a) Penalización Alta: Para reseñas con contenido extremadamente inapropiado, que incumplen seriamente las normas de la comunidad.
 - b) Penalización Media: Para reseñas con contenido inapropiado moderado, que incumplen las normas, pero no de manera extrema.
 - c) Penalización Baja: Para reseñas con contenido inapropiado leve, que incumplen las normas, pero de manera mínima.
2. Spam: se recomienda utilizar una penalización media
3. Otro: la penalización queda a juicio del moderador

Videos

En la sección de multimedia de los eventos, los usuarios pueden compartir su experiencia en el evento a través de videos. Las posibles categorías de reporte de videos son:

- Contenido inapropiado
- Spam
- No pertenece al evento

- Otro

Figura Manual Moderador 7: Formulario Reportar Video

Al aceptar un reporte de video, cualquiera sea su categoría, se marcan como resueltos todos los reportes asociados al mismo video y se elimina el video del sistema.

Recomendaciones de penalización

Según la categoría del reporte:

1. Contenido inapropiado
 - a) Penalización Alta: Para videos con contenido extremadamente inapropiado, que incumplen seriamente las normas de la comunidad.
 - b) Penalización Media: Para videos con contenido inapropiado moderado, que incumplen las normas, pero no de manera extrema.
 - c) Penalización Baja: Para videos con contenido inapropiado leve, que incumplen las normas, pero de manera mínima.
2. Spam: se recomienda utilizar una penalización media
3. No pertenece al evento: se recomienda usar penalización media.
4. Otro: la penalización queda a juicio del moderador

Eventos

Los eventos son el contenido principal del sistema, y cómo son creados y actualizados por los usuarios, es importante que no existan duplicados y que la información dentro de los mismos sea correcta. Las posibles categorías de reportes son:

- Falso
- Spam
- Duplicado
- Artista incorrecto
- Productora incorrecta
- Espacio de eventos incorrecto
- Otro

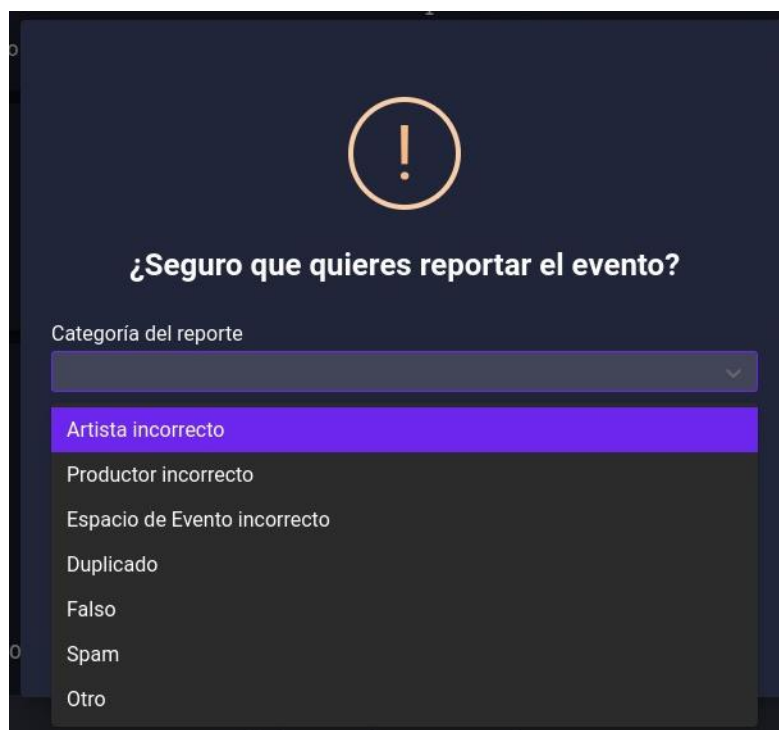


Figura Manual Moderador 8: Formulario Reportar Evento

Falso, Spam u Otro

Los reportes de eventos que contengan alguna de estas categorías, al ser aceptados se marcan como resueltos todos los reportes asociados que tengan alguna de estas categorías y se elimina el evento del sistema, si el evento tenía reportes asociados de otras categorías también se eliminan. Será trabajo del moderador investigar si el reporte es cierto y aceptarlo en caso de que corresponda.

Duplicado

Es posible que los usuarios creen un evento cuando el mismo en realidad ya existe. Cuando un usuario crea un reporte de evento duplicado, es necesario que sugiera cual es el evento original. En caso de

aceptar el reporte, se copiarán todos los comentarios, videos y reseñas del evento duplicado al original, se eliminará el duplicado y los demás reportes asociados al evento duplicado también se eliminan.

Arista, espacio de eventos o productora incorrecto

Es posible que se haya creado un evento legítimo pero que el usuario que lo creó se haya equivocado al momento de seleccionar el artista, espacio de eventos o productora, y como estos campos no son editables por usuarios normales, es necesario corregir esta información vía reportes.

Al momento de crear el reporte, el usuario deberá seleccionar el perfil correcto, en caso de aceptar el reporte, se actualizará el perfil del evento con el sugerido por el usuario, las reseñas que haya tenido el perfil duplicado se mueven al perfil sugerido y se marcan como resueltos los reportes con la misma categoría y sugerencia de perfil sugerido.

Recomendaciones de penalización

1. Falso o Spam: se recomienda utilizar una penalización media.
2. Duplicado: se recomienda no penalizar.
3. Artista, productora o espacio de eventos incorrecto: se recomienda no penalizar.
4. Otro: la penalización queda a juicio del moderador.

Perfiles de artistas, productoras y espacios de eventos

Para mayor flexibilidad, los usuarios pueden crear nuevos artistas, productoras y espacios de eventos. Estos perfiles se pueden reportar con las siguientes categorías:

- Falso
- Spam
- Duplicado
- Otro

Figura Manual Moderador 9: Formulario Reporte Artista

Falso, Spam u Otro

Los reportes de perfiles con alguna de estas categorías, al ser aceptados se marcan como resueltos todos los reportes asociados que tengan alguna de estas categorías y se elimina el perfil del sistema, si el perfil tenía reportes asociados de otras categorías también se eliminan y todos los eventos asociados también se eliminan, se entiende que si el perfil asociado no era legítimo tampoco lo serán sus eventos asociados.

Será trabajo del moderador investigar si el reporte es cierto y aceptarlo en caso de que corresponda.

Duplicado

Es posible que los usuarios creen un perfil cuando él mismo en realidad ya existe. Cuando un usuario crea un reporte de perfil duplicado, es necesario que sugiera cuál es el perfil original. En caso de aceptar el reporte, se actualizarán todos los eventos asociados con el perfil original junto con sus reseñas, se marcan como resueltos los reportes con la categoría duplicado y con la misma sugerencia de perfil y se elimina el perfil duplicado.

Recomendaciones de penalización

1. Falso o Spam: se recomienda utilizar una penalización media.
2. Duplicado: se recomienda no penalizar.
3. Otro: la penalización queda a juicio del moderador.

Versiones

Es posible que los usuarios modifiquen la información de eventos y perfiles (artistas, productoras y espacios de eventos) ya sea para actualizarlos o mejorar algún aspecto, para penalizar a los usuarios que vandalicen estas entidades con información falsa o contenido inapropiado, cada una de ellas tienen un historial de cambios realizados, donde se almacena el usuario que hizo la actualización y los cambios realizados.

El reporte de versiones, si bien no aplica acciones correctivas ya que los usuarios mismos pueden volver a corregir a la información correcta lo realizado por la versión ilegítima, sirve para penalizar al autor de la versión.

Es posible que usuarios sin permisos suficientes para realizar actualizaciones, realicen sugerencias de edición, si las sugerencias son adecuadas y mejores que la versión actual, puede utilizar la información para actualizar la entidad posterior a resolver el reporte.

The image shows a dark-themed modal window for reporting a version. At the top center is a white exclamation mark inside a circle. Below it is the question "¿Seguro que quieres reportar la versión?". Underneath is a label "Categoría del reporte" followed by a dropdown menu. The dropdown is open, showing four options: "Contenido inapropiado" (highlighted in red), "Falso", "Spam", and "Otro". Below the dropdown is a text input field. At the bottom right are two buttons: "REPORTAR" (red) and "CERRAR" (grey).

Figura Manual Moderador 10: Formulario Reportar Versión Categorías

The image shows a dark-themed modal window for reporting a version. At the top center is a yellow exclamation mark icon inside a circle. Below it is the title "¿Seguro que quieres reportar la versión?". There are two main input areas: a dropdown menu labeled "Categoría del reporte" and a text area labeled "Comentario". A note in the middle says "Por favor, en caso de no poder corregir el error usted mismo, especifique en el comentario los campos incorrectos y su sugerencia de edición". At the bottom right, there are two buttons: "REPORTAR" (yellow) and "CERRAR" (red).

Figura Manual Moderador 11: Formulario Reportar Versión Mensaje

Recomendaciones de penalización

Según la categoría del reporte:

1. Contenido inapropiado
 - a) Penalización Alta: Para contenido extremadamente inapropiado, que incumplan seriamente las normas de la comunidad.
 - b) Penalización Media: Para contenido inapropiado moderado, que incumplan las normas, pero no de manera extrema.
 - c) Penalización Baja: Para contenido inapropiado leve, que incumplan las normas, pero de manera mínima.
2. Spam o Falso: se recomienda utilizar una penalización media
3. Otro: la penalización queda a juicio del moderador

Agradecimientos

Por último, les agradecemos por el trabajo realizado en pos de mantener un ambiente seguro, respetuoso y enriquecedor para todos los miembros de nuestra comunidad. Su imparcialidad, compromiso y pasión por la comunidad son evidentes en cada acción que toman, gracias por contribuir de manera tan significativa al éxito de la plataforma.

En caso de tener alguna duda o consulta no dude en contactarnos vía email a musicmaniacspf@gmail.com.

Gracias una vez más por ser parte de nuestra comunidad y su esfuerzo por mantenerla vibrante y acogedora.



MUSIC MANIACS

Proyecto Final MusicManiacs

Anexo N°7: Manual de Usuarios



Autores:

Nombre y apellido	Legajo	DNI	Teléfono	Correo
Abarzúa, Jokin.	46398	43486173	2616057201	jokinabarzua22@gmail.com
Alcalde, Octavio.	46881	42749945	2613065742	octavioalcalde2@gmail.com
Espinosa, Mariano Tomás	46904	43416880	2604533921	tomasespin12@gmail.com
Miranda, Lucas David.	46473	43152707	2612549557	lucasdavidmiranda8@gmail.com
Salas, Ezequiel.	44689	41643198	2613475712	salaseze@gmail.com

Directores del Trabajo:

- Vázquez, Alejandro.
- Moralejo, Raúl.
- Manino, Gustavo.
- Casas, Malena

Año Académico 2023

Manual de usuarios Music Maniacs



Índice

Acerca de Music Maniacs.....	622
Misión	622
Visión.....	622
Funcionalidades principales.....	622
Normas de la comunidad	622
Valores que promovemos.....	622
Normas.....	623
Moderación y reportes	623
Preguntas frecuentes.....	623

Acerca de Music Maniacs

Music Maniacs es una comunidad en línea que busca ser el punto de reunión por excelencia entre amantes de la música, proveyendo un espacio en común para ver, comentar, discutir, calificar y descubrir eventos musicales, fomentando la creación de relaciones sociales entre los miembros.

Misión

En Music Maniacs, nuestra misión es unir a apasionados amantes de la música en vivo y proporcionarles un espacio dedicado para explorar, compartir y disfrutar de experiencias musicales. Queremos enriquecer la vida de las personas a través de la música, promoviendo la diversidad de géneros, fomentando la colaboración y facilitando la creación de conexiones significativas.

Visión

Nuestra visión es convertirnos en la comunidad en línea de referencia para los aficionados de la música en vivo de todo el mundo. Queremos que Music Maniacs sea el lugar al que acuden aquellos que buscan información confiable sobre eventos musicales, oportunidades para compartir sus experiencias, descubrir nuevos talentos y conectarse con otros amantes de la música.

Funcionalidades principales

1. Explorar y buscar eventos musicales.
2. Leer y escribir reseñas y opiniones sobre eventos.
3. Compartir videos de los eventos.
4. Conectar con otros amantes de la música en vivo.
5. Descubrir nuevos artistas y géneros musicales.
6. Mantenerse informados sobre próximos eventos y noticias musicales.

Normas de la comunidad

Para asegurarnos de que todos tengan una experiencia positiva y apasionante, pero también segura y de confianza, hemos establecido algunas normas y directrices que aplican al uso de la plataforma. Estas pautas son esenciales para mantener un ambiente respetuoso y seguro para todos los miembros. Te pedimos que leas y sigas estas normas mientras participas en nuestra comunidad.

Valores que promovemos

1. Pasión por la Música en Vivo: Valoramos la pasión compartida por la música en vivo. La música es el corazón de nuestra comunidad, y celebramos la diversidad de géneros y artistas.
2. Respeto y Tolerancia: Fomentamos un ambiente de respeto mutuo y tolerancia. Todos los miembros son bienvenidos, independientemente de su origen, género, orientación o preferencias musicales.
3. Colaboración y Conexión: Valoramos la colaboración y la conexión entre los miembros.

4. Honestidad y Autenticidad: Promovemos la honestidad y la autenticidad en nuestras reseñas y discusiones. Queremos que las opiniones sean genuinas y útiles para otros miembros.

Normas

1. Ten presente a los seres humanos. MusicManiacs es un lugar para celebrar la diversidad, no para atacar a grupos de personas marginadas o vulnerables. Todos tienen el derecho de utilizar MusicManiacs sin experimentar acoso, abuso ni recibir amenazas de violencia. Se prohibirán los contenidos que inciten a la violencia o promuevan odio sobre la base de la identidad o vulnerabilidad.
2. Publica contenido auténtico y no hagas trampas ni manipules los contenidos (incluyendo spamming, manipulación de videos, contenido ilegítimo), ni interfieras o perturbes la comunidad de alguna otra forma
3. Respeta la intimidad de los demás. No está permitido instigar al acoso, por ejemplo, revelando la información personal o confidencial de alguien.
4. No publiques ni fomentes la publicación de contenido sexual o sugerente que involucre a menores.
5. No tienes que utilizar tu nombre real para utilizar MusicManiacs, pero no te hagas pasar por un individuo o una entidad de forma engañosa o que genere confusión.
6. Cumple con las leyes, y no publiques contenido ilegal ni solicites o facilites transacciones prohibidas o ilegales.

Moderación y reportes

Si encuentras contenido inapropiado o que viola nuestras pautas, utiliza la función de reporte. Nuestros moderadores revisarán los reportes y tomarán las medidas adecuadas. Juntos, mantenemos una comunidad segura y respetuosa.

Preguntas frecuentes

1. ¿Cómo recuperar mi contraseña si la olvidé?

- Accede a la Página de Inicio de Sesión: Visita la página de inicio de sesión en tu navegador web.
- Haz Clic en "¿Olvidaste tu Contraseña?": Justo debajo del formulario de inicio de sesión, encontrarás un enlace titulado "¿Olvidaste tu Contraseña?" Haz clic en ese enlace para iniciar el proceso de recuperación.
- Ingresa tu Correo Electrónico: En la página de recuperación de contraseña, se te pedirá que ingreses la dirección de correo electrónico asociada a tu cuenta en Music Maniacs. Asegúrate de escribir la dirección correcta.
- Recibe un Correo Electrónico de Recuperación: Una vez que hayas proporcionado tu dirección de correo electrónico, recibirás un correo electrónico de recuperación en la bandeja de entrada de esa dirección. Este correo electrónico contendrá un enlace seguro que te permitirá restablecer tu contraseña.

- **Cambia tu Contraseña:** Abre el correo electrónico y haz clic en el enlace de recuperación. Serás redirigido a una página donde podrás ingresar una nueva contraseña. Asegúrate de crear una contraseña segura que cumpla con los requisitos de seguridad.

Ahora puedes usar tu nueva contraseña para acceder a tu cuenta.

2. ¿Cuál es el propósito de la función de seguimiento de artistas, productoras y espacios de eventos?

Al seguir a tus artistas favoritos, productoras y espacios de eventos, recibes notificaciones cuando se crean eventos asociados a alguno de ellos.

3. ¿Cuál es el propósito de la función de seguimiento de eventos?

Al seguir eventos específicos, te aseguras de que nunca te pierdas ninguna actualización importante. Si un evento que sigues se actualiza, cambia de ubicación, fecha u hora, o si, en casos excepcionales, se cancela, recibirás notificaciones instantáneas.

4. ¿Qué es el sistema de niveles de confianza y cómo funciona?

El sistema de niveles de confianza es un pilar fundamental en el funcionamiento de MusicManiacs.

La idea es otorgar más derechos a los usuarios con el tiempo, para que puedan ayudar a todos a mantener y moderar el contenido de la comunidad.

Para eso se define una progresión de niveles donde a medida que se avanza se van adquiriendo más permisos en la aplicación. Cada nivel tiene sus requisitos asociados en base a las siguientes estadísticas: días visitados, eventos consultados, me gustas recibidos, me gustas dados y respuestas creadas.

Puedes consultar tus estadísticas y tu nivel de confianza en tu perfil.

5. ¿Cómo se puede reportar contenido incorrecto, ofensivo o spam en la plataforma?

Si crees haber encontrado contenido que incumpla con las normas establecidas o errores como por ejemplo: perfiles duplicados, eventos falsos o demás, sigue los siguientes pasos:

- **Accede a las opciones de reporte:** Por lo general, cerca del contenido que deseas denunciar, verás un icono con una bandera con el tooltip "Reportar". Haz clic o toca esta opción para comenzar el proceso de reporte.
- **Selecciona la razón del reporte:** Cuando se te solicite, elige la razón por la cual estás reportando el contenido. Esto puede incluir opciones como "Contenido ofensivo", "Spam" o "Información incorrecta", etc.
- **Proporciona detalles adicionales:** A menudo, se te dará la oportunidad de proporcionar más detalles sobre el motivo de tu reporte. Si es relevante, describe de manera concisa por qué consideras que este contenido debe ser revisado por el equipo de moderación.
- **Envía el reporte:** Después de completar el proceso de reporte y proporcionar la información necesaria, envía tu reporte haciendo clic en un botón como "Enviar" o "Reportar". El contenido será enviado al equipo de moderación para su revisión.

6. ¿Qué debo hacer si encuentro un perfil duplicado de un artista, productora o espacio de eventos?

Es posible que algún usuario por error cree un perfil ya existente en la plataforma, para evitar tener duplicados y mantener la base de datos ordenada, es posible reportar un perfil como duplicado, el proceso de reporte es igual a cualquier otro tipo de reporte con la excepción de que es necesario indicar cuál es el perfil original

7. ¿Cómo puedo buscar eventos musicales?

Busca la opción “Buscar eventos” de la barra principal y utiliza los diferentes filtros de búsqueda para navegar por los eventos creados en la plataforma.

8. ¿Qué sucede si mi cuenta ha sido bloqueada?

Si tu cuenta fue bloqueada es posible que hayas excedido los límites establecidos por los administradores de puntajes de penalización, estos límites no son públicos y no podrás acceder al sistema hasta que los días de penalización hayan terminado, si tienes más dudas por favor contactar con el equipo de soporte

9. ¿Qué hago si tengo problemas técnicos o errores en la plataforma?

Por favor en caso de encontrarte con problemas técnicos o errores, contáctanos vía mail a musicmaniacspf@gmail.com

10. ¿Cómo puedo personalizar mi perfil de usuario y qué información adicional puedo agregar?

Utilizando el botón de “Editar perfil”, el cual está en la barra principal, se te redirige a la sección de edición del perfil donde podrás editar los siguientes campos y opciones:

- Nombre completo
- Nombre de usuario
- Email
- Imagen de perfil
- Imagen de portada
- Biografía
- Links