

Trabajo Fin de Grado

Escuela de Ingeniería Informática

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Sistema de Gestión de procesos electorales en las organizaciones

Carlos Aarón Villanueva Roca

Las Palmas de Gran Canaria

Septiembre 2013

Trabajo Fin de Grado realizado en la Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, para la consecución del título de Ingeniero Informático.

Título: Sistema de Gestión de procesos electorales en las organizaciones.

Alumno: Carlos Aarón Villanueva Roca.

Tutor: Javier Sánchez Pérez

Fecha: [Fecha]

“Es necesario esperar, aunque la esperanza haya de verse siempre frustrada, pues la esperanza misma constituye una dicha, y sus fracasos, por frecuentes que sean, son menos horribles que su extinción.”

Samuel Johnson (1709-1784) Escritor inglés.

A mi familia

Agradecimientos

Me gustaría que estas líneas sirvieran para expresar mi más profundo y sincero agradecimiento a todas aquellas personas que con su ayuda han colaborado en la realización de este trabajo, tanto a mi compañero Alexandre Alemán Pérez como a mi tutor Javier Sánchez Pérez por todo el apoyo ofrecido durante la realización del trabajo ya que de alguno u otra manera me han motivado para poder realizar el mismo.

Especial reconocimiento merecen tanto mis profesores como amigos que me han animado en la realización de mis estudios y han estado ahí, para ayudarme y animarme en esos momentos difíciles y han conseguido que no abandonara y pudiera seguir adelante.

Agradecer sobre todo por todo el apoyo ofrecido por mi familia tanto económicamente como de ánimos para poder realizar y culminar mis estudios, dándome todo lo que he necesitado y siempre estando a mi lado, desde mis abuelos hasta mis padres, ya que siempre han estado ahí para todo lo que he necesitado.

Agradecer a la ULPGC por darme estos cuatro maravillosos años en los cuales he aprendido y de alguna manera madurado y me ha dado la oportunidad de poder realizar mis estudios y abrirme las puertas a nuevas oportunidades.

Índice general

Prefacio	11
1. Introducción	13
1.1 Motivación y objetivos	14
1.2 Aportaciones	15
1.3 Organización del documento	16
2. Estado actual del arte.....	17
2.1 Petición.....	17
2.2 Peticiones escritas.....	17
2.3 Peticiones por Internet.	17
3. Resumen del Documento.....	22
4. Recursos utilizados.....	23
4.1 Recursos software	23
4.1.1 Drupal	23
4.1.2 Php.....	23
4.1.3 Css.....	23
4.1.4 Mysql	23
4.1.5 JQuery	24
4.1.6 JavaScript.....	24
4.1.7 HTML	24
4.2 Recursos hardware.....	24
5. Planificación del trabajo.....	25
5.1 Metodología de desarrollo.....	25
5.1.1 Características del Proceso Unificado de Desarrollo.....	25
5.1.2 Dirigido por los casos de uso	26
5.1.3 Centrado en la arquitectura.....	26
5.1.4 Enfocado en los riesgos.....	27
5.1.5 Vida del Proceso Unificado de Desarrollo	27
5.2 Planificación y temporización	28
5.2.1 Gestión del TFG.	28
5.2.2 Realización y tramitación de la propuesta.	29
5.2.3 Cuestiones Previas.	29

Desarrollo del TFG	29
5.3 Presupuesto	30
5.3.1 Costes de personal	30
5.3.2 Coste Material	30
5.3.3 Costes fungibles	31
5.3.4 Costes indirectos	31
5.3.5 Total del presupuesto	31
6. Desarrollo del trabajo.....	32
6.1 Requisitos del sistema.....	32
6.1.1 Modelo del dominio	32
6.1.2 Lista de características	35
6.2 Requisitos del software.....	39
6.2.1 Actores	39
6.2.2 Modelo de casos de uso.....	40
6.2.3 Especificación de casos de uso.....	40
6.2.4 Diagramas de Casos de Uso	43
6.2.5 Prototipo de interfaz de usuario	47
6.3 Modelo de análisis	49
6.3.1 Organización del modelo análisis.....	49
6.3.2 Diagramas de clases	49
6.3.3 Diagramas de colaboración.....	54
6.4 Modelo de diseño.....	59
6.4.1 Organización del modelo de diseño.....	59
6.5.1 Diagramas de clases	59
6.5 Implementación	73
6.5.1 Implementación en Dispositivos Móviles	79
7. Conclusiones y trabajo futuro	83
Anexo I: Competencias.....	84
Anexo II: Legislación vigente	85
Anexo III: Manual de usuario	89
Anexo V: Gestor de Contenidos Drupal	102
Seguridad.....	127
Bibliografía	128

Prefacio

El trabajo a continuación expuesto, nos describe un proyecto de desarrollo web aplicando ingeniería del software, este proyecto se describe como una plataforma en la cual las organizaciones hacen propuestas, y las mismas son votadas o firmadas, por los participantes de la organización en cuestión.

Este hecho pues favorece el que dentro de una organización los distintos miembros de la misma, puedan ser tomados en cuenta. Teniendo así en cuenta la opinión de los integrantes de la organización, todo este de forma privada y solo visible para los miembros de la organización a la cual se pertenece. Dando así como resultado una plataforma en la cual se tiene en cuenta a los integrantes y estos puedan opinar sobre algún tema en concreto, o proponer algo sabiendo así si se está a favor o no de esta propuesta.

Así mismo también nos encontramos con victorias, que son propuestas las cuales, como su propio nombre indica han resultado favorecidas y estas se han llevado a cabo, bien por un número de votos o firmas favorables o bien por una causa mayor.

Con respecto a la implementación del portal se ha llevado a cabo mediante la utilización de una metodología de desarrollo llamada PUD (Proceso unificado de desarrollo) , en la cual se ilustra la utilización de una metodología de desarrollo ágil empleando las distintas fases de la misma. Llegando a una versión final utilizable, pero cabe destacar con una proyección a futuro bastante amplia como todo software hoy en día.

Cabe a destacar que la implementación del portal como tal se ha llevado a cabo utilizando Drupal un gestor de contenidos, el cual está siendo bastante utilizado hoy en día habiendo una gran documentación y comunidad.

Por último se ilustran algunas pruebas relacionadas con la utilización del portal y el acceso al mismo, comprobando de esta manera que efectivamente el portal función tanto operacionalmente como funcionalmente.

1. Introducción

ProActPro es un portal web encargado de los procesos electorales desarrollados en las empresas o instituciones, que tienen a bien formar parte del mismo. Este portal pretende consolidarse como una plataforma de referencia entre los distintos portales web basados en sufragio universal, partiendo de la privacidad de la información proporcionada en el mismo. Los procesos electorales desarrollados dentro de esta plataforma serán guiados y marcados por las empresas o instituciones que formen parte previamente del portal y que deseen efectuar una consulta o formar una elección dentro de su seno.

El sentido de formar una plataforma de este tipo es la necesidad de efectuar diferentes procesos de elección, de forma privada a través de las empresas e instituciones suscritas al mismo, siendo requisito básico para participar en los procesos electorales, formar parte de las instituciones en cuestión y estar registrado dentro del portal para poder ser admitido en dichos procesos.

Iniciativas electorales

Las instituciones pueden hacer uso de una plataforma que les permite realizar consultas a su personal sin la necesidad de los costes que supone un proceso físico de este tipo. Este acto lo desarrolla con la facilidad y manejabilidad que aporta un portal web de características interactivas y que proporciona un alto nivel de seguridad.

Propiedad y control de la información

Este portal web partirá del control de la información absoluto, esto viene dado por la prohibición de crear procesos electorales a nadie que no posea permisos para tal efecto y tampoco efectuar la elección para ningún sufragio o consulta de la que no se forme parte. Siendo estas dos premisas básicas dentro del software desarrollado, el control de la información vendrá dado por los generantes de la misma, es decir por aquellos entes pertenecientes a la plataforma y que hayan creado un proceso de este tipo.

Información encapsulada en roles

Siendo parte fundamental las empresas, la información proporcionada por las mismas o por los resultados de las opiniones serán distribuidos a los roles creados dentro de cada uno de ellas para proporcionar una distribución segura y acorde a las jerarquías existentes en las distintas instituciones o empresas.

Igualdad fundamental

Toda persona debe tener acceso a la aplicación dentro de su área privada y a su zona empresarial e institucional dentro del servicio ofrecido por ProActPro. Debe existir un conjunto único de principios, derechos y responsabilidades que se apliquen a todas las personas que utilicen el servicio de ProActPro.

Control Empresarial e Institucional filtrante

Las organizaciones podrán restringir el uso del voto en función del rol, filiación u interés del firmante o votante, es decir, todo votante deberá también estar registrado en

el portal web y aportar sus datos, los cuales servirán para filtrar el acceso al voto de las diferentes Elecciones o procesos de elección en el caso de partidos políticos

Plataformas y estándares abiertos

Las personas deben contar con interfaces programáticas para crear y acceder a la información que se pone a su disposición. Las especificaciones para estas interfaces deben publicarse y ser accesibles para todos.

Servicio fundamental

Las personas deben ser capaces de utilizar ProActPro de forma gratuita en su fase privada, de forma que todo usuario que desee formar parte de la plataforma pueda hacerlo sin impedimento alguno. En este sentido no solo se engloba a los usuarios que formulan las Elecciones sino aquellos usuarios que acceden para visualizar los resultados de las mismas o que desean ejercer su derecho al voto sobre cada una de las que se sientan identificadas. Si bien es cierto que deben estar registrados dentro del sistema y pertenecer a alguna de las organizaciones adscritas a la plataforma o como usuario que pertenece a alguna encuesta activa y posee permisos para actuar en ella.

1.1 Motivación y objetivos

Nos encontramos con un tema bien tratado hoy en día en nuestra actualidad y es el poder realizar propuestas, y que la comunidad, en este caso el ciudadano desde su casa pueda comentar las mismas y poder formar parte de nuestra sociedad, dando como resultado que a este se le escuche.

Hoy en día gracias a las redes sociales y lo que hoy en día se denomina como foros y demás, se puede compartir gran cantidad de comentarios entre los distintos usuarios de internet, pero hay que tener en cuenta una cosa y es que estos no se validan a nivel de organización.

Lo que se quiere conseguir con este trabajo es la posibilidad de conseguir una plataforma que llegue más allá y que varias organizaciones gubernamentales puedan oír las distintas propuestas de estos usuarios, que vienen a ser ciudades es decir el pueblo.

Los objetivos de esta plataforma son los siguientes:

Registro de usuarios

Registro y muestra de peticiones

Control de seguimiento de peticiones y software de apoyo a las mismas.

Interfaz funcional para los usuarios del portal

Muestra de Graficas de voto.

Todos esos objetivos los cuales han sido listados, su principal función y motivación son como se ha dicho el poder implementar un portal en el cual haya una organización que escuche las distintas propuestas de los usuarios y tome medidas al respecto.

1.2 Aportaciones

Iniciativas y propuestas libres

Las personas deben disfrutar de la libertad de crear iniciativas las cuales puedan cambiar el orden social establecido. Las propuestas están relacionadas con el libre pensamiento y con las convicciones de cada una de las personas que disfruten de la aplicación. La finalidad está encuadrada en un formato de votaciones que permite a todo usuario del portal formar parte de cada una de las iniciativas allí formadas.

Propiedad y control de la información

En este formato de software el control de la información formara parte de uno de los roles de usuario, ya que se ha considerado primordial la libertad a la hora de crear una propuesta sin necesidad de aportar más datos de los que el creador considere relevante para el misma. El aporte que el rol de censor va a ejercer es el de cumplir con el decoro y la legalidad en cuanto a las propuestas allí expuestas, además de mantener el control de las diferentes aportaciones que una web 2.0 incluye.

Flujo libre de información

Las personas deben tener libertad de acceso a toda la información que otros pongan a su disposición. Las personas también deben disponer de las herramientas prácticas para que compartir la información y acceder a ella resulte más fácil, rápido y eficaz.

Igualdad fundamental

Toda persona debe tener acceso a la creación y compartición dentro del servicio ofrecido por ProAct, independientemente de la actividad principal de dicha persona. Debe existir un conjunto único de principios, derechos y responsabilidades que se apliquen a todas las personas que utilicen el servicio de ProAct.

Valor social

El espíritu de ProAct es el de una plataforma de cambio social activo, permitiendo la formulación de propuestas para que puedan ser valoradas y apoyadas por un conjunto de personas que se sientan identificadas con la misma y así efectuar un cambio desde dentro del mismo conjunto social sin necesidad de imposiciones y con la libertad de que debe disponer todo ser humano.

Plataformas y estándares abiertos

Las personas deben contar con interfaces programáticas para crear y acceder a la información que se pone a su disposición. Las especificaciones para estas interfaces deben publicarse y ser accesibles para todos.

Servicio fundamental

Las personas deben ser capaces de utilizar ProAct de forma gratuita en su fase pública, permitiendo que todo usuario que desee formar parte de la plataforma pueda hacerlo sin impedimento alguno. En este sentido no solo se engloba a los usuarios que formulan las propuestas sino aquellos usuarios que acceden para visualizar los resultados de las mismas o que desean ejercer su derecho al voto sobre cada una de las que se sientan identificadas.

1.3 Organización del documento

El documento se organiza bien de la siguiente manera, primero de todo haciendo una introducción al trabajo la cual detalla el documento así mismo como todas las aportaciones al respecto.

Un resumen del mismo donde se detalla en pocas palabras todo el documento sin entrar en mucho de talle.

Una vez introducido el documento y explicado ciertos aspectos, se indaga en lo que ya sería la metodología de desarrollo al respecto.

Empezando por el modelo del dominio, un análisis de requisitos donde se muestran los actores los cuales intervienen en la aplicación y una lista de características las cuales describen a grandes rasgos las funciones de la misma.

Seguimos con el modelo de análisis en el cual se muestran todo los diagramas de colaboración con sus respectivos actores así mismo continuando con el modelo de diseño en el cual se muestran todos los diagramas de secuencia, para finalmente acabar con una implementación del portal y las pruebas oportunas.

Así mismo se detallan en anexos todas las competencias y la legislación para la elaboración del portal así como un manual de usuario en el cual se detalla el uso que se le puede dar al portal.

Por último se detalla un anexo en el cuál se especifica todas las opciones de configuración del portal así como los distintos módulos utilizados para la elaboración del mismo.

2. Estado actual del arte

En este apartado haremos un recorrido bien por las distintas aplicaciones, las cuales cumplen una función similar a la de nuestro proyecto e explicaremos detalladamente el tema en el cual nuestro proyecto se fundamente.

Po un lado tratamos especialmente los temas relacionados con la posibilidad de comentar, en este caso estamos hablando de peticiones telemáticas ,es decir por internet donde se da a conocer lo que opina un usuario desde su casa.

2.1 Petición

Se podría definir una petición como un derecho que tiene toda persona bien de carácter individual o un grupo u organización para pedir algo en concreto ante una autoridad bien podría ser un gobierno o entidad pública sea un ayuntamiento, etc. Por una causa que interesa no solo al solicitante si no en general.

2.2 Peticiones escritas.

Son aquellas que como su propio nombre indica son escritas para un autoridad en concreto, y se trata de un documento oficial el cual va dirigida a esta organización.

La cual se tiene que formalizar y hacer llegar a la organización en concreto para dar a conocer lo que este individuo u organización reclaman.

Bien , esto con lleva un problema y es la difusión de la misma no es posible que esta petición de alguna u otra forma llegue al pueblo o a personas que podrían estar interesadas en la misma, y es aquí donde llega la posibilidad de hacer peticiones por internet.

2.3 Peticiones por Internet.

Son las cuales a diferencia de las escritas nos dan la posibilidad de hacer llegar nuestra petición al pueblo de manera telemática mediante una red social o un servicio web, el cual nos proporciona la posibilidad de difundir la misma por toda la red.

Bien se podría hacer a nivel de organización o a nivel público, de alguna u otra manera esto nos posibilita la expansión de una propuesta en concreto.

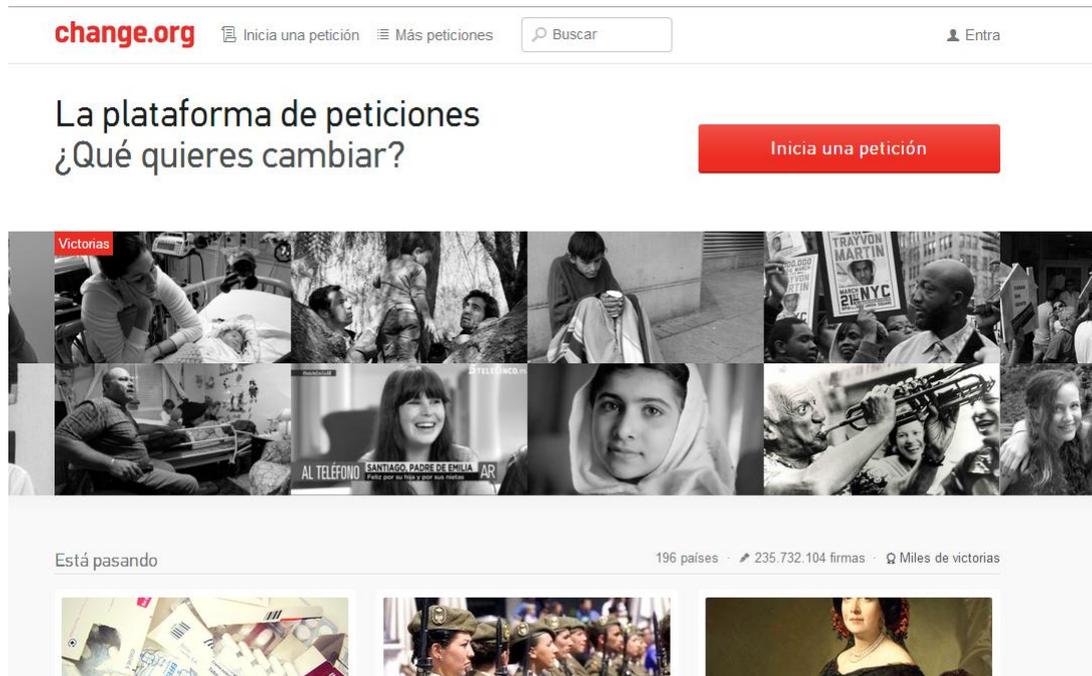
A día de hoy podríamos dar a conocer varios portales los cuales nos ofrecen esta posibilidad, y de los cuales se ha nutrido nuestro proyecto a la hora de realización del mismo.

1- [CHANGE](#)

Change.org Inc. es una organización o corporación constituida legalmente como persona jurídica cuyo negocio incluye la venta y prestación de servicios mediante envíos masivos, listas de correo electrónico y servicios derivados.

Change.org además actúa como blog y lugar de acogida libre y pública de peticiones por internet de carácter cívico, reformista, social y, en general reivindicativo del cumplimiento

de los derechos humanos. Organizaciones como Amnistía Internacional y Humane Society pagan al sitio para alojar sus peticiones



2- [CARE2](#)

Care2 es un sitio de Red Social que fue fundado por Randy Paynter en 19981 para ayudar a conectarse a activistas alrededor del mundo. Tiene aproximadamente 15 millones de usuarios.2

Care2 empezó su misión de ayudar a la gente a convertir el mundo en un mejor lugar conectándolos con individuos, organizaciones y responsables de empresas que ayudarían a crear un impacto.

Los miembros de Care2 crear una identidad en línea rellenoando un perfil con información personal, como en la mayoría de los sitios de redes sociales, pero Care2 también pide información sobre la participación de sus miembros en el activismo. Las interacciones sociales en Care2 giran en torno a los grupos que conectan a las personas que se preocupan sobre temas similares. Peticiones de Internet y artículos periodísticos publicados por los miembros también son de uso frecuente.

Características

- Perfiles de miembros y grupos para facilitar la creación de redes sociales
- Peticiones que cualquier ciudadano puede crear y distribuir
- Peticiones creado y promovido por Care2 en asociación con Organización sin ánimo de lucro
- E-cards gratis (las cuales también generan donaciones gratis)

- Los Usuarios escriben noticias e historias sobre sí mismos, y luego votan para decidir cuales serán mostradas en la Red
- Blogs
- Compartir fotos con espacio ilimitado para subir
- Boletines Informativos e "e-alerts" acerca de varias cuestiones como acerca del Ambiente y Los Derechos Humanos
- "Care2 JobFinder" en el cual se enlistan trabajos con Compañías Progresivas
- Un canal de vida verde con tips sobre Vida Saludable, Una vida más adecuada
- Varios canales de contenido sobre temas como el Calentamiento Global, la Mujer y las elecciones presidenciales de EUA del 2008
- "Butterfly Reward " Moneda Virtual, Sistema por el cual el usuario puede ganar "Butterfly Credits" a través de 17 tipos de actividades y redimirlos en 1 o más de 13 regalos

The screenshot shows the Care2 website interface. At the top, it displays "23,536,347 members doing good!" and a search bar. The navigation menu includes "take action", "causes & news", "healthy living", "community", "ecards", and "butterfly rewards". The main content area features a "today in healthy living" section with two articles: "Choke Chain Kills Dog" by Lisa Spector (75 comments) and "11 Reasons You Should Date a Dog Owner" by Dogster (35 comments). A sidebar on the left has a "quick links" menu with options like "start a petition", "eCards", and "daily action". On the right, there are sections for "today at Care2" with "hottest petition" and "daily action" items, and a "start a petition" button over a kitten image. The footer includes the text "care2 community SUCCESS!"

Avaaz.org es una organización civil global fundada en enero de 2007 que promueve el activismo ciudadano en asuntos como el cambio climático, derechos humanos, corrupción, pobreza, derechos de los animales, paz y conflicto.

Su objetivo principal es "movilizar a los ciudadanos del mundo para cerrar la brecha entre el mundo que tenemos y el mundo que la mayoría de la gente quiere." La organización trabaja en todo el mundo, tiene sedes diseminadas en numerosas ciudades incluyendo (Río de Janeiro, Ginebra, Nueva York, Londres, Madrid y Washington DC), utiliza 16 idiomas y cuenta con más de veinte millones de miembros en todo el mundo. Según [The Guardian](#): "Avaaz sólo existe hace cinco años pero ha explotado hasta convertirse en la red de activismo online más grande y más poderosa del mundo."



4- [SURVEYMONKEY](#)

Sitio web con una dinámica ligeramente distinta a la del proyecto pero que si se abstrae básicamente se podría decir que si tiene que ver con el proyecto ya que al fin al cabo lo que busca es la posibilidad de que el usuario participe.

Se basa en un sitio web el cual permite crear encuestas en línea, además es un sitio que cobra por sus servicios.

La empresa fue fundada en 1999 por Ryan y Chris Finley. En abril de 2009 se vendió a un consorcio, del cual Dave Goldberg es el CEO. En 2010 recibió USD 100 millones en financiación de deuda de Bank of America, Merrill Lynch y SunTrust Robinson Humphrey.

The screenshot shows the SurveyMonkey website homepage. At the top, there is a navigation bar with the SurveyMonkey logo, a 'Iniciar sesión' button, and an 'Ayuda' button. Below the navigation bar, there are links for 'Inicio', 'Cómo funciona', 'Ejemplos', 'Servicios de encuestas', and 'Planes y precios'. The main content area features a large banner with a woman's face on the left and the text 'Cree encuestas. Obtenga respuestas.' in the center. Below this text, there are three steps: 'Crear' (Create), 'Recopilar' (Collect), and 'Analizar' (Analyze), each with an icon and a brief description. To the right of the banner, there is a 'Comience' (Get Started) section with a yellow 'Suscripción profesional' button and a white 'Suscribase GRATIS' button. Below the banner, there are five categories: 'Satisfacción del cliente', 'Educación', 'Eventos', 'Investigación de mercado', and 'Recursos Humanos'. Below these categories, there are two main promotional boxes. The first box is titled 'Envíe sus encuestas por correo electrónico: GRATIS' and describes how to use the tool for email campaigns. The second box is titled 'Facilidad gracias a las encuestas' and describes the tool as the most famous online survey tool in the world. At the bottom of the page, there is a footer with the text 'Únase a nuestros más de 15 millones de clientes' and 'Manténgase conectado'. Below this, there are logos for Facebook, America, XM, and Samsung, and social media sharing buttons for Facebook (240 likes) and Twitter (99 tweets).

3. Resumen del Documento

Se resume el presente documento como una memoria del TFG (Trabajo de Fin de Grado) en la cual se expone un trabajo. Este trabajo como tal se compone de varios capítulos todos ellos teniendo como fin exponer el proceso llevado a cabo en la implementación de este trabajo.

Primero de todo nos embarcamos, empezando con una descripción del problema en el cual nos encontramos en la actualidad con respecto a la temática de nuestro trabajo, en este caso una descripción de lo que es una petición y a su vez comentando implementaciones parecidas a las de nuestro trabajo.

Continuamos el trabajo con un resumen del documento, los recursos que hemos utilizados, en este caso tanto hardware como software, llegando a una descripción en la que se explica la planificación del presente documento.

Una vez tocado una introducción por así decirlo del trabajo, nos metemos de lleno en lo que sería el desarrollo del trabajo como tal, haciendo uso de la metodología de desarrollo ágil PUD y tocando todas las fases de la misma. Empezando por un modelo de dominio, el cual nos expone el dominio de nuestro portal explicando las distintas clases que utilizamos para la implementación del mismo. Teniendo como dos clases muy importante, la clase usuario y la clase propuesta. Ya que estas dos son la raíz de nuestro portal.

Continuando así con una lista de características detallando así la funcionalidad de nuestro portal y los roles de usuarios dentro de la misma. Pasando así por una fase de análisis y de diseño con sus distintos diagramas de colaboración y secuencia, llegando así a una fase de implementación. En la cual implementamos el sitio utilizando Drupal y nos embarcamos en la configuración del mismo y el uso de los distintos módulos para poder llevar a cabo un portal funcional.

Terminando con unas pruebas para comprobar que efectivamente el portal funciona y nos presta una serie de servicios, los cuales se describen en la lista de características.

Por otro lado también se comenta, las competencias que se dan en este trabajo y las cuales se cumplen para poder entregar el mismo, así como un manual de usuario en el cual se detalla cómo se puede hacer uso de la aplicación de una forma clara y sin dar muchas vueltas.

Terminando así el documento con una legislación de las distintas leyes utilizadas para la elaboración del mismo, y con una bibliografía en la cual se detalla la distinta documentación utilizada para la elaboración del portal.

Reflejando así a grandes rasgos un trabajo en el cual se detalla la implementación de un portal, utilizando ingeniería del software con una metodología de desarrollo ágil. Este trabajo con una temática de peticiones, con una interacción clara de usuarios. Todo detallado y justificando paso a paso la implementación del mismo. Tocando todos los puntos en un trabajo el cual podría tener un futuro bastante amplio.

4. Recursos utilizados

A continuación se ilustra todos los recursos utilizados para la elaboración del portal tanto software como hardware.

4.1 Recursos software

Del lado del software nos encontramos con los siguientes recursos:

4.1.1 Drupal

Drupal es un CMF(Content Management Framework) modular multipropósito y muy configurable que permite publicar artículos, imágenes, y otras cosas u otros archivos y servicios añadidos como foros, encuestas, votaciones, blogs y administración de usuarios y permisos. Drupal es un sistema dinámico: en lugar de almacenar sus contenidos en archivos estáticos en el sistema de ficheros del servidor de forma fija, el contenido textual de las páginas y otras configuraciones son almacenados en una base de datos y se editan utilizando un entorno Web.



4.1.2 Php

PHP es un lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico. Fue uno de los primeros lenguajes de programación del lado del servidor que se podían incorporar directamente en el documento HTML en lugar de llamar a un archivo externo que procese los datos. El código es interpretado por un servidor web con un módulo de procesador de PHP que genera la página Web resultante. PHP ha evolucionado por lo que ahora incluye también una interfaz de línea de comandos que puede ser usada en aplicaciones gráficas independientes. PHP puede ser usado en la mayoría de los servidores web al igual que en casi todos los sistemas operativos y plataformas sin ningún costo.



4.1.3 Css

Las hojas de estilo en cascada o (Cascading Style Sheets, o sus siglas CSS) hacen referencia a un lenguaje de hojas de estilos usado para describir la presentación semántica (el aspecto y formato) de un documento escrito en lenguaje de marcas. Su aplicación más común es dar estilo a páginas webs escritas en lenguaje HTML y XHTML, pero también puede ser aplicado a cualquier tipo de documentos XML, incluyendo SVG y XUL.



4.1.4 Mysql

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacional, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones. MySQL AB —desde enero de 2008 una subsidiaria de Sun Microsystems y ésta a su vez



de Oracle Corporation desde abril de 2009— desarrolla MySQL como software libre en un esquema de licenciamiento dual.

4.1.6 JQuery



jQuery es una biblioteca de JavaScript, creada inicialmente por John Resig, que permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones (FLV) y

Agregar interacción con la técnica AJAX a páginas web. Fue presentada el 14 de enero de 2006 en el BarCamp NYC. jQuery es la biblioteca de JavaScript más utilizada

4.1.7 JavaScript

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.



JavaScript

Se utiliza principalmente en su forma del lado del cliente (client-side), implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas aunque existe una forma de JavaScript del lado del servidor (Server-side JavaScript o SSJS). Su uso en aplicaciones externas a la web, por ejemplo en documentos PDF, aplicaciones de escritorio (mayoritariamente widgets) es también significativo.

4.1.8 HTML

HTML, siglas de HyperText Markup Language («lenguaje de marcado hipertextual»), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que, en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, etc. Es un estándar a cargo de la W3C, organización dedicada a la estandarización de casi todas las tecnologías ligadas a la web, sobre todo en lo referente a su escritura e interpretación.



4.2 Recursos hardware

Como recursos hardware nos encontramos con un equipo no tan potente, pero que cumple perfectamente con su cometido.

4Gb de Memoria RAM

Procesador Intel I3

Grafica Nvidia 8800 gt

HD-1TB

5. Planificación del trabajo

En este capítulo se describe la metodología de desarrollo a utilizar todos sus aspectos más característicos, así como un presupuesto estimado para la realización de este proyecto y una estimación para la realización del mismo.

5.1 Metodología de desarrollo

Para la elaboración de este proyecto se ha elegido una metodología de desarrollo ágil denominada PUD (Proceso Unificado de Desarrollo) la cual nos aporta todas las ventajas de utilizar una metodología ágil y a su vez poder desarrollar un proyecto que se adapte al cambio y que no se centre tanto en la documentación.

Así mismo utilizamos una metodología ya estudiada y la cual es bastante llevadera a la hora de trabajar y muy concisa en sus distintas fases, dando como resultado un proyecto funcional.

Es una metodología de desarrollo de software que está basado en componentes e interfaces bien definidas, y junto con el Lenguaje Unificado de Modelado (UML), constituye la metodología estándar más utilizada para el análisis, implementación y documentación de sistemas orientados a objetos.

Es un proceso que puede especializarse para una gran variedad de sistemas de software, en diferentes áreas de aplicación, diferentes tipos de organizaciones, diferentes niveles de aptitud y diferentes tamaños de proyecto.

PUD no es un sistema con pasos firmemente establecidos, sino un conjunto de metodologías adaptables al contexto y necesidades de cada organización.

Es el resultado de varios años de desarrollo y uso práctico en el que se han unificado técnicas de desarrollo, a través del UML, y trabajo de muchas metodologías utilizadas por los clientes.

5.1.1 Características del Proceso Unificado de Desarrollo

Al igual que con cualquier otro modelo de desarrollo, del Proceso Unificado también se pueden destacar ciertas características.

Iterativo e incremental

El Proceso Unificado es un marco de desarrollo compuesto de cuatro fases:

- Inicio
- Elaboración
- Construcción
- Transición

Cada una de ellas es, a su vez, dividida en una serie de iteraciones que ofrecen como resultado un incremento del producto desarrollado, que añade o mejora las funcionalidades del sistema en desarrollo.

Es decir, un “incremento” no implica necesariamente una ampliación de dicho sistema.

Durante cada una de estas iteraciones se realizarán a su vez las actividades definidas en el ciclo de vida clásico: requisitos, análisis, diseño, implementación, prueba e implantación. Aunque todas las iteraciones suelen incluir trabajo en casi todas estas actividades, el grado de esfuerzo dentro de cada una de ellas varía a lo largo del proyecto. Por ejemplo, en la fase de inicio se centrarán más en la definición de requisitos y en el análisis, y durante la de construcción quedarán relegadas en favor de la implementación y las pruebas.

Si una iteración cumple sus metas, publicando una nueva versión del producto que implemente ciertos casos de uso, el desarrollo continúa con la siguiente. Cuando no las cumple, los desarrolladores deben revisar sus decisiones previas y probar un nuevo enfoque.

5.1.2 Dirigido por los casos de uso

Un sistema software se crea para servir a sus usuarios por lo que, para construir un sistema exitoso, se debe conocer qué es lo que quieren y necesitan. El término “usuario” no se refiere solamente a los usuarios humanos sino también a otros sistemas, es decir, representa a algo o alguien que interactúa con el sistema a desarrollar.

En el Proceso Unificado, los casos de uso se utilizan para capturar los requisitos funcionales y para definir los objetivos de las iteraciones. En cada una, los desarrolladores identifican y especifican los casos de uso relevantes, crean el diseño usando la arquitectura como guía, implementan el diseño en componentes y verifican que los componentes satisfacen los casos de uso.

5.1.3 Centrado en la arquitectura

El concepto de arquitectura del software involucra los aspectos estáticos y dinámicos más significativos del sistema, y actúa como vista del diseño, dando una perspectiva completa y describiendo los elementos más importantes. La arquitectura surge de los propios casos de uso, sin embargo, también está influenciada por muchos otros factores, como la plataforma en la que se ejecutará, el uso de estándares, la existencia de sistemas heredados (aunque éste no sea el caso que nos ocupa) o los requisitos no funcionales.

Puesto que la arquitectura y los casos de uso están relacionados, por una parte, los casos de uso deben, cuando son realizados, acomodarse en la arquitectura, y ésta debe ser lo bastante flexible para realizar todos los casos de uso, hoy y en el futuro. De palabras de los propios creados del Proceso Unificado, es un problema semejante al del “huevo y la gallina”. En la realidad, arquitectura y casos de uso deben evolucionar en paralelo.

5.1.4 Enfocado en los riesgos

Para disminuir la posibilidad de fallo en las iteraciones o incluso la de cancelación del proyecto, se deben llevar a cabo sucesivos análisis de riesgos durante todo el desarrollo.

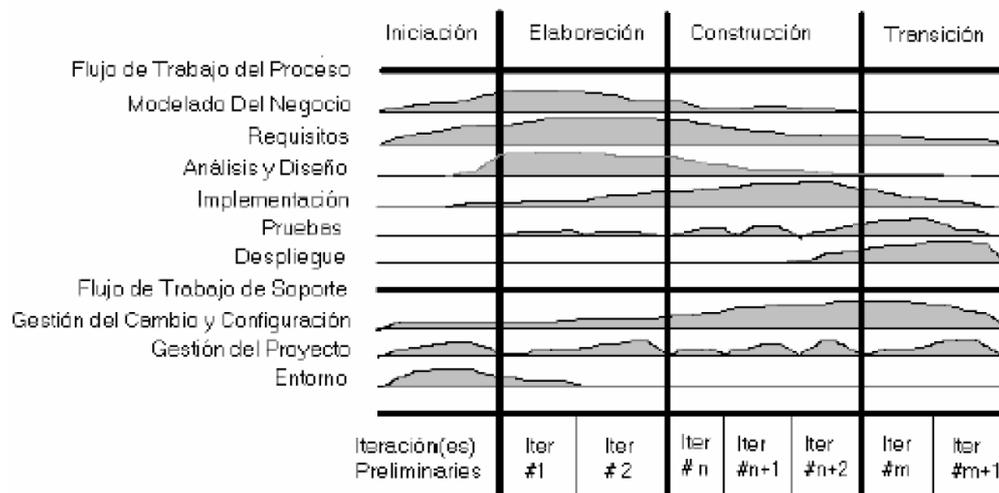
Por supuesto, los riesgos principales deben ser identificados en una etapa temprana del ciclo de vida, y además, los resultados de cada iteración deben seleccionarse en un orden que asegure que estos son considerados primero.

5.1.5 Vida del Proceso Unificado de Desarrollo

El Proceso Unificado se repite a lo largo de una serie de ciclos que constituyen la vida de un sistema. Al final de cada uno de ellos se obtiene una versión final del producto, que no sólo satisface ciertos casos de uso, sino que está lista para ser entregada y puesta en producción. En caso de que fuese necesario publicar otra versión, deberían repetirse los mismos pasos a lo largo de otro ciclo.

Como se ha comentado en el apartado anterior, cada ciclo se compone de varias fases, y dentro de cada una de ellas, los directores o los desarrolladores pueden descomponer adicionalmente el trabajo en iteraciones, con sus incrementos resultantes. Cada fase termina con un hito, determinado por la disponibilidad de un conjunto de artefactos, modelos o documentos.

Las iteraciones de cada fase se desarrollan a través de las actividades de identificación de requisitos, análisis, diseño, implementación, pruebas e integración.



Fase de Inicio

Suele ser la fase más corta del desarrollo, y no debería alargarse demasiado en el tiempo. En caso contrario, podríamos encontrarnos en una situación de excesiva especificación inicial, yendo en contra del enfoque relativamente ágil del Proceso Unificado.

En esta fase se realizan las siguientes tareas:

- Desarrollar una descripción del producto final y presentar el análisis de negocio.

- Realizar una identificación inicial de riesgos.
- Establecen las principales funciones del sistema para los usuarios más importantes, la arquitectura a grandes rasgos y un plan de proyecto.

La fase de inicio termina con el hito de los objetivos del desarrollo.

Fase de Elaboración

Durante esta fase deberían capturarse la mayoría de requisitos del sistema, aunque los objetivos principales son tratar los riesgos ya identificados y establecer y validar la base de la arquitectura del sistema. Esta base se llevará a cabo a través de varias iteraciones, y servirá de punto de partida para la fase de construcción.

La fase de elaboración termina, por tanto, al alcanzar el hito de la arquitectura del sistema.

Fase de Construcción

Es la fase más larga del proyecto, y completa la implementación del sistema tomando como base la arquitectura obtenida durante la fase de elaboración. A partir de ella, las distintas funcionalidades son incluidas en distintas iteraciones, al final de cada una de las cuales se obtendrá una nueva versión ejecutable del producto.

Por tanto, esta fase concluye con el hito de obtención de una funcionalidad completa, que capacite al producto para funcionar en un entorno de producción.

Fase de Transición

En la fase final del proyecto se lleva a cabo el despliegue del producto en el entorno de los usuarios, lo que incluye la formación de éstos.

En lo relativo a la evolución del propio producto software:

- Gracias a las opiniones obtenidas de versiones preliminares, evoluciona desde la fase beta a una versión final.
- Se resuelven incidencias en la implantación e integración, y si existen, se clasifican aquellas que podrían justificar una nueva versión del producto.

Esta fase concluye con el hito de publicación del producto.

5.2 Planificación y temporización

En este apartado se ilustran las diferentes secciones y tareas de las que se compone este trabajo, y que han sido necesarios cumplimentar para llegar a la conclusión del mismo. La planificación y temporización se han hecho en base a las directrices que marca la metodología PUD, por lo tanto se incluyen las cuatro fases de las que se compone: inicio, elaboración, construcción y transición, con sus disciplinas correspondientes.

5.2.1 Gestión del TFG.

Gestión del TFG	Horas
Presentación Secretaria de la Propuesta	1
Presentación Secretaria documentación TFG	1

TOTAL	2
-------	---

5.2.2 Realización y tramitación de la propuesta.

Realización y tramitación de la propuesta	Horas
Búsqueda de un tema	5
Búsqueda Biblioteca Información Temas	1
Búsqueda Internet Información sobre temas	1
Preparación de una Propuesta	1
Discusión propuesta TFG con el tutor.	1
TOTAL	9

5.2.3 Cuestiones Previas.

Cuestiones Previas	Horas
Establecer entorno de trabajo	6
Establecer Necesidad de recursos	2
Instalación de Hardware y Software	2
Estudio de Drupal	10
Total	20

5.3.3 Desarrollo del TFG

Inicio	Horas
Requerimientos	10
Análisis	30
Diseño	30
Codificación	20
Prueba	10
Subtotal	100

Elaboración	Horas
Requerimientos	10
Análisis	30
Diseño	30
Codificación	20
Prueba	10
Subtotal	100

Construcción	Horas
Requerimientos	10
Análisis	30
Diseño	30

Codificación	20
Prueba	10
Subtotal	100

Transición	Horas
Requerimientos	0
Análisis	5
Diseño	5
Codificación	5
Prueba	2
Subtotal	17
Total	307

5.3 Presupuesto

El presupuesto necesario para la realización de este trabajo se descompone en cuatro partes. Para cada una por separado se detalla el coste de la misma y al final se expone el coste completo de la realización del trabajo.

5.3.1 Costes de personal

Para calcular los costes laborales lo primero sería determinar el coste por hora trabajada. En este caso se han determinado 16 euros cada hora trabajada por el alumno (suponiendo unos ingresos de 1280 euros brutos mensuales) y 30 euros cada hora trabajada por el profesor (2504 euros brutos mensuales). El reparto de horas dedicadas al proyecto por los distintos participantes quedara de la siguiente manera:

Tutor 15 horas

Alumno 300 horas

Teniendo en cuenta los datos anteriores, tendríamos los siguientes costes laborales por participante:

Total Tutor: 15 horas * 30 euros = 450 euros

Total Alumno: 300 horas * 16 euros = 4800 euros

5.3.2 Coste Material

El material necesario para el proyecto será de un ordenador y un disco duro externo. El software necesario para la elaboración del proyecto no supondrá ningún coste debido al uso de software libre y licencias de estudiante. Para el ordenador su coste es de **1.000 euros** y para el disco duro **120 euros**. El coste total asciende a **1.120 euros**. Teniendo en cuenta que el tiempo de amortización es de 48 meses, y que el equipo se usara durante 7 meses, el coste para ese periodo es de

$$1.120 * 7 / 48 = 163,33 \text{ euros}$$

Costes fungibles

Para la entrega del proyecto es necesario realizar cinco copias del mismo y sus respectivas encuadernaciones. Las cuales habrá que entregar en la administración, por lo tanto el coste es:

Precio por tomo: 0.04 euros/página * 2 (ambas caras) * 120 páginas + 6 euros (encuadernación) = 15,6 euros

Los 5 tomos: 15,6 euros * 5 tomos = **78 euros**

5.3.3 Costes indirectos

Son aquellos que no dependen directamente de la realización del proyecto, esto es: trabajo del personal de la administración, gastos en los servicios de alumbrado y de red de la edición de informática etc. Estos costes son difíciles de calcular por su complejidad y variedad, así que para simplificar se ha presupuestado un 5 % del total del presupuesto.

(Coste de personal + Coste material + Costes fungibles) * 5 % =

$(4800+450+163,33+78) * 5 \% = 274,5665 \text{ euros}$

5.3.4 Total del presupuesto

A continuación se muestra una tabla resumen con los costes asociados al proyecto.
PRESUPUESTO 53

Costes laborales del alumno 4.800 euros

Costes laborales del tutor 450 euros

Costes materiales 163,33 euros

Costes de documentación 78 euros

Costes indirectos 274,5665 euros

PRESUPUESTO TOTAL 5765,8965 euros

El presupuesto total del proyecto es de 5765,8965 euros.

6. Desarrollo del trabajo

En este punto haremos un recorrido por todo el desarrollo de la aplicación, todo esto utilizando la metodología PUD (Proceso unificado de desarrollo) pasando por cada una de sus fases.

6.1 Requisitos del sistema

En esta sección se describen dos puntos muy importantes con respecto al trabajo que son el modelo del dominio y la lista de características. Ya que facilitan a los desarrolladores a comprender el contexto en el cual están trabajando y así poder recopilar requisitos.

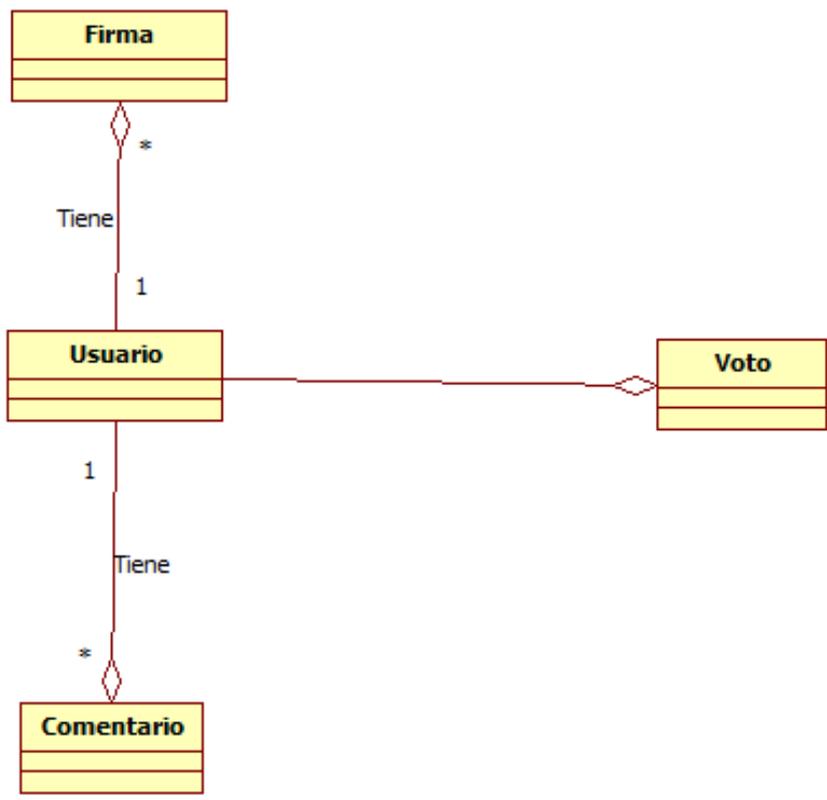
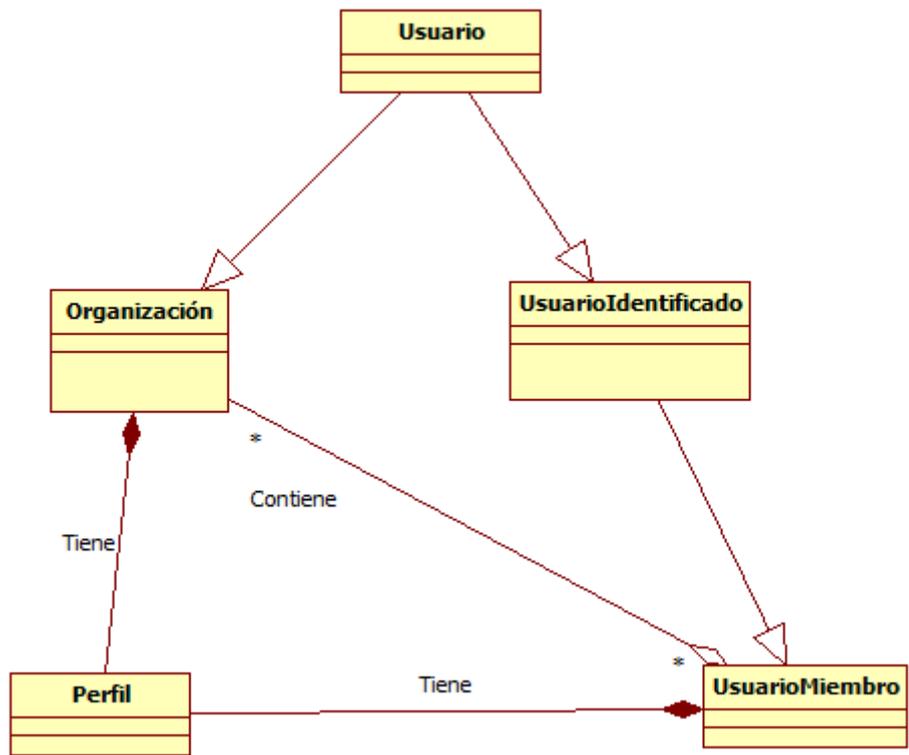
6.1.1 Modelo del dominio

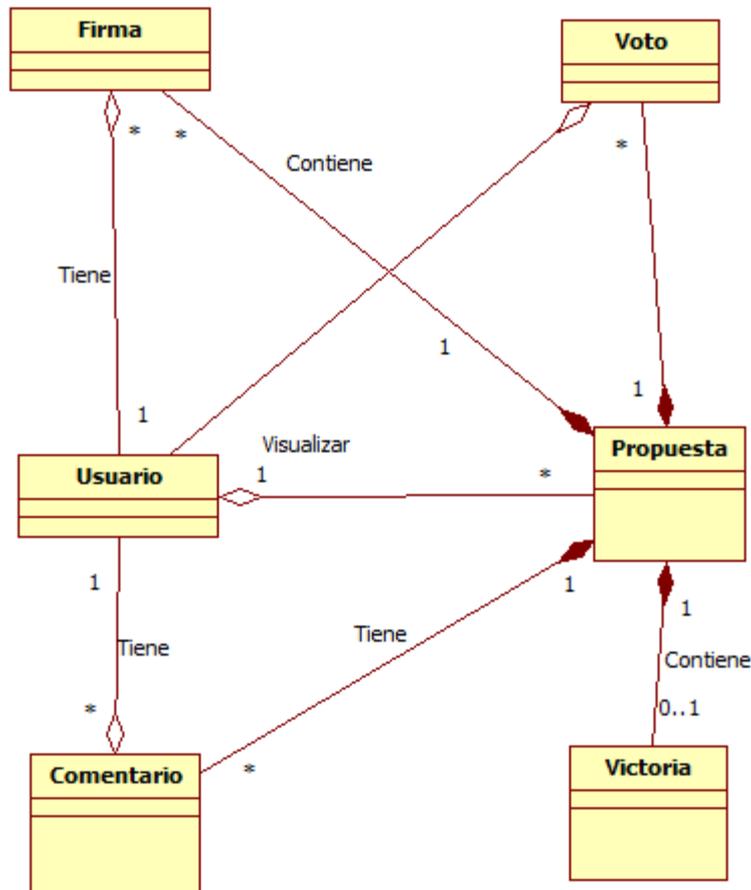
El software encargado del control de consultas que han sido creadas por organizaciones o partidos políticos y que necesitan del sufragio para su aprobación de las diferentes Elecciones o propuestas allí formuladas. Este software esta implementado bajo una web 2.0 y el cual necesitará de un registro obligatorio por parte de todas las organizaciones que deseen plantear consultas o generar procesos electorales. En este sentido las organizaciones podrán restringir el uso del voto en función del rol, filiación u interés del firmante o votante, es decir, todo votante deberá también estar registrado en el portal web y aportar sus datos, los cuales servirán para filtrar el acceso al voto de las múltiples propuestas o procesos de elección en el caso de partidos políticos.

Cada organización obtendrá un perfil asociado a la misma el cual permitirá hacer cambios tanto en las peticiones realizadas, como generar una muestra interna de resultados en función de los intereses de la organización. Dicho software mostrará a través de los diferentes filtros, las gráficas de voto y los resultados que se han obtenido durante los procesos de elección y permitirá la compartición de los datos a través de las redes sociales siempre y cuando posean un registro previo en el portal.

Este software permitirá la mensajería interna entre los diferentes usuarios registrados del portal así como la difusión de información en relación a los diferentes procesos electorales de forma periódica.

Así mismo a continuación se ilustra un diagrama de clases, en el cual queda reflejado todas las entidades que entran en juego en la aplicación.





Tenemos las siguientes clases.

- Usuario
Clase abstracta la cual representa a un usuario anónimo en la aplicación.
- Organización
Clase heredada de usuario la cual representa a un usuario con el rol de organización.
- Usuario Identificado
Clase heredada de usuario la cual representa a un usuario logueado en el sistema pero con roles limitados
- Usuario Miembro
Clase heredada de usuario identificado pero que a su vez tiene asociadas organizaciones.
- Perfil
Clase la cual representa el perfil de dos tipos de usuario el de la organización y el usuario miembro.
- Firma
Clase la cual representa una firma a un usuario asociado y a una propuesta

- Propuesta
Clase muy importante la cual representa una propuesta en sí tiene asociado votos, firmas, comentarios y victorias y la misma tiene un usuario único asociado.
- Voto
Clase la cual representa un voto a una propuesta para un usuario determinado.
- Comentario
Clase la cual representa un comentario a un usuario asociado en cuestión y para una propuesta.
- Victoria
Victoria asociada a una propuesta.

De esta manera queda reflejada que tenemos por un lado usuarios que estos tienen asociadas propuestas y que en función de su rol podrían crear o no propuestas, y asociarlas a una organización o no. Que estas propuestas pueden tener comentarios, victorias e incluso comentarios asociadas a usuarios.

6.1.2 Lista de características

Introducción a la lista de características

En este documento se detallará la lista de características asociadas al Sistema de Gestión de Procesos electorales en las organizaciones (ProActPro). La lista de características es un artefacto que se obtiene después de aplicar la tarea de “Enumerar los requisitos candidatos”, que se propone en la metodología del PUD (Proceso Unificado de Desarrollo), para la captura de requisitos.

Esta lista contiene las ideas de clientes, usuarios, analistas y desarrolladores sobre posibles aspectos que se podrían incluir en la aplicación, y que, posteriormente, se podrán traducir en requisitos del software. Estas ideas se consideran requisitos candidatos que se podrán desarrollar en la versión actual del sistema o se podrán postergar a versiones futuras.

Este artefacto sirve para gestionar el proyecto y sólo se utiliza para la planificación del trabajo. Podrá ir variando a medida que avance el proyecto, pudiéndose añadir y modificar las características que se crean oportunas, en cualquier momento del desarrollo.

Tipos de Usuarios

La clasificación de los usuarios es una primera aproximación para identificar y asociar con cada uno de los posibles usuarios; estos tipos de usuarios identificados no necesariamente tienen que ser los usuarios definitivos.

Usuarios Generales de la aplicación (ProActPro).

- **Anónimo:** Este usuario puede acceder al portal en esta versión del software pero solo para realizar el registro o inicio de sesión de usuarios.

- **Registrado:** Este usuario puede acceder al portal, aportando su firma de las distintas peticiones o Elecciones del portal a las cuales pertenezca por su filiación, además de poder compartir mediante redes sociales o correos las peticiones en las que haya aportado su firma. Este rol de usuario también podrá modificar sus datos a través de su perfil de usuario que ha sido creado en el registro efectuado previamente en la aplicación. Dicho usuario tendrá disponible la mensajería interna con otros usuarios del portal.

- **Empresa o Institución:** El usuario empresa o institución puede acceder al portal a través de su registro previo y realizar las Elecciones, consultas o procesos electorales que considere convenientes. Dichas Elecciones podrán ser filtradas para que puedan ejercer su derecho al voto las personas pertenecientes a la entidad que considere convenientes la misma, así pues se ejerce un cortafuegos y da un mayor valor a los datos obtenidos en el proceso.

La empresa a través de su perfil podrá modificar las distintas Elecciones efectuadas por la misma y obtener los valores de las Elecciones de las formas más cómodas posibles

- **Moderador:** Es aquel que posee todas las características del usuario anónimo, pero así mismo este usuario se encarga de moderar el contenido de las distintas peticiones realizadas por los usuario del portal, haciendo que se cumpla la legalidad, el decoro y pudiendo eliminar aquellas que no fuesen oportunas. Este usuario puede vanear a usuarios que ejerzan un mal uso de la plataforma.

- **Administrador:** Este usuario posee un control total del portal, teniendo acceso no solo a la plataforma como usuario si no a nivel de desarrollador, pudiendo modificar código del mismo, solucionar errores, efectuando un mantenimiento continuo del sistema.

Lista de Características

Para describir las características, utilizamos una tabla con los siguientes campos:

- **Código:** Es el identificador de la característica. Se especifica como LC + Categoría + Número. Las categorías se detallan más abajo.

- **Nombre** de la característica.

- **Descripción:** Breve descripción de lo que comprende la característica.

- **Prioridad:** Se asigna una prioridad a cada una con el fin de determinar el orden en que se van a ir desarrollando. Las prioridades que se usaran serán dadas por un valor numérico que representa el nivel de prioridad donde 0 sería la más baja y 100 la más alta, luego están los rangos que se muestran a continuación.

✓ 80-100 (Muy alta)

✓ 60-80 (Alta)

✓ 40-60 (Media)

✓ 20-40 (Baja)

✓ 0-20 (Muy baja)

- **Estado:** Cada característica tiene un estado asociado que irá variando a medida que progresa el sistema. Los posibles estados son:

✓ Aceptado: La característica se desarrollará en esta versión del producto.

✓ Planificada: La característica ya ha sido planificada y se empezará a desarrollar en un plazo de tiempo corto.

✓ En desarrollo: Ya se está desarrollando.

- ✓ Finalizada: Se ha terminado de desarrollar.
- ✓ Postergada: No se desarrollará hasta una versión futura.
- ✓ Rechazada: Probablemente no se desarrollará en ninguna versión.

- **Riesgo:** Cada característica puede tener asociado un riesgo que representa la dificultad para conseguir implementarla correctamente. Utilizamos tres niveles de riesgo:

- ✓ Crítico
- ✓ Significativo
- ✓ Rutinario

Para organizar tenemos los identificadores para cada tipo de usuario de la aplicación

- A. Usuarios Registrado en ProActPro
- EI. Usuario Empresa o Institución en ProActPro
- M. Usuario Moderador de ProActPro
- AD. Usuario Administrador de ProActPro

Con los identificadores anteriormente propuestos podemos ayudar a colocarle un código a cada característica con respecto al usuario que realiza la funcionalidad.

Código	Nombre	Descripción	Prioridad	Estado
LC-A.1	Crear Cuenta	El usuario de portal creará su cuenta de usuario en el portal	100	Aceptada
LC-R.1	Buscar Elección	La aplicación permitirá a cualquier usuario introducir el nombre de una Elección y mostrará los resultados de la búsqueda	90	Aceptada
LC-R.2	Visualizar Elección	La aplicación permitirá una Elección previamente localizada.	98	Aceptada
LC-R.3	Visualizar Elecciones ganadas	El usuario puede acceder a un listado de las distintas Elecciones las cuales han logrado su objetivo.	64	Aceptada
LC-R.4	Visualizar Elecciones recientes	El usuario podrá listar las Elecciones más recientes introducidas en el portal.	66	Aceptada
LC-R.5	Visualizar Elecciones populares	El usuario podrá visualizar en un listado las Elecciones más firmadas del portal.	70	Aceptada
LC-R.6	Visualizar Elecciones organizadas por causas	El usuario podrá acceder a una lista de peticiones organizadas por la causa objetivo	76	Aceptada
LC-R.7	Votar	El usuario puede rellenando sus datos Votar en una Elección determinada, apoyando la misma.	97	Aceptada
LC-R.8	Denunciar Elección	El usuario podrá denunciar el contenido de una Elección	40	Aceptada

LC-R.9	Navegar en el portal	El usuario podrá navegar por las funcionalidades del portal	38	Aceptada
LC-R.10	Cambiar idioma	El usuario podrá cambiar el idioma del portal web	35	Aceptada
LC-R.11	Eliminar Cuenta	El usuario podrá eliminar su cuenta de usuario en el portal	73	Aceptada
LC-R.12	Iniciar sesión	El usuario iniciará sesión en el portal	99	Aceptada
LC-R.13	Cerrar sesión	El usuario cerrará la sesión en el portal	93	Aceptada
LC-R.14	Iniciar Sesión con Facebook	El usuario podrá iniciar sesión con su cuenta de facebook	98	Aceptada
LC-R.15	Editar Perfil de Usuario	El usuario podrá editar el su perfil de usuario	88	Aceptada
LC-R.16	Calificar Elección	El usuario podrá calificar una Elección	56	Aceptada
LC-EI.1	Crear Elección	El usuario efectuar una Elección para su publicación	96	Aceptada
LC-EI.2	Editar Elección	El usuario podrá editar el formato de la Elección	75	Aceptada
LC-EI.3	Compartir Elección	El usuario podrá compartir una Elección mediante mensajería interna o el correo electrónico.	94	Aceptada
LC-EI.4	Declarar Victoriosa una Elección	El usuario podrá declarar una victoria sobre la petición creada en función del objetivo marcado.	89	Aceptada
LC-EI.5	Enviar Mensajes	El usuario podrá enviar mensajes a cualquier creador de una petición en el portal	69	Aceptada
LC-EI.6	Borrar Elección	El usuario que efectúa la Elección podrá eliminarla.	77	Aceptada
LC-EI.7	Compartir Elección mediante Facebook	El usuario podrá compartir una Elección realizada a través de facebook	75	Aceptada
LC-EI.8	Imprimir listado de firmantes	El usuario que efectúa la Elección podrá imprimir un listado con los firmantes de la misma.	10	Aceptada
LC-EI.9	Filtrar la votación	El usuario podrá efectuar un filtro para ejercer una elección sobre los usuarios que considere en su empresa	89	Aceptada

LC-EI.10	Asignar un usuario a una institución	La empresa o Institución podrá asignar él un usuario que lo solicite a su personal dentro del portal	98	Aceptada
LC-M.1	Bloquear Elección	El moderador podrá bloquear una Elección que haya sido denunciada o sea indecorosa	43	Aceptada
LC-M.2	Bloquear Perfil	El moderador podrá bloquear cualquier perfil que tenga que ser revisado por fraudulento	23	Aceptada
LC-M.3	Crear Causas	El moderador podrá crear causas a las cuales se asocian las Elecciones	15	Aceptada
LC-M.4	Borrar Causas	El moderador podrá borrar causas creadas por error o redefinirlas	14	Aceptada
LC-AD.1	Actualizar portal	El administrador podrá actualizar las diferentes funcionalidades del portal	49	Aceptada
LC-AD.2	Bloquear el portal	El administrador podrá bloquear el portal a fin de hacer modificaciones en el mismo	73	Aceptada
LC-AD.3	Dar permisos a los roles de usuario	El administrador podrá asignar los permisos de usuario a los roles creados	67	Aceptada

6.2 Requisitos del software

6.2.1 Actores

Existen tres tipos de actores de casos de uso en nuestra aplicación, los cuales serían los tipos de usuarios que tendría nuestro sistema, ya que cada uno por separado tiene acceso a las distintas funcionalidades que brindamos.

Anónimo

Miembro

Organización

Moderador

Administrador

6.2.2 Modelo de casos de uso

Identificación de los casos de Uso

Casos de Usos	Prioridad
Buscar Elección	90
Visualizar Elección	98
Visualizar Elecciones ganadas	64
Visualizar Elecciones recientes	66
Visualizar Elecciones populares	70
Visualizar Elecciones organizadas por causas	76
Crear Proceso Electoral	96
Editar Elección	75
Compartir Elección	94
Votar	97
Declarar victoriosa una Elección	89
Iniciar sesión con Facebook	98
Crear Cuenta	100
Eliminar Cuenta	73
Iniciar Sesión	99
Cerrar Sesión	93
Editar Perfil de usuario	88
Enviar Mensajes	69
Borrar Elección	77
Calificar Elección	56
Imprimir listado de firmantes	10
Denunciar Elecciones	40
Navegar en el portal	38
Cambiar Idioma	35
Bloquear Elección	43
Compartir Elección mediante Facebook	75
Bloquear Perfil	23
Crear Causas	15
Borrar Causas	14
Filtrar Votación	89
Asignar usuario a una institución	98
Actualizar Portal	49
Bloquear Portal	73
Dar permisos a roles de usuario	67

6.2.3 Especificación de casos de uso

- Descripción de los casos de uso arquitectónicamente prioritarios

Crear Cuenta

Caso de Uso	Crear Cuenta
Actor	Usuario Anónimo

Precondición	
Post condición	El Usuario queda registrado en el sistema
Flujo normal	1- La aplicación mostrará un formulario en el cual el usuario aportará sus datos personales para crear su cuenta en la aplicación 2- El sistema valida los datos y crea la cuenta del usuario en el portal
Flujo alternativo	1.1 -El usuario no inserta toda la información necesaria para crear una Elección. 1.2 El sistema impide la creación de la Elección mandando un mensaje para que se rellenen todos los datos.

Iniciar Sesión

Caso de Uso	Iniciar Sesión
Actor	Usuario Registrado
Precondición	El usuario debe tener cuenta en el sistema
Post condición	El usuario queda logueado dentro del sistema
Flujo normal	1- El usuario introduce su nombre de usuario y contraseña 2- El sistema comprueba los datos introducidos en el sistema 3- El usuario accede al sistema tras su logueado
Flujo alternativo	1.1- El usuario no introduce correctamente o el nombre de usuario o la contraseña 1.2- El sistema muestra un mensaje indicando la introducción errónea de datos 1.3- El sistema permanece en la introducción de nombre de usuario y contraseña

Visualizar Elección

Caso de Uso	Visualizar Elección
Actor	Usuario Registrado
Precondición	El sistema este mostrando los títulos de las Elecciones existentes en el sistema
Post condición	El sistema muestra la Elección con las vicisitudes de la misma.

Flujo normal	1- El usuario selecciona la Elección que desea visualizar. 2- El sistema muestra la Elección
Flujo alternativo	

Votar

Caso de Uso	Votar
Actor	Usuario Registrado
Precondición	La Elección debe estar visualizándose previa selección
Post condición	La Elección queda votada por el usuario
Flujo normal	1- El sistema muestra un formulario con los campos requeridos para depositar el voto 2- El usuario rellena los campos del formulario y presiona el botón de firmar. 3- El sistema valida el voto y la registra con éxito en la Elección.
Flujo alternativo	2.1- El usuario no rellena todos los campos necesarios para realizar la votación. 2.2- El sistema impide su avance y avisa de la falta de cumplimentación de los campos.

Crear Proceso Electoral

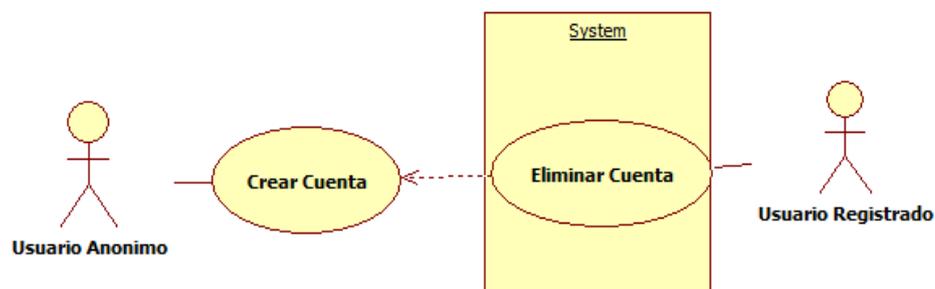
Caso de Uso	Crear Proceso Electoral
Actor	Usuario Empresa o Institución
Precondición	El usuario debe encontrarse previamente registrado en el sistema como empresa, institución o partido político
Post condición	El proceso electoral queda publicado en el sistema
Flujo normal	1 - El usuario rellena el formulario para crear un proceso electoral mostrando los datos correspondientes al mismo 2 - El sistema comprueba que los datos sean los debidamente introducidos 3 - El proceso electoral queda publicado en el sistema

Flujo alternativo	2.1- El sistema comprueba que los datos introducidos son erróneos 2.2- El sistema muestra un mensaje indicando la equivocación 2.3- El sistema permanece en el formulario de creación de procesos de elección

Asignar un usuario a una institución

Caso de Uso	Asignar un usuario a una institución
Actor	Usuario empresa o institución
Precondición	El usuario debe encontrarse en la edición del perfil de la empresa
Post condición	El usuario es integrado en el conjunto de personal de la empresa
Flujo normal	1- El usuario anónimo solicita la inclusión a una empresa o institución 2- El usuario queda añadido dentro de la empresa
Flujo alternativo	

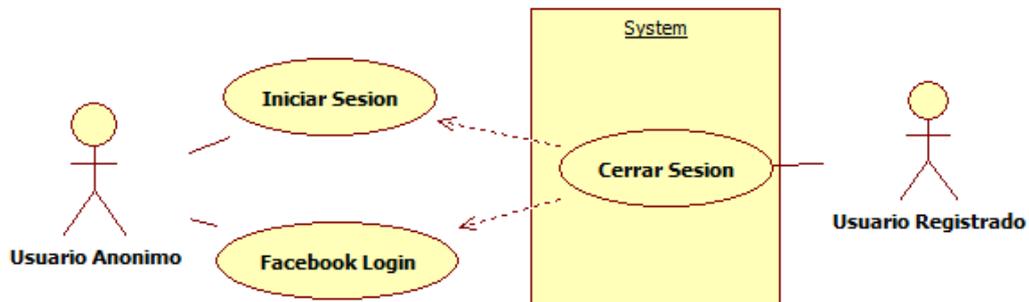
6.2.4 Diagramas de Casos de Uso



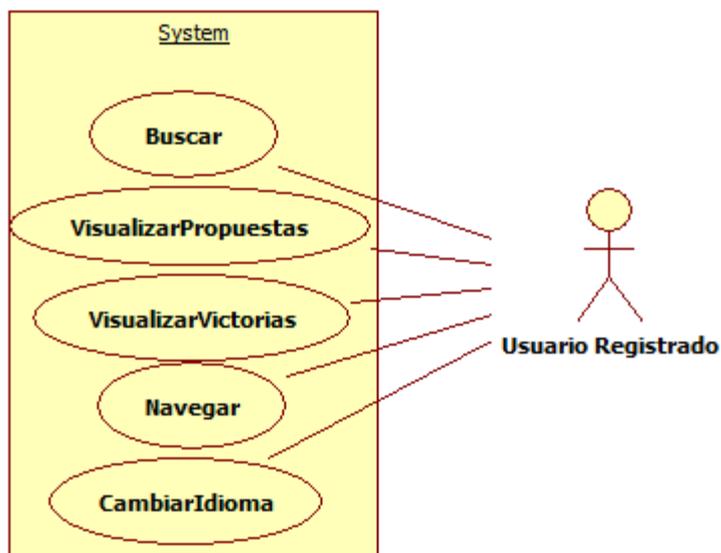
Como se puede observar en el diagrama anterior, el caso de uso imprescindible para poder realizar todas las operaciones que ofrece la plataforma es la creación de su cuenta de usuario en la modalidad específica que le corresponde, es decir como empresa o institución-partido político o como usuario independiente.

En este diagrama se ha indicado que el usuario a realizar esta acción es un usuario anónimo ya que se considera que no pertenece a la aplicación y por tanto necesita crear su cuenta para acceder aplicaciones de la misma.

Se debe observar la declaración de dependencia existente entre la creación y la eliminación de una cuenta, además de la aparición del usuario registrado como uno ente que puede realizar la eliminación de la misma.

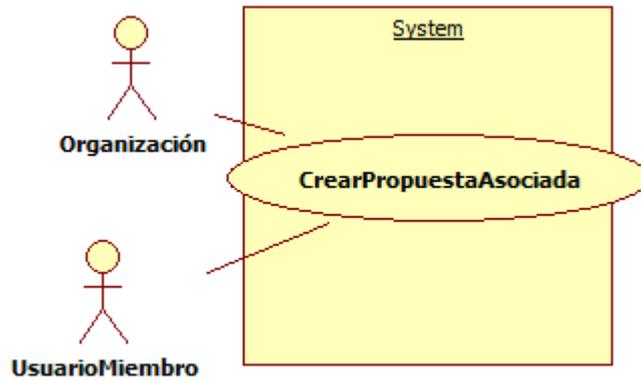


La asociación directa creada en el diagrama anterior viene dada por la dependencia existente entre el inicio de una sesión y el posterior cierre de la misma dentro del sistema. Este diagrama muestra el proceso imprescindible en el software para poder ser utilizado y para mantener la integridad de los datos en su último caso.

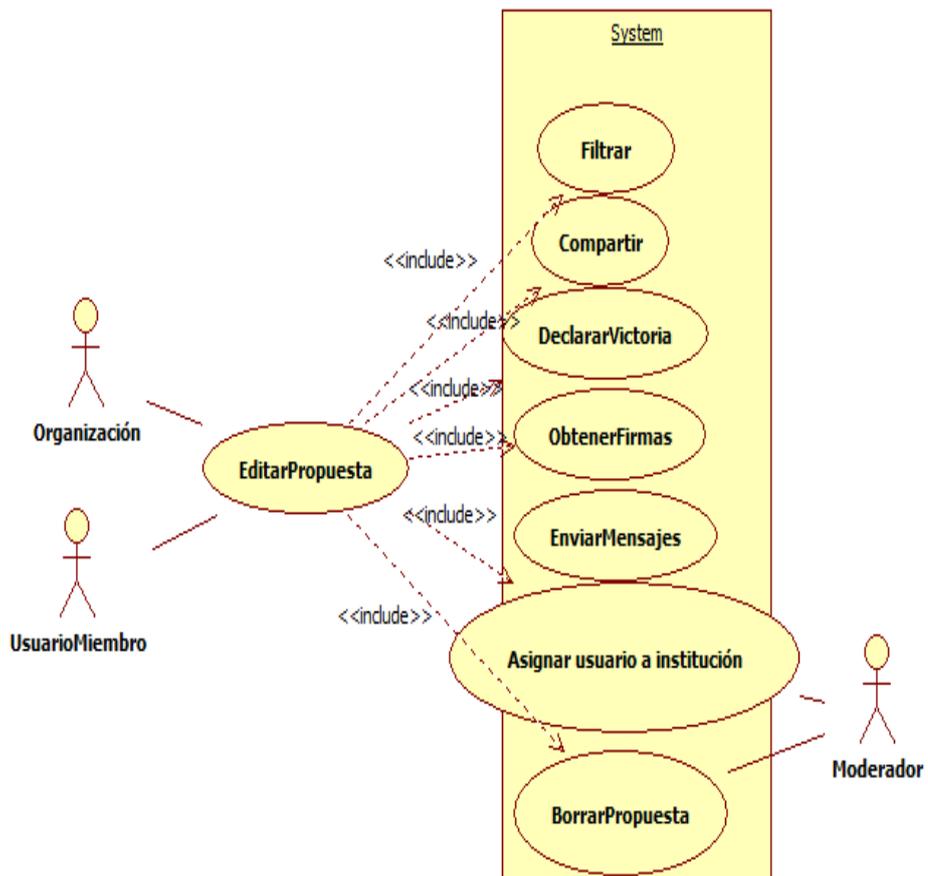


El diagrama anterior nos muestra las múltiples opciones a realizar un usuario registrado y que forma parte del sistema a través de la navegación dentro del portal. Bien es cierto que los usuarios deben estar asociados a una institución,

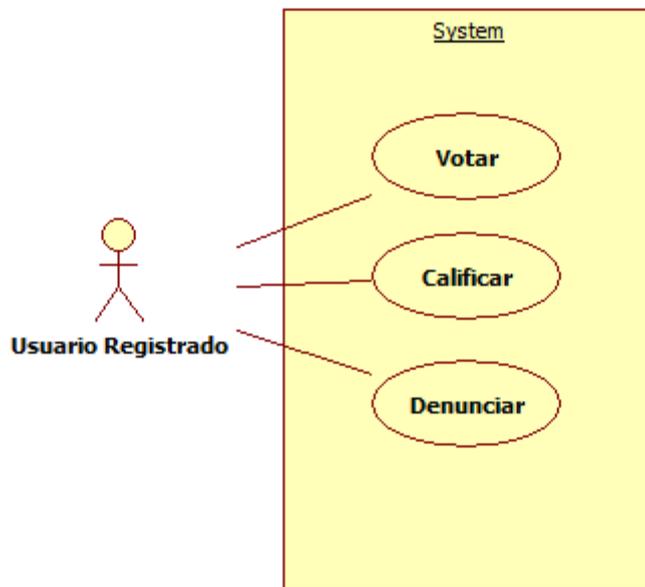
empresa o partido político pero también se podrán crear procesos electorales libres en los que se pueda ejercer el derecho al voto por parte de cualquier integrante del mismo.



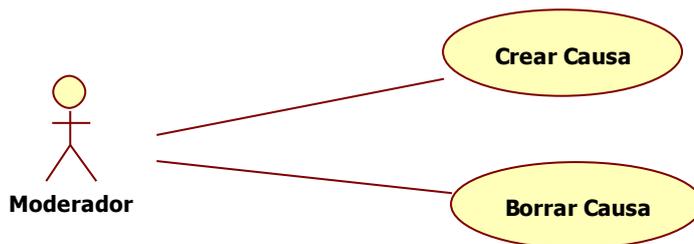
El usuario institución o empresa tendrá el proceso más importante del sistema que es la creación del proceso electoral y que servirá como paso previo para mostrar las diferentes funcionalidades de esta opcionalidad.



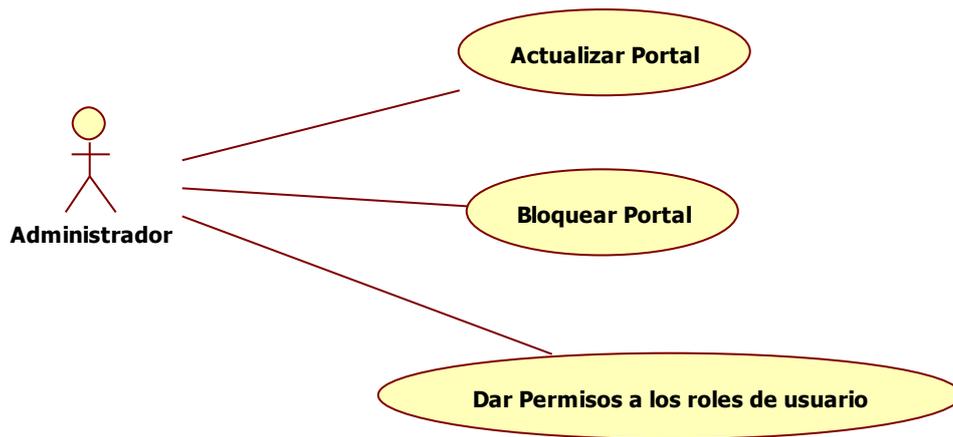
Como se puede observar en el diagrama anterior, el usuario empresa o institución tiene una asociación directa con su perfil de usuario que le permite efectuar todas las operaciones mostradas en el sistema y por ende, se encuentran incluidas dentro de la edición de perfil. Como también se puede observar el moderador hará uso de las asignaciones y del borrado de elecciones ya que son cometidos asociados a sus procesos de trabajo.



En esta ocasión se pueden ver los casos de uso encapsulados durante la visualización de una elección



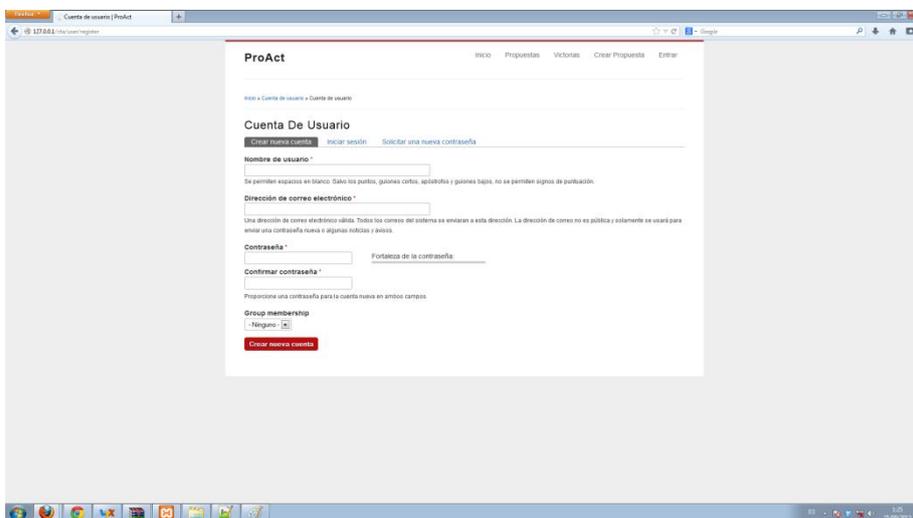
El moderador podrá crear o eliminar causas que servirán para englobar las múltiples Elecciones en función de su objetivo social, político, religioso, etc.....



El administrador será el usuario encargado de la actualización y bloqueo en determinados momentos del portal, además de ser el encargado de asignar los roles correspondientes a los usuarios que accedan al sistema y que en un momento determinado y siendo participe del reglamento del portal, puedan ejercer el papel filtrante dentro del mismo.

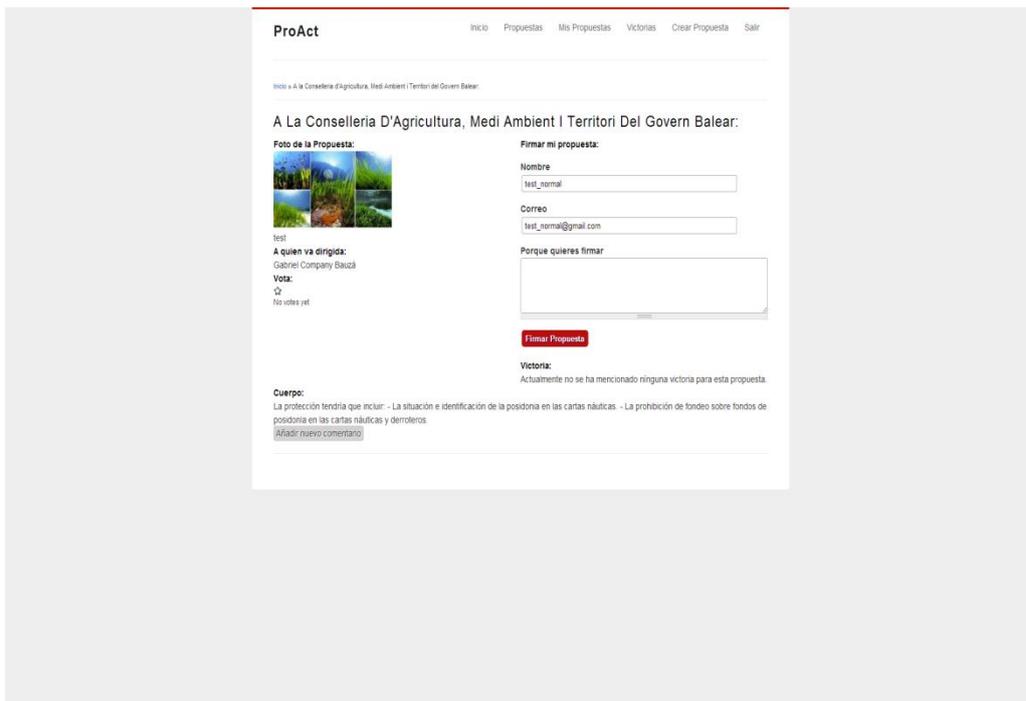
6.2.5 Prototipo de interfaz de usuario

Prototipos de interfaces para caso de uso "Registrarse"



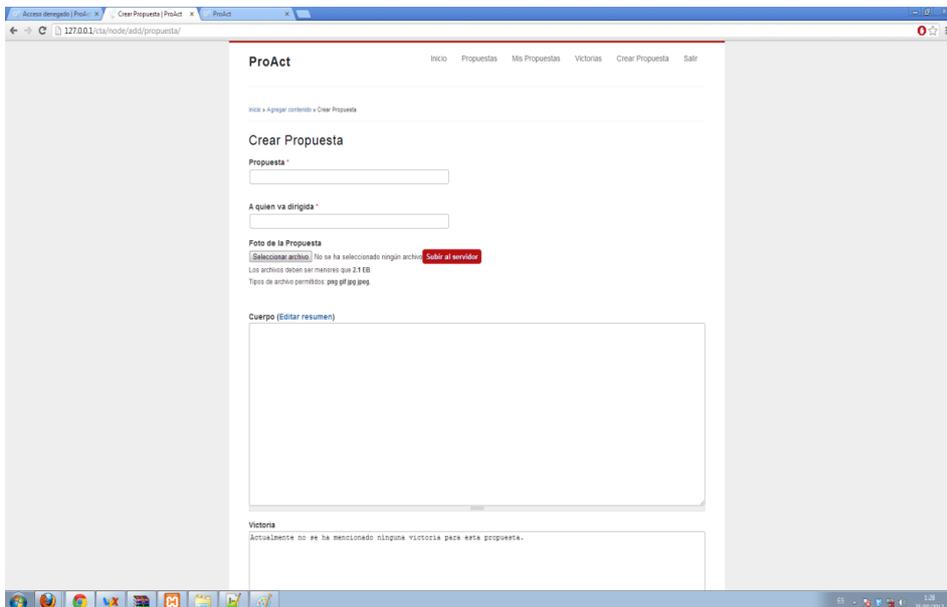
Para registrarse simplemente un formulario como antes se ha mencionado en el cual se validan los mismos y se confirma la cuenta.

Prototipos de Interfaces para caso de uso "votar"



Simply the user votes the proposal as open.

Prototipos de Interfaces para caso de uso "Añadir propuesta"



The user, whether registered or not, adds a proposal and then edits it by adding content to it.

6.3 Modelo de análisis

El análisis se desarrolla sobre las tablas de flujo de sucesos descritas du Rente los requisitos. Primero se presentara una visión general de la organización de la aplicación, con los diferentes paquetes identificados. A continuación se realizaran los diagramas de clase para idéntica los elementos estructurales que intervienen en el caso de uso especificado. Posteriormente se obtendrá el diagrama de colaboración, en el que quedara recejado cómo interactúan estas entidades, tanto en la forma de comunicarse (mensajes que se envían), como en la temporización de la interacción (orden en el que se realiza cada paso de la Comunicación).

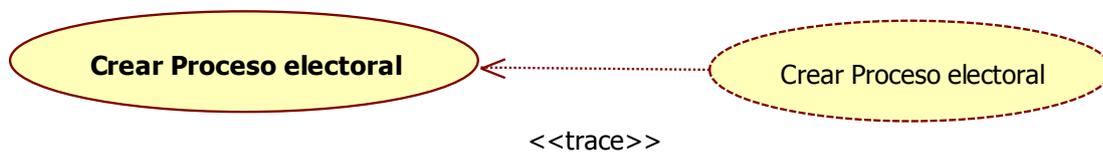
6.3.1 Organización del modelo análisis

El modelo de análisis se organiza, primero de todo con un diagrama de clases en el cual se detalla las distintas clases utilizadas, y luego de esto un diagrama de colaboración en el cual se detalla un uso de las mismas.

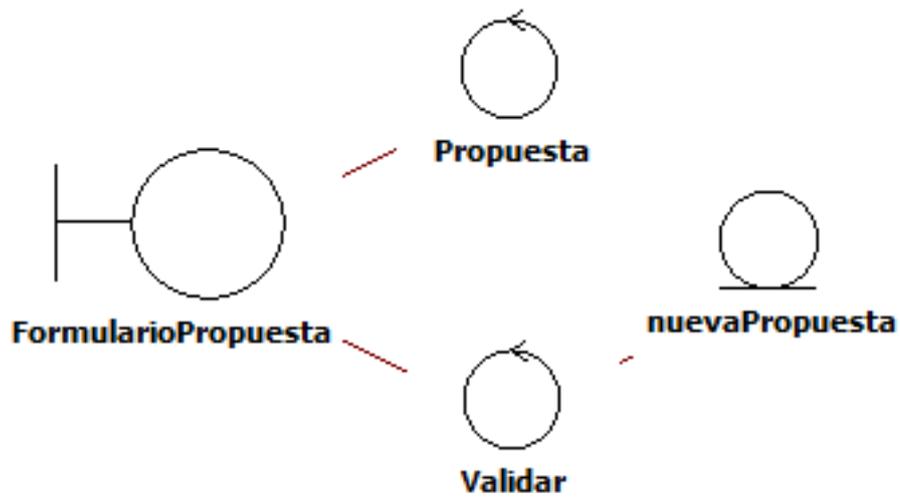
6.3.2 Diagramas de clases

Crear Proceso Electoral

Una clase de análisis y sus objetos normalmente participan en varias realizaciones de casos de uso, lo cual se representa de la siguiente manera en el caso de uso Crear Proceso electoral.

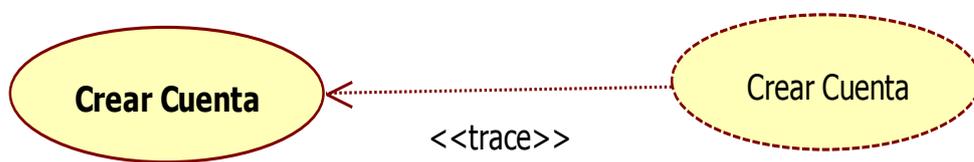


Para el caso Crear usuario podemos observar como se ha utilizado una clase control "Elección" que es la que se encargará de realizar el cambio de estado entre los datos introducidos en la nueva Elección y la imagen de la misma ya creada. También se está utilizando una clase de control validar que se encargara de la validación de los datos introducidos en la nueva Elección para poder confirmar la creación de la misma. Como no podía ser de otra manera debe existir una interfaz de formulario de Elecciones que permita la introducción de la misma y una entidad que muestre la nueva Elección ya terminada.



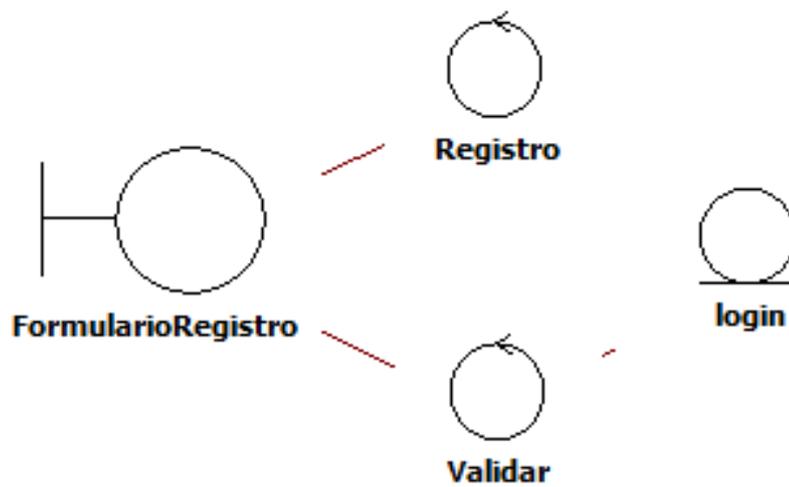
Crear Cuenta

Una clase de análisis y sus objetos normalmente participan en varias realizaciones de casos de uso, lo cual se representa de la siguiente manera en el caso de uso Crear Cuenta.



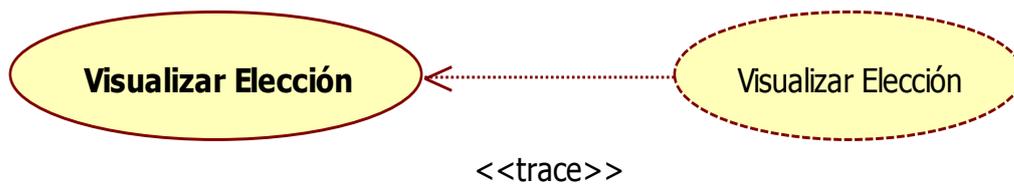
En este diagrama podremos observar una interfaz llamada FormularioRegistro que será la encargada de mostrar el formulario que un usuario debe rellenar para crear su cuenta dentro de la aplicación.

Una vez rellenado dicho formulario se procede a la validación de los datos introducidos en el sistema y se efectúa el registro de los datos en el sistema, mostrándose a continuación el apartado de inicio de sesión o de login del sistema.



Visualizar Elección

Una clase de análisis y sus objetos normalmente participan en varias realizaciones de casos de uso, lo cual se representa de la siguiente manera en el caso de uso Visualizar Elección



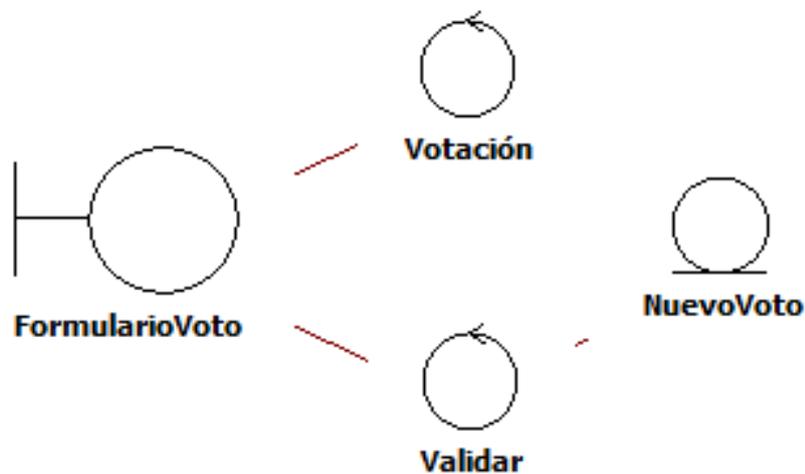
En este diagrama nos encontramos con la interfaz de selección que está basada en la muestra mediante imagen o texto de cualquiera de las Elecciones creadas en el sistema y que a través del control de visualización transforma la vista de visualización dejando la interfaz que muestra la VistaElección.

Votar

Una clase de análisis y sus objetos normalmente participan en varias realizaciones de casos de uso, lo cual se representa de la siguiente manera en el caso de uso Votar.



En este diagrama nos vamos a encontrar con una interfaz Formulario de Voto que será el encargado de recibir todos los datos de los usuarios firmantes de una Elección que haya sido previamente seleccionada. Una vez relleno el formulario se procede a validar los datos que el votante ha introducido a través del control de validación que a su vez está asociada con el control de voto que es el control encargado del paso intermedio y la contabilización de los nuevos votos. Por último se muestra el aumento o la actualización del proceso de firmado.

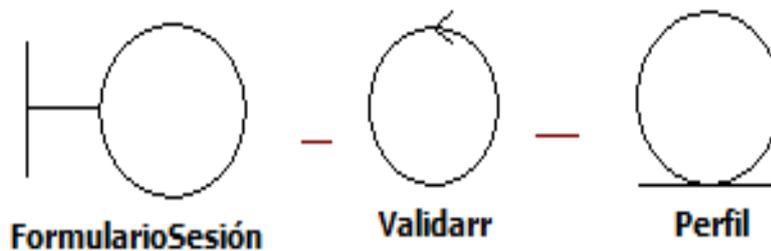


Iniciar Sesión

Una clase de análisis y sus objetos normalmente participan en varias realizaciones de casos de uso, lo cual se representa de la siguiente manera en el caso de uso iniciar sesión.

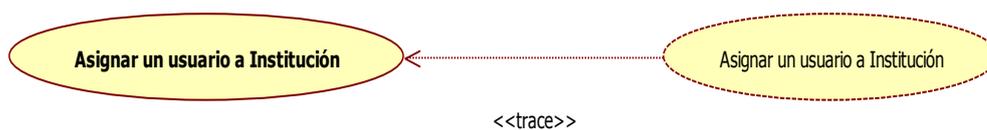


En este diagrama podemos observar el uso de un formulario de inicio de sesión que se encargará de la introducción del nombre de usuario y la contraseña de un usuario previamente registrado. Una vez relleno el formulario se procede al envío de los datos al servidor de validación que será el encargado de la comprobación de la identificación del usuario. Por último y una vez comprobada la autenticación de los datos se muestra el perfil del usuario.



Agregar Usuario a Institución

Una clase de análisis y sus objetos normalmente participan en varias realizaciones de



casos de uso, lo cual se representa de la siguiente manera en el caso de uso Asignar un usuario a Institución

En este diagrama podemos observar como es necesaria una interfaz encargada de asignar a un usuario que solicite pertenecer a una institución. Dicho formulario se encargara de seleccionar al usuario en cuestión por parte de la institución y registrarla dentro de la misma. Una vez añadido mostrará una lista con el conjunto de usuarios asignados a la empresa o institución



6.3.3 Diagramas de colaboración

Crear Proceso Electoral

Diagrama de colaboración para el flujo normal.

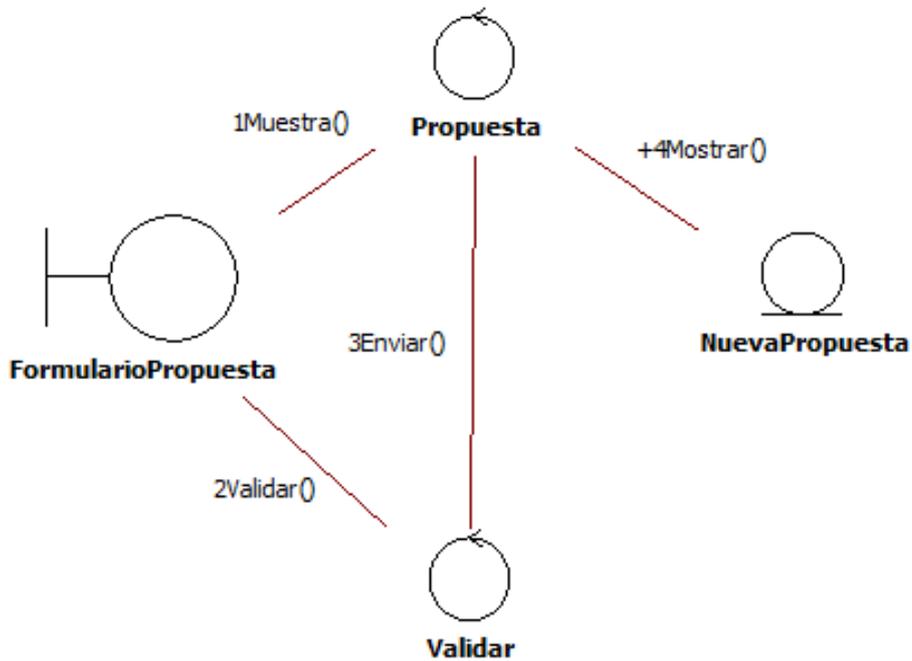
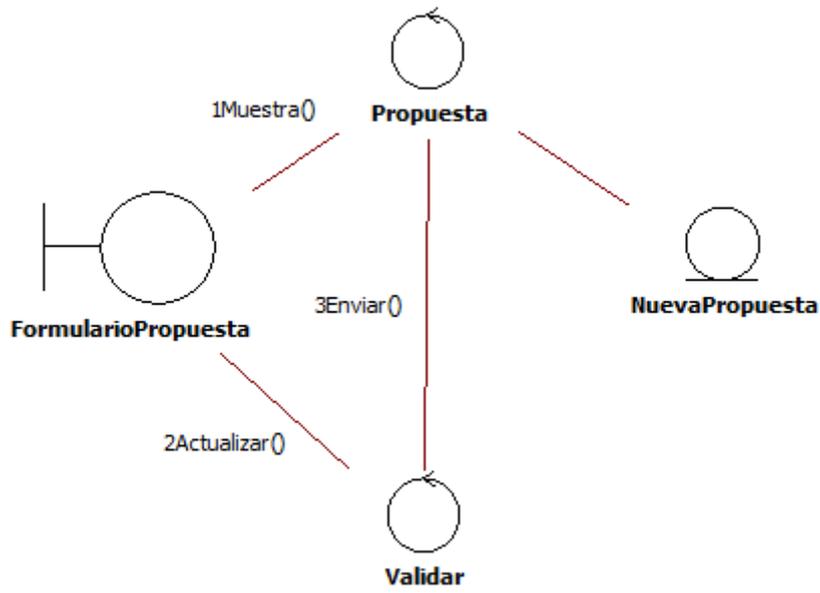


Diagrama de colaboración para el flujo alternativo.



Crear Cuenta

Diagrama de colaboración para el flujo normal.

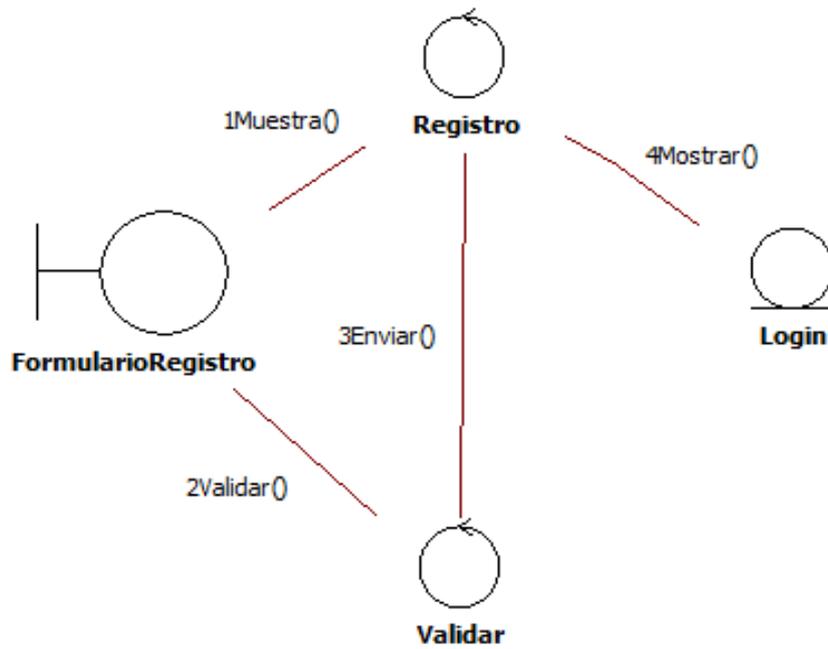
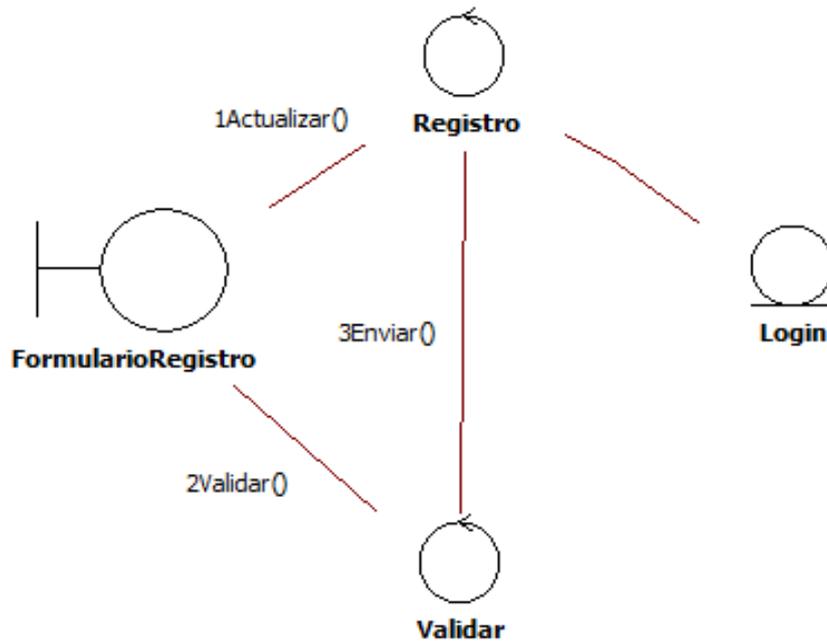
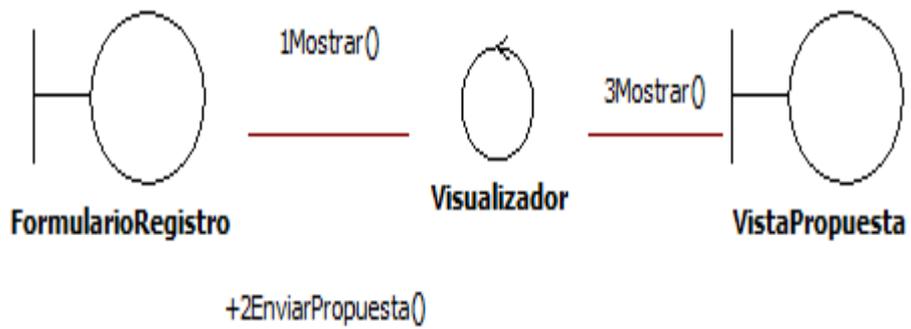


Diagrama de colaboración para el flujo alternativo.



Visualizar Propuesta

Diagrama de colaboración para el flujo normal.



Votar

Diagrama de colaboración para el flujo normal.

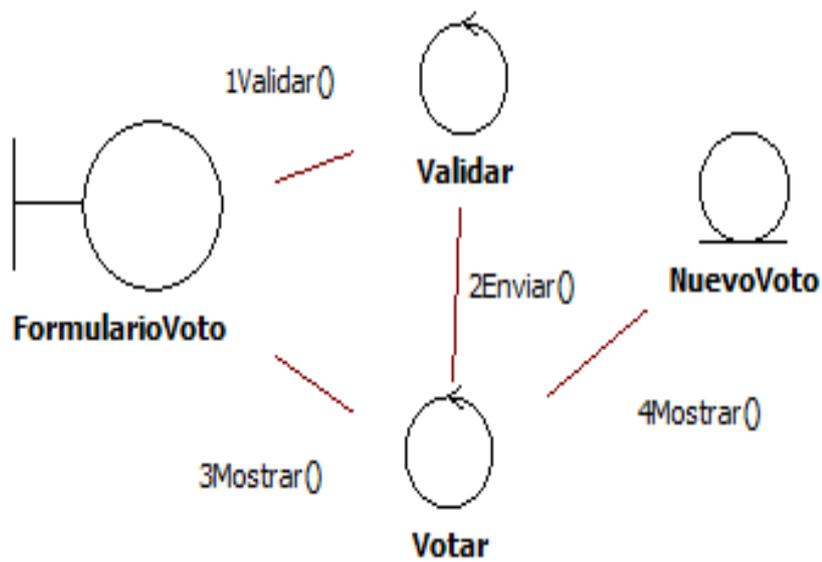
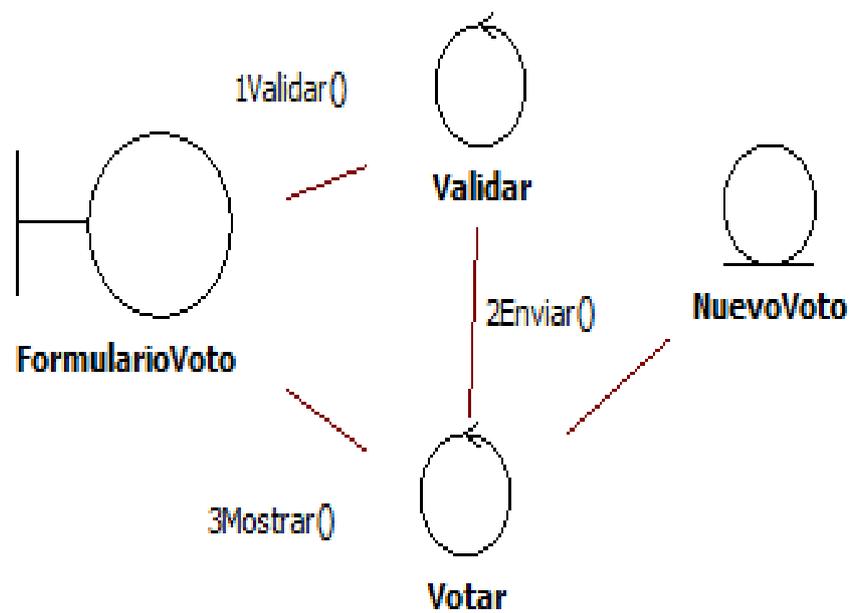


Diagrama de colaboración para el flujo alternativo.



Iniciar Sesión

Diagrama de colaboración para el flujo normal.

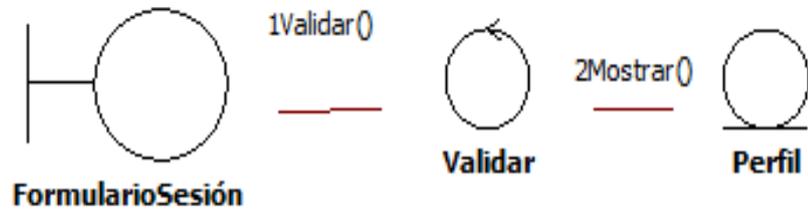
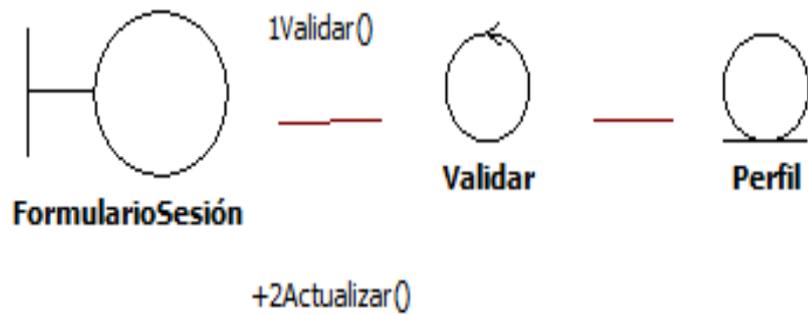
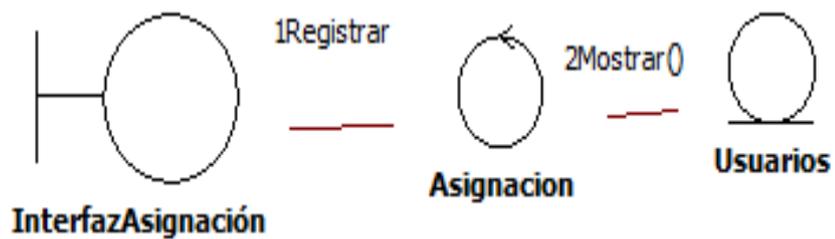


Diagrama de colaboración para el flujo alternativo.



Asignar usuario a institución

Diagrama de colaboración para el flujo normal.



6.4 Modelo de diseño

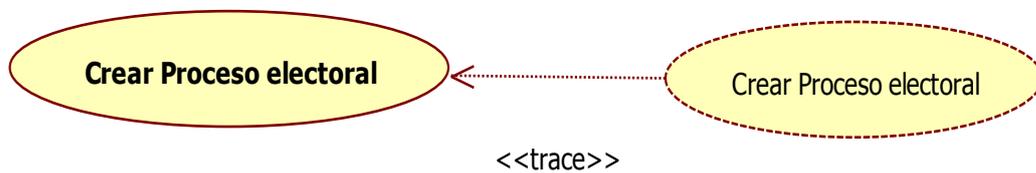
6.4.1 Organización del modelo de diseño

Primero de todo hacemos un recorrido por los distintos diagramas de clases, y luego un diagrama de secuencia en el cual se detalla la utilización de las distintas clases, en un orden específico.

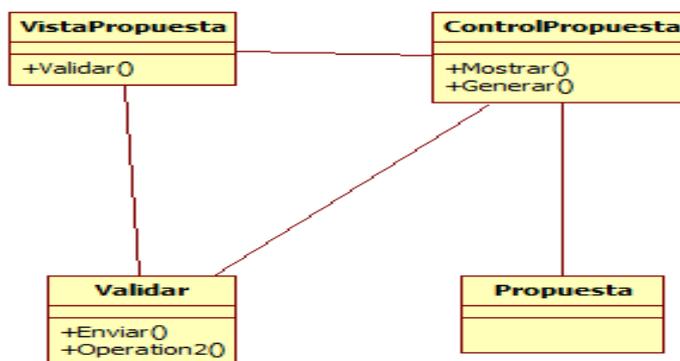
6.4.2 Diagramas de clases

Crear Proceso Electoral

Una realización de caso de uso del diseño proporciona una traza directa a una realización de caso de uso de análisis en el modelo de análisis.

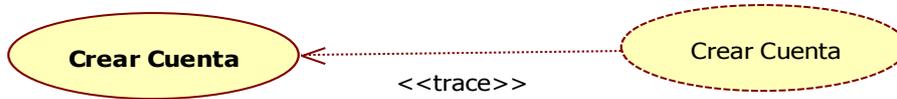


En este diagrama como podemos observar, se hará uso de la clase validar que servirá para efectuar la validación de todos aquellos datos que sean introducidos para la creación de una nueva Elección. Además la clase mostrar permitirá la visualización del estado en el que se encuentra la Elección a la hora de ser creada y que es complementada con la clase generar que permite la creación de la Elección en el sistema como tal. La clase enviar es utilizada para el envío de los datos ya estuviesen validados o no para su posterior actualización, ya que en el caso de que no lo estuviesen no continuaría el proceso de creación.



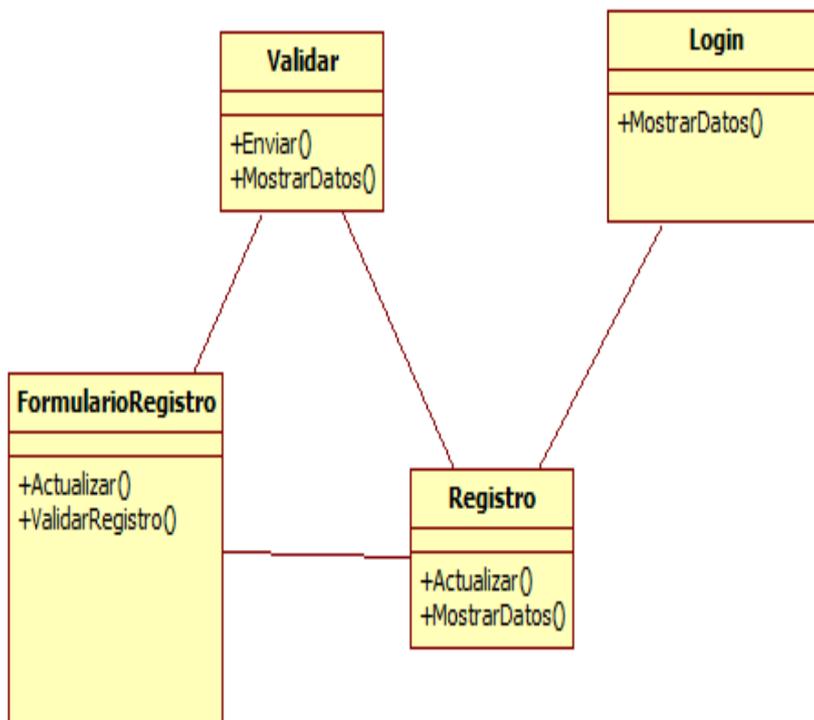
Crear Cuenta

Una realización de caso de uso del diseño proporciona una traza directa a una realización de caso de uso de análisis en el modelo de análisis.



En este diagrama se puede observar la utilización de la clase formulario de registro que será la clase encargada a través de las operaciones de envío de los datos para validarse y la operación de actualización del formulario crear los nuevos usuarios del sistema. También se puede observar como la clase de validación es la encargada de comprobar que los datos de los nuevos usuarios a registrarse sean lo correctos y posteriormente enviarlos a la clase de registro que será la clase realmente encargada de efectuar el registro de la nueva cuenta o de devolver el error y mostrar la actualización del formulario con los errores de registro.

Por último la clase de login es la clase sobrevenida del correcto registro de una cuenta de usuario y procede a través de su operación de muestra de datos a la iniciación en el sistema.

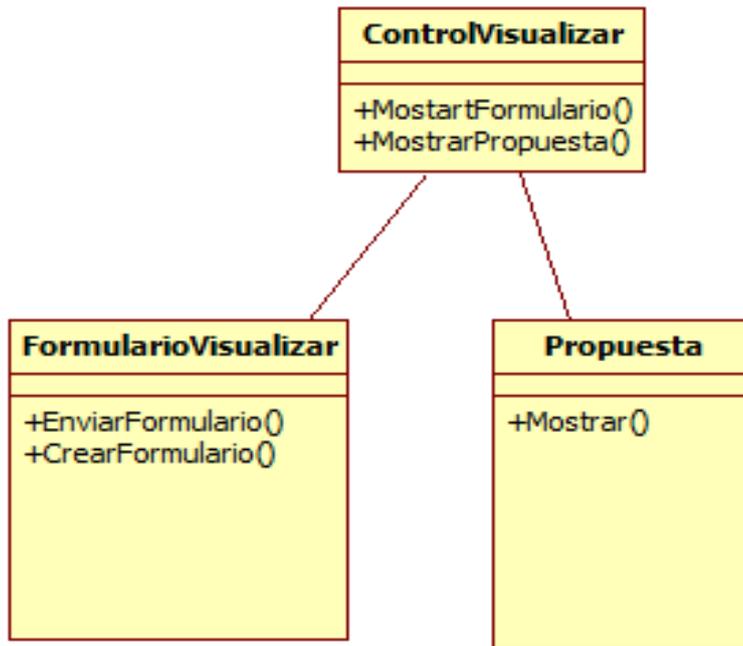


Visualizar Elección

Realización de caso de uso del diseño proporciona una traza directa a una realización de caso de uso de análisis en el modelo de análisis.



En este diagrama podemos observar cómo se hace uso de las clases GenerarFormulario y EnviarFormulario las cuales generan la selección de visualización y envía la información al control de visualización respectivamente. Una vez en el ControlVisualizador las clases que muestran el formulario y las Elecciones a mostrar se activan en función de la acción que active el usuario. Por último la Elección es mostrada correctamente, siendo la finalidad de este caso de uso envuelto en el diagrama de clases del modelo de diseño.



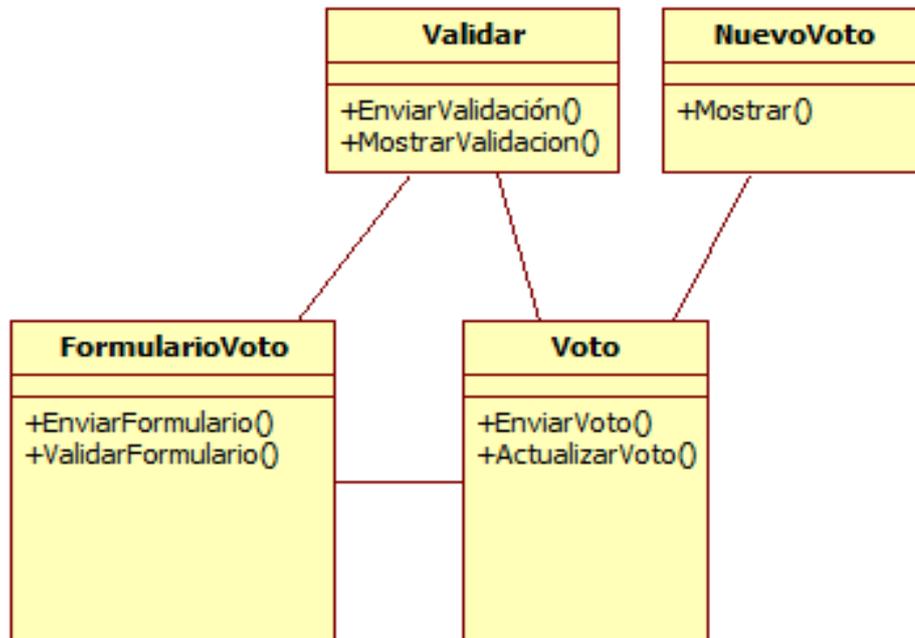
Votar

Una realización de caso de uso del diseño proporciona una traza directa a una realización de caso de uso de análisis en el modelo de análisis.



En este diagrama podemos observar cómo se hace uso de las clases `ValidarFormulario` y `EnviarFormulario` que serán las encargadas del envío de los datos introducidos por el usuario `Votante` y la validación de los datos enviados de forma respectiva. Una vez

realizado la validación se reenvían los datos y se muestran en el control de firma que será el encargado o de actualizar los datos ya que no se ha realizado el proceso de forma correcta, o de contabilizar y reenviar la firma para que se muestre a través de la clase mostrar dentro de la entidad de NuevoVoto.



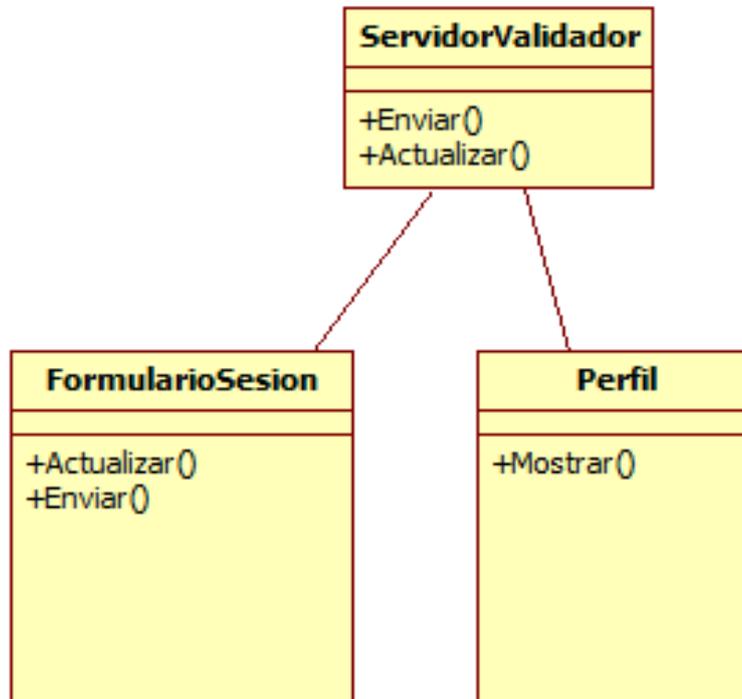
Iniciar Sesión

Una realización de caso de uso del diseño proporciona una traza directa a una realización de caso de uso de análisis en el modelo de análisis.

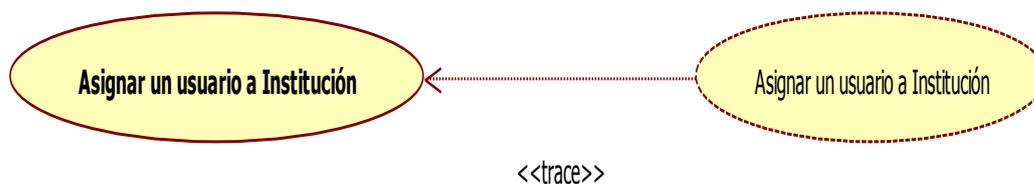


En este diagrama visualizamos la clase de formulario de inicio de sesión la cual está compuesta por las operaciones de envío de datos y de actualización que serán los encargados de la validación de los datos en el servidor y de la actualización del formulario en caso de error.

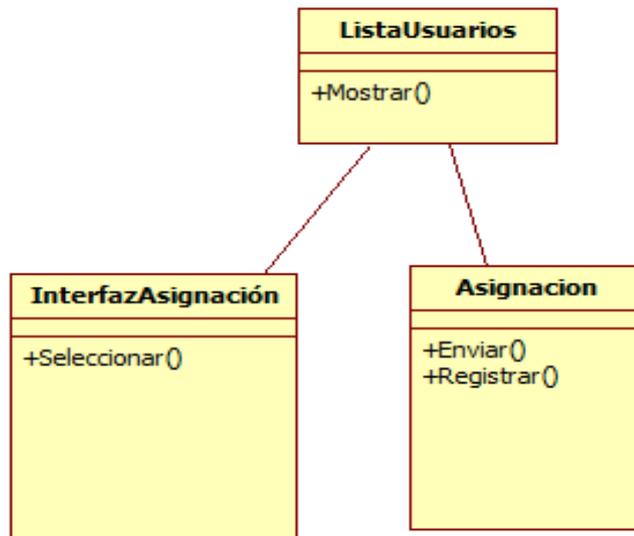
La clase del servidor de validación a través de sus operaciones se encargara de validar y de enviar los datos allí comprobados tanto al perfil si la validación se procede de forma correcta, como al formulario para su posterior rectificación.



Una realización de caso de uso del diseño proporciona una traza directa a una realización de caso de uso de análisis en el modelo de análisis.



A lo largo del siguiente diagrama podemos observar cómo a través de la interfaz de asignación se hace uso de una operación de selección encargada de seleccionar a los usuario que se adscribirán a una institución o empresa. Una vez asignado y registrado dicho usuario en la empresa se envían los datos para mostrar una lista con los usuarios pertenecientes a dicha institución.



Crear Proceso Electoral

Diagrama de secuencia para el flujo normal.

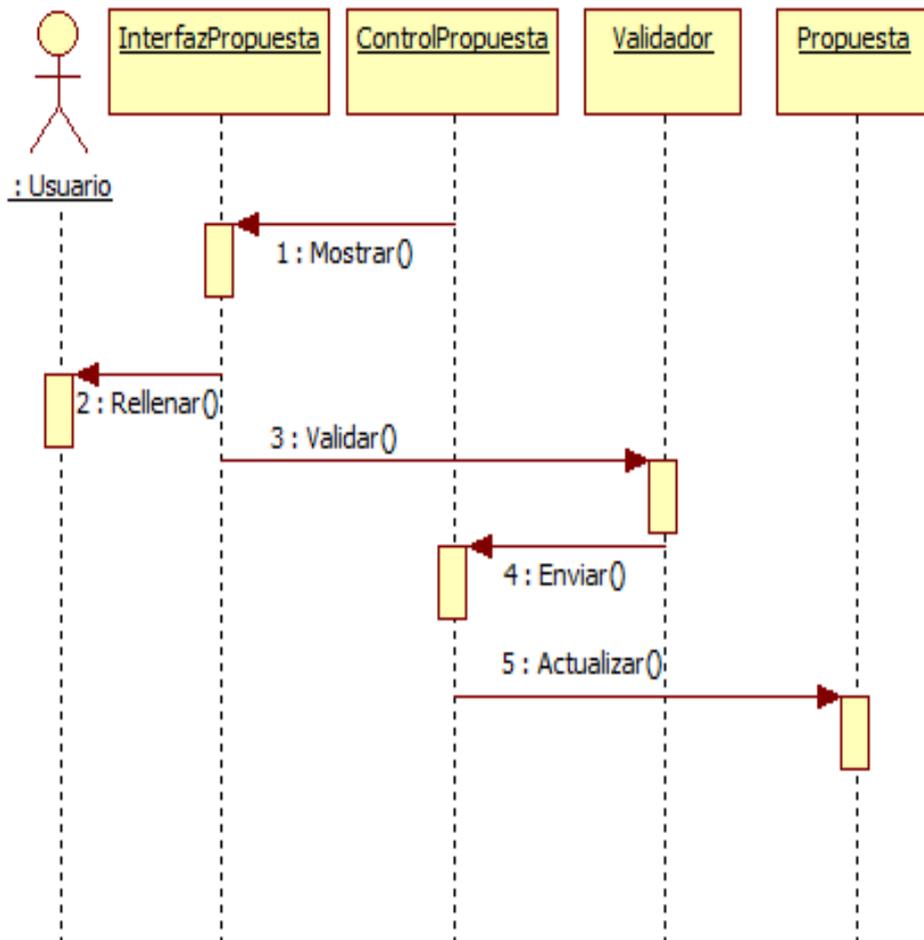
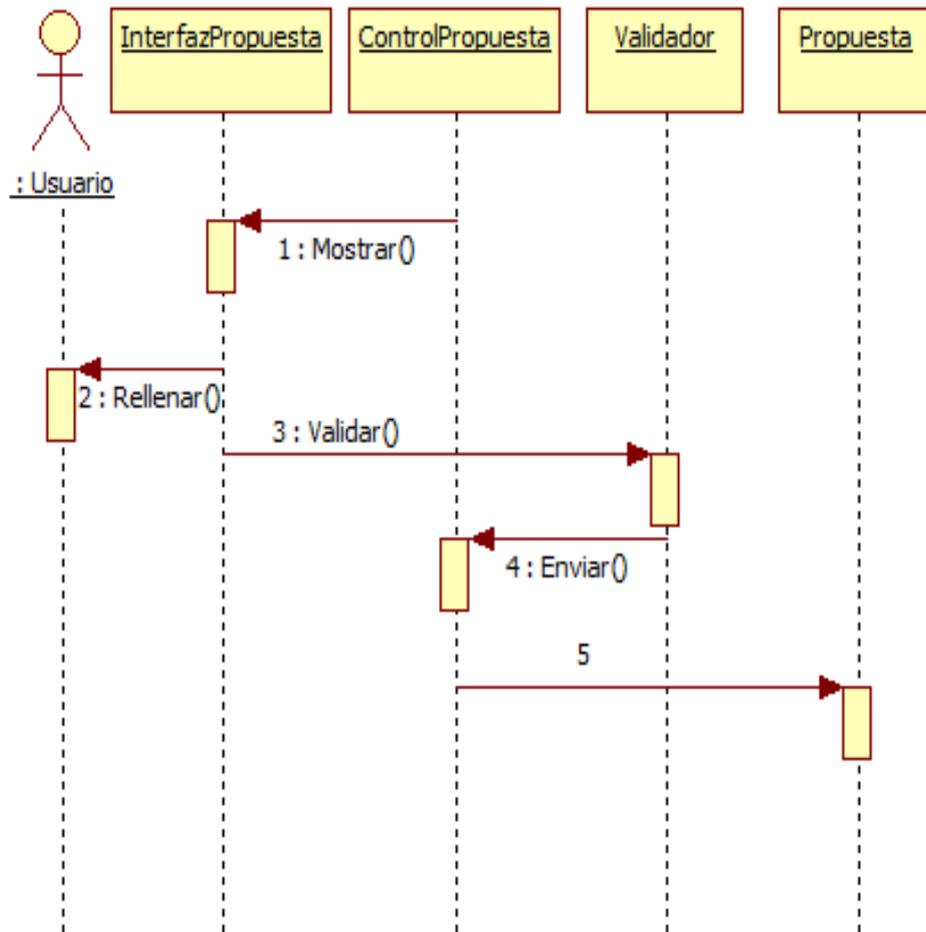


Diagrama de secuencia para el flujo alternativo.



Crear Cuenta

Diagrama de secuencia para el flujo normal.

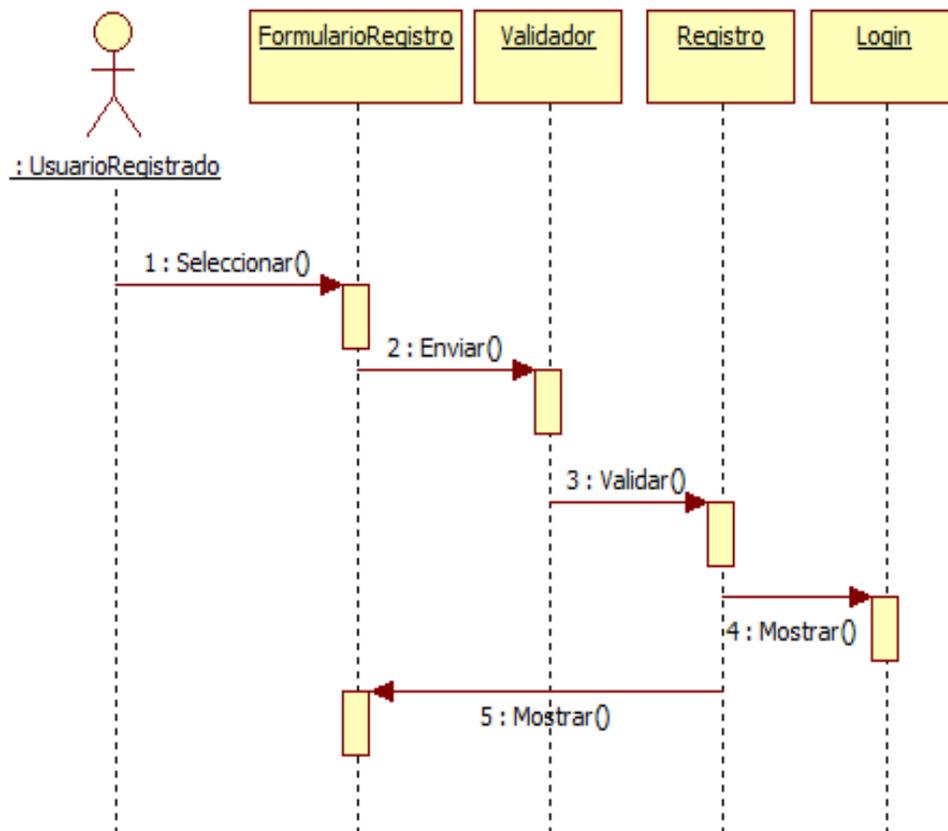
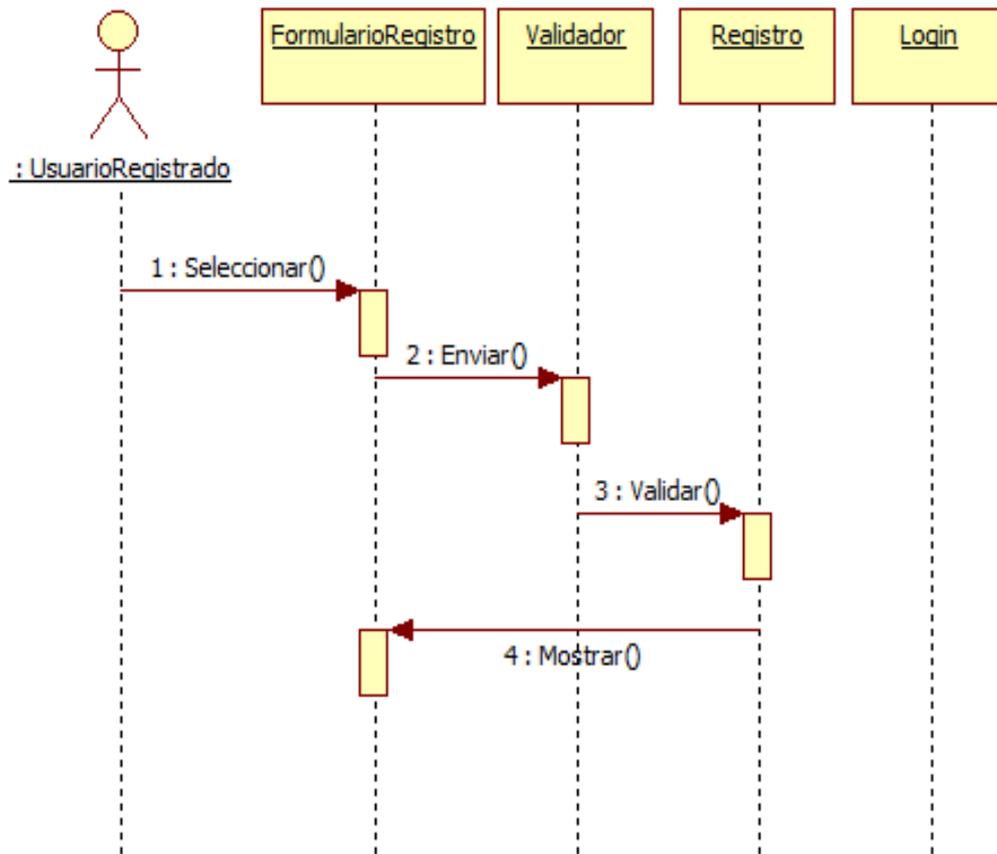
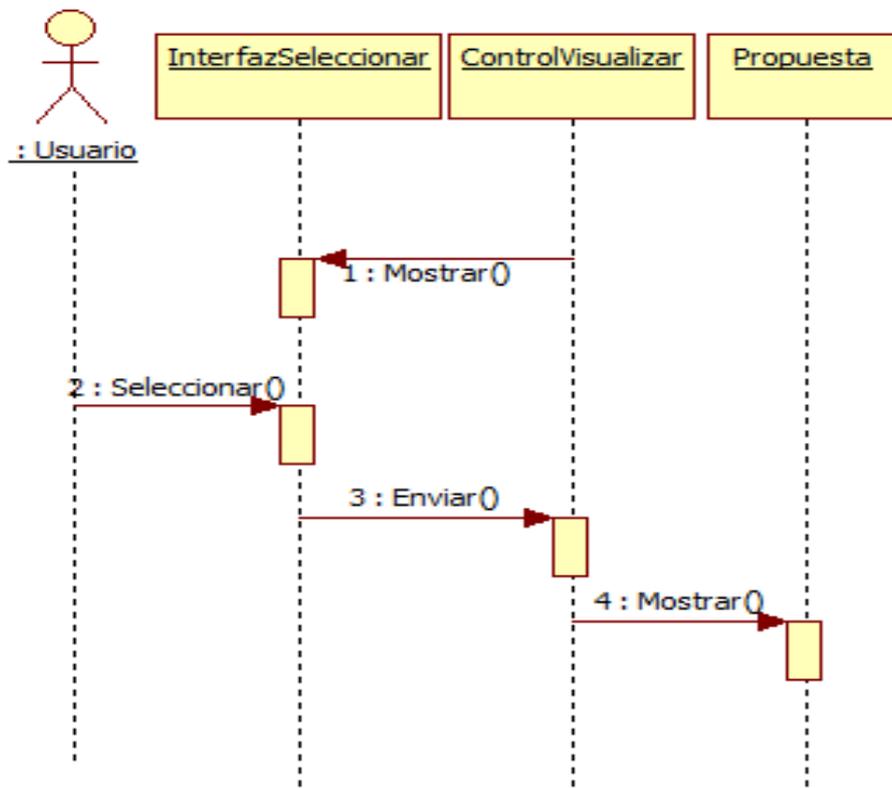


Diagrama de secuencia para el flujo alternativo.



Visualizar Propuesta

Diagrama de secuencia para el flujo normal.



Votar

Diagrama de secuencia para el flujo normal.

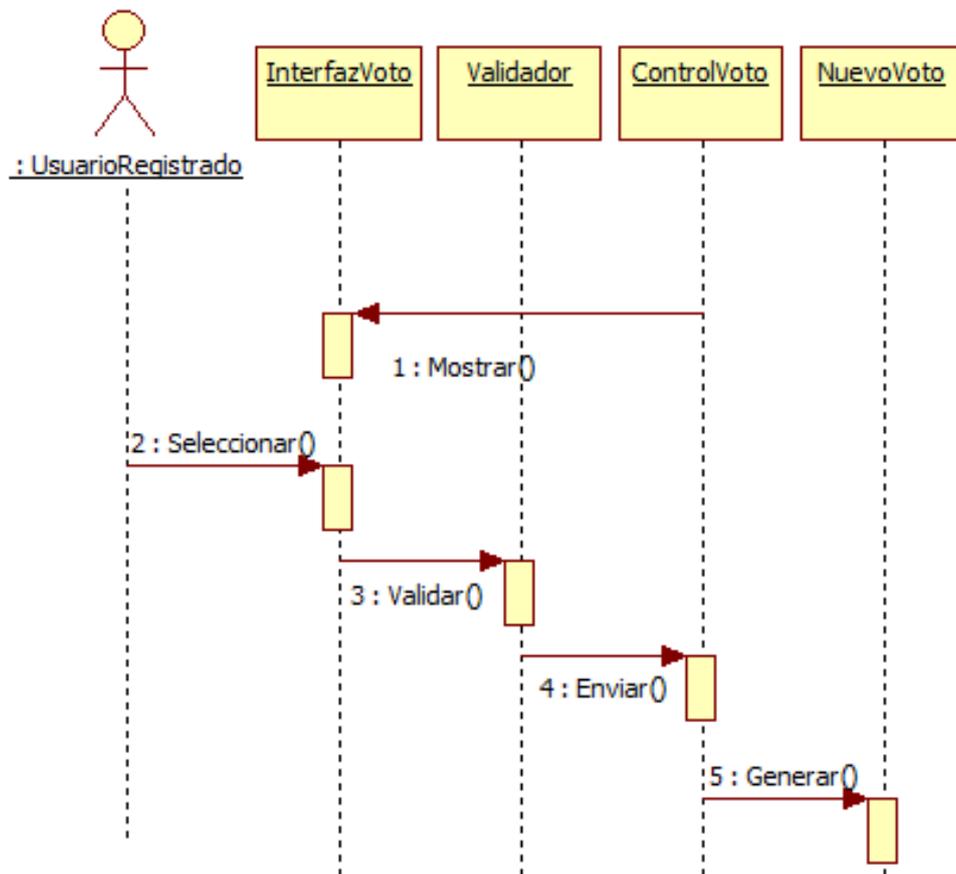
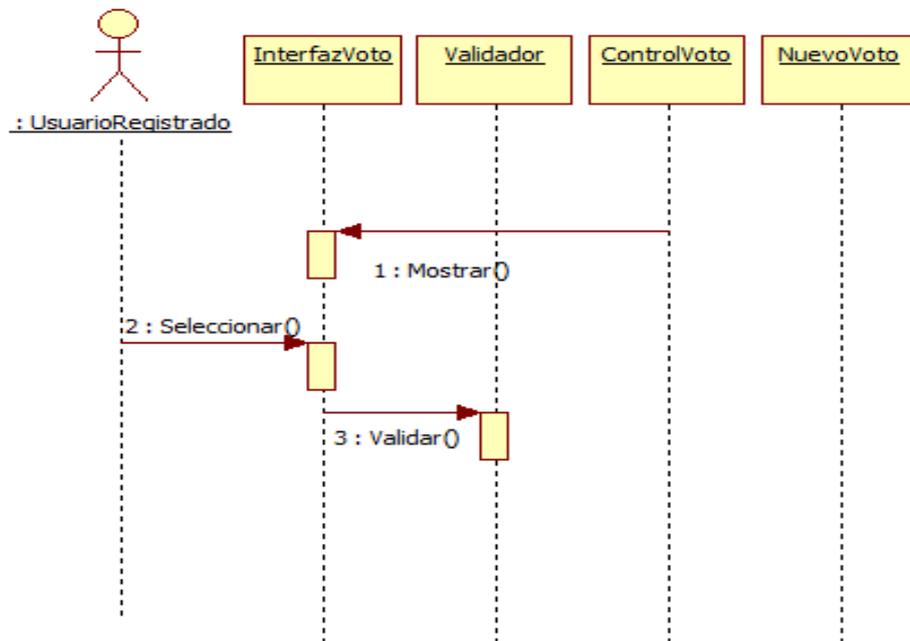


Diagrama de secuencia para el flujo alternativo.



Iniciar Sesión

Diagrama de secuencia para el flujo normal.

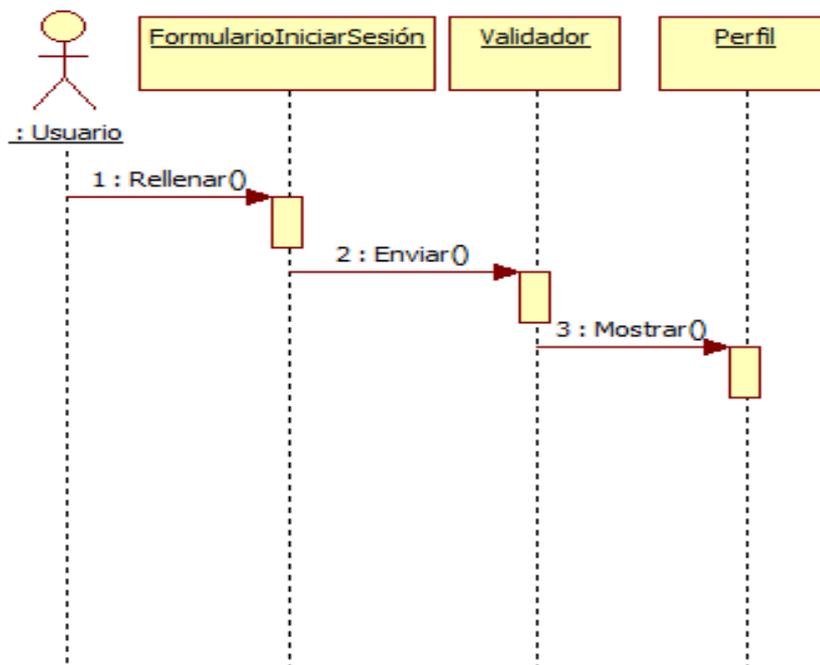
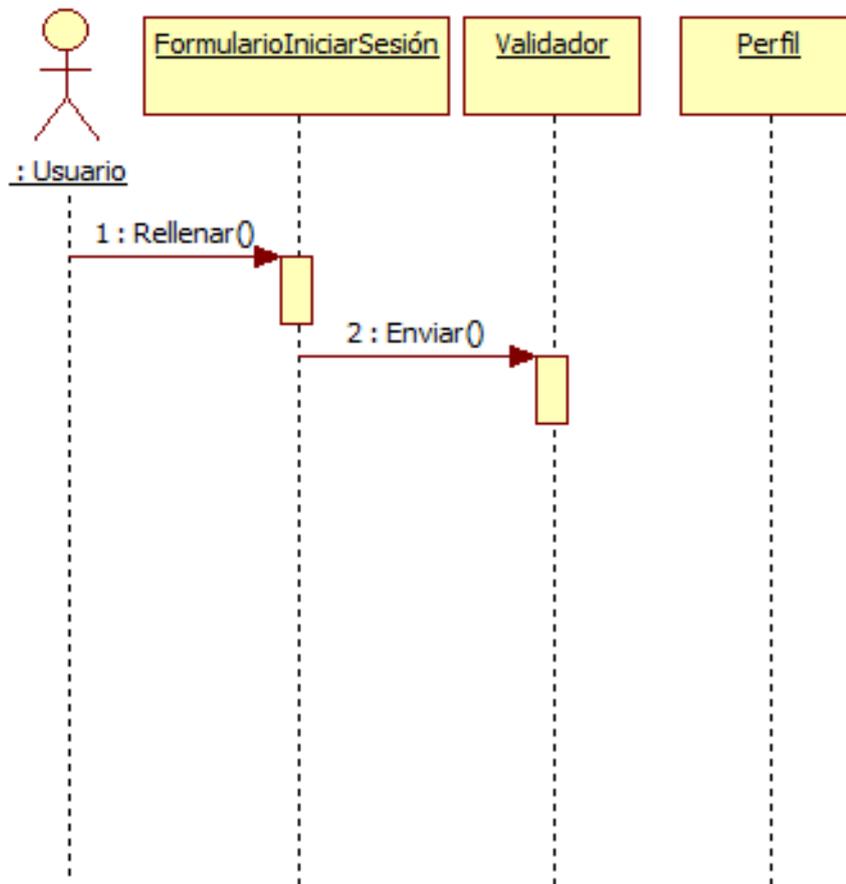
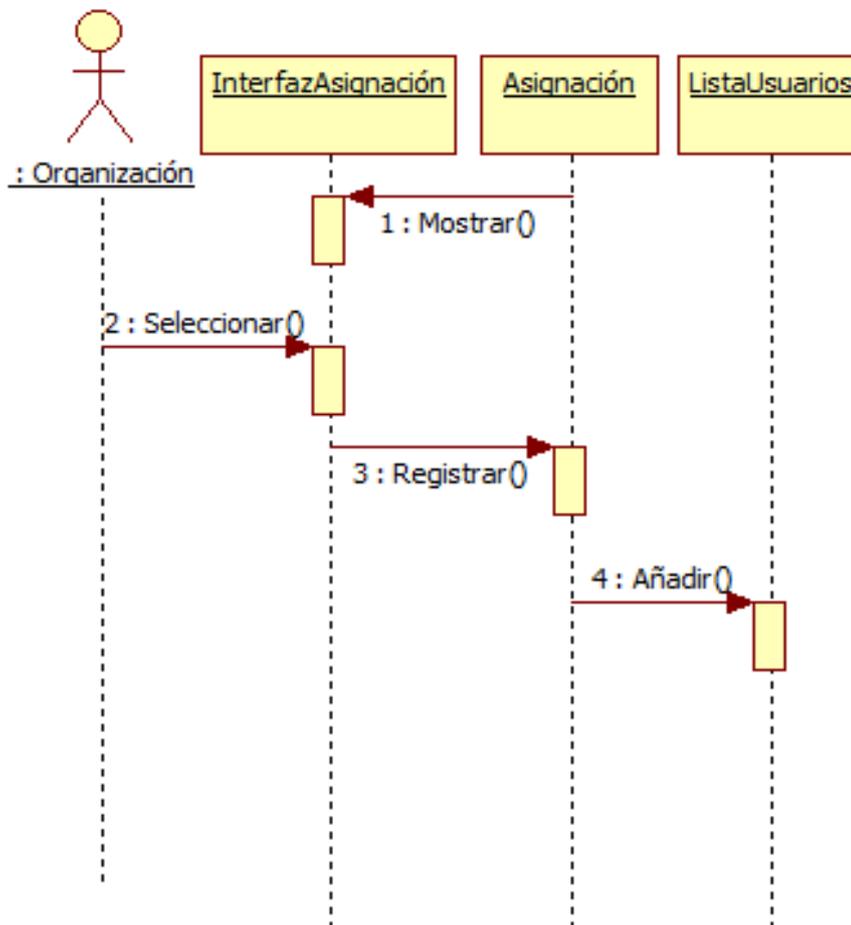


Diagrama de secuencia para el flujo alternativo.



Asignar usuario a institución

Diagrama de secuencia para el flujo normal.



6.5 Implementación

Antes de empezar a explicar los distintos aspectos de implementación del portal, vamos a realizar una justificación del porque de Drupal a la hora de llevar a cabo la implementación del portal.

Empezamos diciendo que efectivamente este portal se podría llevar a cabo perfectamente sin la necesidad de implementarlo mediante Drupal, haciendo todo desde un nivel más abajo menos final.

Bien se ha decidido usar Drupal porque no solo nos facilita mucho la vida a la hora de realizar el portal sino también porque es una herramienta con muchos módulos

comprobados por la comunidad de su correcto funcionamiento, así mismo nos ofrece a diferencia de otros gestores de contenido la posibilidad de modificarlo tal y como queremos a nivel no solo de usuario si no a nivel de Informático, esto quiere decir que no viene todo hecho y hay que saber utilizarlo.

Su ciclo de aprendizaje en cuanto a Drupal, se va logrando con la práctica a medida que se va avanzando en la implementación del sitio Web en cuestión se va adquiriendo conocimientos así también reforzando conocimientos previos tales como Php, Mysql, etc.

Hemos decidido finalmente que Drupal es la herramienta oportuna y que nos aporta bastante flexibilidad para llevar a cabo los requisitos de nuestra plataforma y es por ello que nos quedamos con ella aprovechando conocimientos ya adquiridos en una de las asignaturas de la carrera, en al cual se nos mostró también que es una herramienta muy útil hoy en día a la hora de desarrollar portales Web.



Empezando

Bien empezamos, lo primero que nos encontramos a la hora de instalar Drupal es un portal vacío sin ningún contenido sin ningún módulo y sin ningún tema o diseño. Lo primero que nos ponemos a hacer es instalar el módulo views para poder agrupar el contenido.

Contenido que no tenemos desarrollado aun, es por ello que lo primero que hacemos es crear el tipo de contenido que va a tener nuestro portal. En este caso lo primero que nos ponemos a implementar es el tipo de contenido “Propuesta”, en este caso no pensamos en los distintos campos que puede llegar a tener este tipo de contenido simplemente lo creamos ya que es de gran utilidad para poder crear las vistas y poder avanzar en nuestro portal.

Otro tipo de contenido que creamos es el de victoria para poder asociar a cada tipo de propuesta una victoria en caso de tenerla en este caso si tenemos en cuenta a priori uno de los campos que es el ID de la propuesta en cuestión para poder relacionar la una con la otra.

Sin ir más lejos empezamos a crear las distintas vistas agrupando por una lado las propuestas pues bien ya con esto podemos añadir las mismas al menú principal.

Bien pues queremos también agrupar las propuestas quien las creó y vemos necesario crear una relación de quien creó la propuesta con el usuario logueado en ese momento,

para ello necesitamos una relación y contexto pues bien para ello utilizamos en este caso un content pane el cual nos permite hacer esta relación.

De esta manera podemos crear una página en nuestros sitios que nos muestre nuestras propuestas según el usuario con el que estemos logueados.

Pues bien para poder llevar a cabo esta vista tenemos que configurar una página con una vista relacionada que nos muestre las propuestas y la relación mediante un contexto con el usuario logueado y quien es el autor de la propuesta.

Todo esto lo relacionamos mediante el page manager, el cual nos permite modificar una página a nuestro gusto y poder incluir este pane el cual ya nos hace algo más complejo nuestro portal.

Seguimos implementando el mismo y nos encontramos con la posibilidad de implementar distintas reglas como por ejemplo un menú con enlaces en función de los roles, bien esto lo podríamos hacer utilizando el módulo Group Manager o bien mediante el módulo Rules, decidimos que es mejor hacerlo mediante el Módulo Menu content Visibility el cual nos oculta en función del Rol esta página pero hay que tener en cuenta que aunque no aparezca en el menú principal este enlace hay que ocultar el mismo.

Es por ello que lo mejor se adapta en este caso es la combinación de dos módulos por un lado ocultar el enlace del menú principal y por otro lado crear una regla la cual nos permita en función del rol logueado redirigir el sitio en caso de no cumplir los permisos adecuados para visitar el enlace en cuestión.

Todo esto lo utilizamos para todos los enlaces que por una u otra causa varían en función del Rol, haciendo el portal más dinámico y adquiriendo un comportamiento cambiante.

Este aspecto es muy importante pues bien tenemos que tener en cuenta el perfil ya que en función del Rol tenemos acceso o no a un perfil de usuario lo mismo para comentar las distintas propuestas o para llegar incluso a votar las mismas.

Es por ello que en este caso utilizamos los Roles los cual nos permite configurar estos aspectos de una manera bastante eficiente sin muchas complicaciones.

Pues bien pero esto no es muy eficiente a la hora de agrupar contenido en función de un grupo en concreto, es decir supongamos que tenemos ciertos usuarios con ciertas características que perteneces a un grupo en concreto en este caso podría ser una organización. Pues bien todos estos usuarios los agrupamos en grupo, en el cual agrupamos distintos tipos de contenido oculto.

El cual solo esta visible para usuarios los cuales perteneces a este grupo de esta forma podemos agrupar el contenido solo visible para nosotros y nos da bastante juego para implementar nuestro portal.

Y esto lo hacemos todo mediante el uso del módulo ya nombrado Organic Group, que su uso principalmente consiste en crear un tipo de contenido por ejemplo Group y crear contenido de este tipo, este contenido en tal caso serian grupos.

Una vez creado estos grupos ya podríamos asociar este contenido a un grupo haciéndolo oculto en este caso para nuestro objetivo.

Una vez realizado esto ya podemos orientar el portal hacia nuestro objetivo que es bien por un lado agrupar el contenido de acuerdo a un grupo en este caso organización.

Cabe destacar que una vez en este punto ya empezamos a tomar en cuenta los distintos campos que vamos necesitando a la hora de crear una propuesta, teniendo en cuenta la votación del mismo y agrupando las mismas.

Tenemos en cuenta el aspecto de los comentarios y de la valoración de las mismas, así como de la supuesta victoria aspecto importante pero algo complejo de llevar a cabo ya que son dos tipos de contenido distinto y estos se relacionan mediante un campo mostrando si la hay en este caso la victoria o no.

Tenemos también en cuenta a la hora de registrarse un usuario si se registra como usuario normal y a su vez si esta forma parte de alguna organización el cual accede a la misma mediante invitación, etc.

Pasado por ello empezamos a pensar en la página principal la cual podría adquirir nuestro portal y no es más que simplemente las distintas propuestas que se van incluyendo en el portal así como la posibilidad de crear una propuesta y la posibilidad de registrarse o bien entrar mediante una cuenta de facebook.

Todo esto se ha ido implementando según se ha visto necesitando, y según la documentación previa a implementar el sitio.

Una vez llegado a este punto nos importa y tenemos en cuenta el aspecto de poder tener un perfil en función del rol de usuario que se adquiere y la posibilidad de interconectar con los distintos usuarios, todo esto mediante módulo los cuales nos permiten interconectar con el distinto usuario.

También hemos tenido en cuenta el modulo de Drupal For Facebook ya que nos permite loguear a un usuario a la aplicación mediante su usuario en Facebook bien ahorrando tiempo y no complicándole tanto la vida al querer utilizar nuestra aplicación.

Tenemos aspectos en cuenta también con respecto a la seguridad del sitio, ya que es muy importante tener en cuenta las distintas vulnerabilidades que el sitio puede llegar a ofrecer como puede ser en este caso el que un usuario accede a contenido el cual no debe o poder modificar configuración del portal aprovechando estos errores.

Es por ello que se ha tenido muy en cuenta el uso del módulo rules añadiendo las reglas necesarias para evitar esto tal como no poder entrar a contenido en función del Rol, etc.

También teniendo especial cuidado con la configuración de los permisos en función del rol, para ello cada vez que se instala algún módulo, se tiene muy en cuenta este punto y se lleva a cabo una revisión de cada Rol, bien creando usuarios de prueba y probando desde todos los puntos o aspectos el que no haya ninguna vulnerabilidad.

Al menos desde el punto vista de usuario final para poder evitar errores futuros, ya que creemos que hoy en día de lo que menos se tiene en cuenta es de la seguridad a la hora de diseñar portales, y es un aspecto bastante importante del cual puede llegar a depender nuestra aplicación

Como se nos ha enseñado y advertido sobre el tema siempre tenemos en cuenta este aspecto y aseguramos que los módulos que instalamos no tengan vulnerabilidades y que sean seguros ya que esto nos evita el tener problemas y que no sea seguro el uso de nuestra aplicación desde el punto de vista de los usuarios finales.

Pero como todo no es un proceso que se lleva a cabo y finalice tal cual es un proceso el cual se va mejorando con el uso, y es por ello que a medida que se vaya utilizando la aplicación se van encontrando errores y solventando, es como el de una comunidad y de soporte que poco a poco y mediante el apoyo de los distintos usuarios esto se va solventando.

Hay varios ejemplos hoy en día en el cual se ve reflejado este aspecto que han ido creciendo y mejorando con el paso del tiempo.

Con Respecto a las dos implementaciones las cuales se complementan en una sola tanto "La gestión de votaciones de usuarios" y "Sistema de Procesos electorales en las organizaciones"

Por un lado las dos implementación se acoplan la una a la otra dando lugar a un único portal el cual es denominado Proact este portal cuenta por un lado el aspecto de usuario aportando una propuesta compartiendo sin necesidad de pertenecer a una organización, etc.

Y la otra implementación contempla el lado de las organizaciones donde se tiene en cuenta un registro y unos roles a la hora de llevar a cabo la propuesta correspondiente.

Es de destacar y a tener en cuenta que en esta memoria se contemplan las dos pero podemos distinguir las dos en dos grandes rasgos.

Por un lado el rasgo a nivel de público es decir una es a nivel de usuarios mas al público y la otra es mas a nivel de organización.

Teniendo los siguientes objetivos a cumplir por un lado del lado del usuario se quieren cumplir los siguientes objetivos:

Pasarela de pago relacionado con Peticiones.

Esta funcionalidad la implementamos en el portal en cada propuesta utilizando el modulo Paypal el cual nos permite hacer una donación a una cuenta Paypal en concreto en este caso no tenemos una cuenta Paypal a nivel de comercio pero es un parámetro a configurar simple y llanamente se trata de un campo mas el cual da acceso a este posibilidad de poder colaborar con la organización.

Funcionalidad 2.0 en relación a comentarios u opiniones de los usuarios

Esta funcionalidad la hacemos por un lado con el módulo Facebook for Drupal ya que nos permite la posibilidad de conectar Facebook con nuestro portal y añadiendo la posibilidad de dar comentarios desde una cuenta de facebook, y restringimos los distintos comentarios utilizando los distintos roles del portal.

Control de seguimiento de peticiones y software de apoyo a las mismas.

Para llevar a cabo la funcionalidad de este punto utilizamos el módulo rules ya que nos permite crear reglas para llevar a cabo un seguimiento de cada propuesta, implementando distintas reglas que nos envían correos a los distintos usuarios que hayan participado de alguna u otra forma en la propuesta.

Interfaz funcional para los usuarios del portal

Este aspecto realmente se lleva bastante acabo y de una manera muy funcional ya que al utilizar Drupal este ya nos proporciona una interfaz bastante atractiva para el usuario pudiendo añadir temas y modificarlos a nuestro gusto, proporcionando al portal un aspecto bastante atractivo y con facilidad de usar.

Muestra de peticiones tanto a través del portal como de forma compartida

Este aspecto como ya se ha comentado lo hacemos a través del módulo Facebook For Drupal el cual nos permite compartir las peticiones a través de facebook también se incorpora una regla en el módulo rules para poder compartir las peticiones de una forma cómoda.

Control de objetivos y muestra del mismo a través de diferentes listados.

Llevar a cabo esta tarea ha sido mediante el uso del módulo Views Y Panels el cual nos permite realizar vistas personalizadas en función de estos distintos aspecto pudiendo hacer referencias entre distintas propuestas de una manera fácil y cómoda e implementándola finalmente con el page manager el cual nos facilita la vida a la hora de crear una página personalizada.

Y del lado de las organizaciones:

Del lado de las organizaciones no encontramos con un portal mas privado, en el cual se juega mucho con los roles y con los permisos, en el cual ya no está todo permitido y hay que tener en cuenta la visibilidad del contenido y muy en cuenta los permisos y hacer las distintas pruebas oportunas para no tener problemas.

Registro de usuarios

Por un lado el registro de usuarios se hace de la forma tradicional la cual nos ofrece Drupal al formar parte de este registro estaríamos accediendo al portal, este registro se hace utilizando el servidor de correo para confirmar el registro de un usuario, una vez

registrado este usuario tendría un rol básico dentro del sistema y no formaría parte de ninguna organización hasta que este pida o se le asigne alguna.

Todo esto se hará mediante el módulo Organic Group el cual nos permite configurar las distintas organizaciones.

A todo esto cada usuario u Organización que forme parte del Sistema cuenta con un perfil de usuario el cual puede personalizar.

Registro y muestra de peticiones

Un usuario organización puede crear una petición y asignarla a una petición todo este asignándole este contenido a la misma, pudiendo visualizar este usuario en particular solo sus peticiones y no la del resto de usuarios.

Control de seguimiento de peticiones y software de apoyo a las mismas.

Este aspecto se comporte con la otra implementación y como se ha mencionado ya se comparte de la misma forma pero teniendo en cuenta que se podrá utilizar un servicio de que se publique automáticamente las propuestas en alguna página de la organización bien en Facebook o en Twitter.

Todo esto aprovechándonos de la tecnología RSS que no publica automáticamente todo este contenido.

Interfaz funcional para los usuarios del portal

Como ya menciono en la otra implementación nos aprovechamos de los que nos ofrece Drupal para poder llevar a cabo la implementación de una interfaz muy amigable para el usuario final, donde se puede navegar de una forma bastante como y acceder al contenido sin ningún tipo de problemas.

En este caso mediante el uso de temas y modificaciones oportunas dentro de la aplicación en tal caso.

Muestra de Graficas de voto.

Todo esto lo hacemos mediante un módulo Statistics Pro el cual nos permite configurar esta característica pudiendo de esta manera hacer una vista personalizada de las distintas propuestas y las más votadas de todas estas, permitiendo al usuario visionar esta información

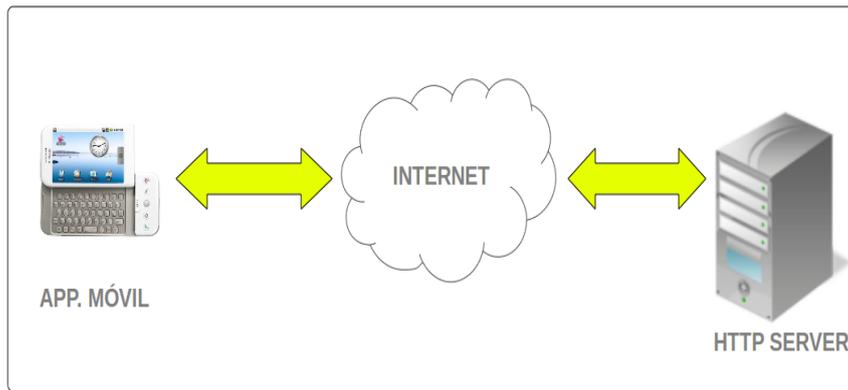
Implementación en Dispositivos Móviles

Se ha decido incorporar en el portal la posibilidad de acceder mediante un cliente Rest a nuestro servidor de tal forma, que en un futuro se deja abierta la posibilidad de poder acceder al portal a obtener datos y estos poder representarlos en alguna aplicación para móvil bien para Android o IOS.

La idea es no es tan compleja como puede parecer. Consiste en dar la funcionalidad a nuestro portal de actuar como un servidor Rest ofreciendo la posibilidad mediante autenticación del mismo poder acceder un nodo de nuestro sitio y poder representar obtener un clase a partir de uno de estos Nodos.

De esta manera podríamos obtener distintos datos de uno de los nodos por ejemplo de un nodo tipo propuesta podríamos obtener la propuesta o el autor de la misma. Así mismo podríamos también actualizar un nodo todo esto accediendo al servidor rest.

Esto nos facilita ya que se podría implementar una aplicación Android la cual acceda a este portal para obtener la información y ya posteriormente representar en la aplicación correspondiente o también en otro portal o aplicación poder obtener estos datos y actualizar los mismos.



Las pruebas correspondientes para poder comprobar el correcto funcionamiento de este servidor las hemos realizado utilizando un Cliente Rest en java mediante Eclipse Juno. Que básicamente lo que hacemos primero de todo es obtener una clase a partir del XML el cual representa los datos del Nodo el cual queremos obtener los datos, tanto para identificarnos en la plataforma como el Nodo correspondiente en este caso el Nodo de tipo propuestas.

Una vez realizada la autenticación en el portal comprobamos obteniendo un Nodo en concreto en este caso el de una propuesta si podemos acceder a los datos y efectivamente podemos acceder y también modificar el contenido sin ningún tipo de problemas.

Dejando abierto este aspecto de la plataforma para futuras implementaciones y mejoras que se podrían dar en un futuro.

Pruebas

Con respecto a las pruebas, la estrategia escogida para poder comprobar la correcta funcionalidad del portal ha sido la siguiente.

Por un lado utilizar nuestra máquina como servidor, dándole acceso desde fuera y a su vez comprobando que se cumplieran todas las funcionalidades.

Añadiendo para cada rol un usuario correspondiente y comprobando que efectivamente este usuario cumple con las características a las cuales el mismo puede acceder.

Para poder realizar pruebas desde una red local externa a la nuestra se ha optado por utilizar el siguiente servicio el cual nos ofrece la posibilidad de agregar un host y mediante una aplicación poder acceder desde el exterior:



Manage Hosts

Current Hosts: 1 of 5 **Need More Hosts? Enhance Your Account!** [Enhance Your Account](#)

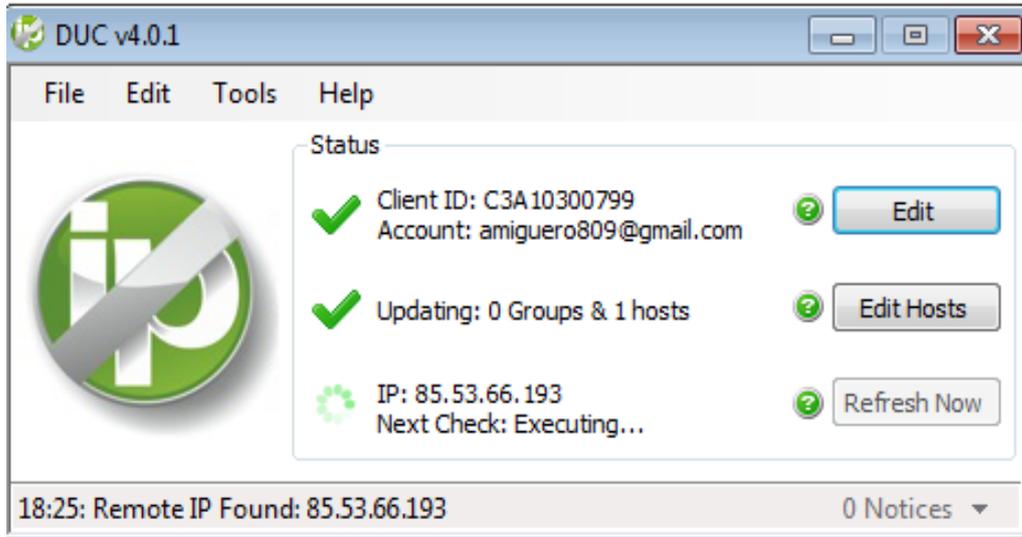
Host	IP/URL	Action
Hosts By Domain		
no-ip.org		
proact.no-ip.org	85.53.87.26	Modify Remove

[Add A Host](#)

Con el mismo nos creamos una cuenta y configuramos nuestro host en este caso proact.no-ip.org

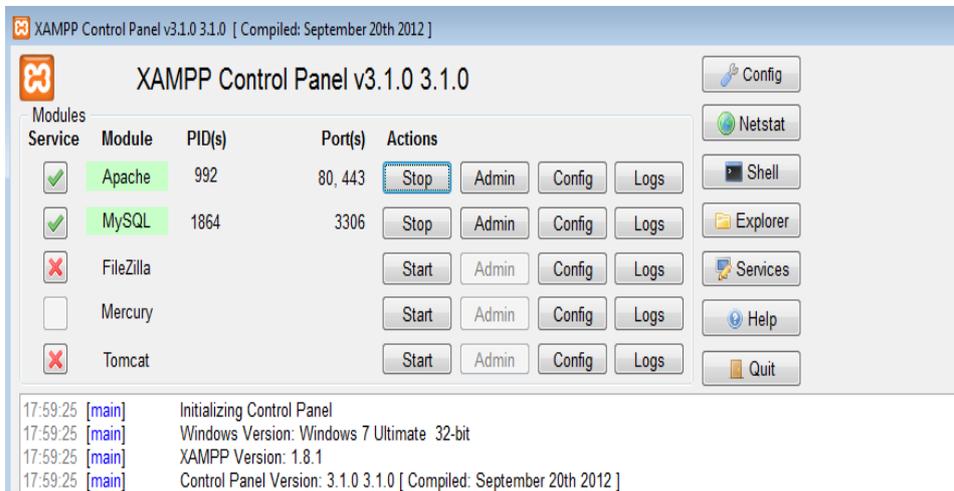
Una vez hecho esto lo único que tenemos que hacer es abrir los puertos y ya una vez hecho esto tendríamos acceso a nuestro portal desde fuera como se ilustra a continuación:

Equipo DMZ	
Conexión WAN	DMZ
nas_8_35	Habilitar
Configuración	
Dirección del equipo	<input type="text" value="192.168.1.13"/>
DMZ:	<input checked="" type="checkbox"/> Habilitar



Una vez hecho esto nos descargamos el software de No-IP para que automáticamente nos actualice nuestra ip, ya que la misma es dinámica y tendríamos el sitio corriendo sin ningún problema.

Así mismo podemos apreciar que también tenemos corriendo nuestra base de datos en mysql.



7. Conclusiones y trabajo futuro

Como conclusión de la elaboración desarrollo del portal se concluye que la realización de este trabajo en un principio parecía bastante compleja o perdida la idea de cómo enfocar el mismo. Pero que a medida que se iba avanzando en la metodología y especificando cada una de las características a implementar el portal, el proyecto tomo rumbo y se pudo llevar a cabo el mismo sin muchas complicaciones.

Así mismo nos ayudo a la hora de cómo buscarnos la vida cuando tenemos un problema o cuando queremos desarrollar algo y no tenemos salida, dándonos lugar a la búsqueda de información en internet mediante una comunidad bastante grande la cual cuenta con bastante apoyo en este caso Drupal.

Concluyendo claro está que las ventajas de elegir Drupal o un Gestor de Contenido no solo están en el hecho de simplificarnos la vida desarrollando si no en el gran soporte por una gran comunidad de gente donde se participa a diario y se resuelven errores cada día.

Por otro lado con respecto a lo que el proyecto en si quiere transmitir o la idea que se quiere reflejar la veo bastante buena y es el hecho de poder de alguna forma que el ciudadano pueda votar desde sus casas y que se le tome en cuenta proponiendo y haciendo una política más abierta dando la posibilidad de tener una comunidad en la cual se pueda dar a las opiniones de los distintos ciudadanos pero a nivel de organización.

Todo esto se podría controlar y ser más restringido en cuanto a su uso, aprovechándose tecnologías como el DNI electrónico pero la idea viene a hacer clara, y es una idea la cual podría abrirse y expandirse.

Por último concluyo ya como último punto que la realización de este trabajo a ayudado a reforzar y sobre todo poder experimentar el uso de una metodología de desarrollo ágil en este caso la del Proceso Unificado de Desarrollo y luego llevar a cabo una implementación de la misma de una manera bastante llevadera. Ha ayudado a reforzar conceptos de seguridad a la hora de llevar a cabo la implementación de un portal web y aspectos de programación estudiados a lo largo de la carrera.

Anexo I: Competencias

CI101 Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente

Claramente se lleva a cabo esta capacidad ya en el hecho de tener que decidir e implementar el portal utilizando en este caso una tecnología de código abierto que es Drupal y llevando a cabo la utilización de módulos de esta gran comunidad.

CI102 Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.

Esta competencia se ve clara desde un principio en el uso de una metodología de desarrollo ágil en este caso PUD que nos da la posibilidad de llevar a cabo un proyecto y de alguna otra manera el poder mantenerlo en marcha y poder mejorarlo con el paso del tiempo así mismo aprovechando una gran tecnología como es Drupal que está continuamente mejorando.

CI104 Capacidad para elaborar el pliego de condiciones Técnicas de una instalación informática que cumpla los estándares y normativas vigentes.

Claramente todas estas herramientas cumplen su estándar y son elaboradas siguiendo una planificación cumplimiento la normativa y en este caso utilizando software libre.

CI118 Conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.

Se ha hecho conocimiento de la misma y se cumple perfectamente en el desarrollo del portal de una forma sostenible.

TFG01 Ejercicio original a realizar individualmente y presentar y defender ante un tribunal universitario, consistente en un proyecto en el ámbito de las tecnologías específicas de la Ingeniería en Informática de naturaleza profesional en el que se sintetizen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.

A lo largo de la implementación del portal se puede ver como se han aplicado conocimientos relacionados directamente con las tecnologías y con conocimientos adquiridos durante la realización de la carrera.

Anexo II: Legislación vigente

Todo sitio web debe cumplir las leyes nacionales del lugar donde declara y realiza su actividad. En nuestro caso tratamos la legislación española y analizaremos los principales puntos que deberá tener en cuenta para saber si la página web se ve afectada.

Básicamente se podría decir que si la web:

- Realiza o es reflejo de una actividad mercantil -> Deberá cumplir la L.S.S.I.
- Recoge datos personales de los usuarios mediante formularios -> Deberá cumplir la *L.S.S.I.*
- Almacena datos personales de usuarios en bases de datos -> Deberá cumplir la L.O.P.D.

Tras hacer un breve repaso por los apartados que debe cubrir un portal web, concretaremos aquellos puntos dentro de los cuales se encuentra encuadrada la plataforma a desarrollar y especificaremos en qué consisten dichos puntos.

LSSI

El portal web deberá estar bajo los auspicios de la L.S.S.I, tanto en cuanto debe cubrir los siguientes objetos marcados por dicha ley:

Todo servicio prestado normalmente a título oneroso, a distancia, por vía electrónica y a petición individual del destinatario. El concepto de servicio de la sociedad de la información comprende también los servicios no remunerados por sus destinatarios, en la medida en que constituyan una actividad económica para el prestador de servicios

Son servicios de la sociedad de la información, entre otros y siempre que representen una actividad económica, los siguientes:

La contratación de bienes o servicios por vía electrónica. La organización y gestión de subastas por medios electrónicos o de mercados y centros comerciales virtuales. La gestión de compras en la red por grupos de personas. El envío de comunicaciones comerciales. El suministro de información por vía telemática. El vídeo bajo demanda, como servicio en que el usuario puede seleccionar a través de la red, tanto el programa deseado como el momento de su suministro y recepción, y, en general, la distribución de contenidos previa petición individual.

Ahondando en los servicios de la sociedad de la información se debe decir que:

En el derecho de la Unión Europea, la definición legal de este tipo de servicios se halla en el apartado 2 del artículo 1 de la Directiva 98/34/CE, en su redacción modificada por la Directiva 98/48/CE. Se considera servicio de la sociedad de la información “todo servicio prestado normalmente a cambio de una remuneración, a distancia, por vía electrónica y a petición individual de un destinatario de servicios”.

Lo que se pretende indicar con este requisito es que el servicio debe constituir una actividad de naturaleza económica para el prestador. Por tanto, son también servicios de la sociedad de la información los que se prestan gratuitamente y obtienen sus ingresos por otras vías, especialmente a través de la publicidad

LSSICE

Englobado dentro de la LSSI hay que hacer mención a la ley de antispam, la cual deja bajo las directrices de sus artículos a todos aquellos elementos informáticos que contravengan sus artículos:

Artículo 20. Información exigida sobre las comunicaciones comerciales, ofertas promocionales y concursos. 1. Las comunicaciones comerciales realizadas por vía electrónica deberán ser claramente identificables como tales y deberán indicar la persona física o jurídica en nombre de la cual se realizan. En el caso en el que tengan lugar a través de correo electrónico u otro medio de comunicación electrónica equivalente incluirán al comienzo del mensaje la palabra «publicidad». 2. En los supuestos de ofertas promocionales, como las que incluyan descuentos, premios y regalos, y de concursos o juegos promocionales, previa la correspondiente autorización, se deberá asegurar, además del cumplimiento de los requisitos establecidos en el apartado anterior y en las normas de ordenación del comercio, que queden claramente identificados como tales y que las condiciones de acceso y, en su caso, de participación se expresen de forma clara e inequívoca.

Artículo 21. Prohibición de comunicaciones comerciales no solicitadas realizadas a través de correo electrónico o medios de comunicación electrónica equivalentes. Queda prohibido el envío de comunicaciones publicitarias o promocionales por correo electrónico u otro medio de comunicación electrónica equivalente que previamente no hubieran sido solicitadas o expresamente autorizadas por los destinatarios de las mismas.

LOPD

La Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, (LOPD), es una Ley Orgánica española que tiene por objeto garantizar y proteger, en lo que concierne al tratamiento de los datos personales, las libertades públicas y los derechos fundamentales de las personas físicas, y especialmente de su honor, intimidad y privacidad personal y familiar.

Su objetivo principal es regular el tratamiento de los datos y ficheros, de carácter personal, independientemente del soporte en el cual sean tratados, los derechos de los ciudadanos sobre ellos y las obligaciones de aquellos que los crean o tratan.

Partiendo de la esencia fundamental de dichas leyes, quedan redactados los principios fundamentales de las mismas y que son de obligado cumplimiento en el portal web a desarrollar:

El Real Decreto 994/1999 de Medidas de Seguridad de los ficheros automatizados que contengan datos de carácter personal de 11 de junio de 1999 (RMS) : Es un reglamento que desarrolla la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre, de Regulación del Tratamiento Automatizado de los Datos de Carácter Personal (LORTAD), regula las medidas técnicas y

organizativas que deben aplicarse a los sistemas de información en los cuales se traten datos de carácter personal de forma automatizada.(Derogado desde 19 de abril de 2010)

El Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre de desarrollo de la Ley Orgánica de Protección de Datos. Se trata de un desarrollo de la Ley Orgánica 15/99 de Protección de Datos de 13 de diciembre; desarrolla tanto los principios de la ley, como las medidas de seguridad a aplicar en los sistemas de información. Se aplica tanto a ficheros en soporte automatizado, como en cualquier otro tipo de soportes.

LPI

La propiedad intelectual tiene que ver con las creaciones de la mente: las invenciones, las obras literarias y artísticas, los símbolos, los nombres, las imágenes y los dibujos y modelos utilizados en el comercio.

Los derechos relacionados con el derecho de autor son los derechos de los artistas intérpretes y ejecutantes sobre sus interpretaciones y ejecuciones, los derechos de los productores de fonogramas sobre sus grabaciones y los derechos de los organismos de radiodifusión sobre sus programas de radio y de televisión.

Teniendo identificados los motivos de la existencia de la propiedad intelectual, hay que concretar cuál de las dos ramas en las que se divide dicha ley, pertenece la actividad software a desarrollar.

Para ello se mentara el artículo específico relacionado a la actividad a implementar:

El derecho de autor, que abarca las obras literarias y artísticas, tales como las novelas, los poemas y las obras de teatro, las películas, las obras musicales, las obras de arte, como los dibujos, pinturas, fotografías y esculturas, y los diseños arquitectónicos. Se aplica a las creaciones artísticas como los poemas, las novelas, las obras musicales, las pinturas, las obras cinematográficas y los programas de ordenador. En inglés, a diferencia de los demás idiomas europeos, el derecho de autor se conoce con el nombre de "copyright". El término copyright tiene que ver con actos fundamentales que, en lo que respecta a creaciones literarias y artísticas, sólo pueden ser efectuados por el autor o con su autorización. Se trata, concretamente, de la realización de copias de las obras literarias y artísticas, como los libros, las pinturas, las esculturas, las fotografías y las obras cinematográficas. Mientras, la expresión derecho de autor remite a la persona creadora de la obra artística, a su autor, subrayando así el hecho que se reconoce en la mayor parte de las leyes, en el sentido de que el autor goza de derechos específicos en relación con su creación, como el derecho a impedir la reproducción deformada de la misma, prerrogativa que sólo a él le pertenece, mientras que existen otros derechos, como el derecho a efectuar copias, del que pueden gozar terceros, por ejemplo, todo editor que haya obtenido una licencia del autor con ese fin.

Anexo III: Manual de usuario

Introducción

A grandes rasgos, hay dos perfiles de audiencia claramente definidos a los que va dirigido este manual: el primero, integrado en su totalidad por los usuarios que acceden al portal para apoyar las propuestas, compuesto por aquellos que pertenecen a una organización en concreto ; y el segundo, formado por los usuarios que gestionan una organización en concreto.

Por lo general, tanto los usuarios perteneciente a una organización como los que gestionan una organización, tienen acceso a contenido privado el cual solo es visible por usuarios pertenecientes a la organización pertinente.

Este manual pretende que los usuarios puedan hacer un uso de la aplicación de una forma clara y concisa.

Estructura conceptual de la web de votos

La reorganización de contenidos y reestructuración informativa, se ha basado en respetar al máximo la claridad visual y la simplicidad de uso, sin menospreciar contenido alguno, aumentando con ello la usabilidad global del sitio. En este sentido el principal hecho a destacar es la integración de las redes sociales a través de sus logotipos correspondientes aportando la necesidad existente en todos los portales de mantener la comunicación social.

Existen 3 niveles de navegación:

- Navegación por menú: cumple con la función de menú principal homogénea en todas las vistas y es inamovible en las secciones públicas. Ésta recoge un total de cinco enlaces correspondientes a las principales secciones de la web. Cada uno de estos enlaces te conduce a la página donde se destacarán los contenidos más importantes.
- Navegación por redes sociales: es visible en la parte superior izquierda del portal y permite la integración en el mismo de las redes sociales más conocidas aportando un claro valor de sociedad. Está formado por cuatro enlaces distinguidos por los logotipos referentes en cada una de las redes sociales.
- Navegación de Propuestas: recoge los enlaces de acceso a algunos de los contenidos contextuales de varias secciones del menú principal. Esta muestra a su vez, navegación del contenido reinante en alguna de las secciones mostradas en el menú principal

ProAct Inicio Propuestas Victorias Crear Propuesta Entrar

Facebook Google+ Twitter YouTube

Victorias

Prosecute The Killer Of Our Son, 17-year-old Trayvon Martin

2 MILLION WANT JUSTICE FOR TRAYVON



Trayvon's killer, George Zimmerman, admitted to police that he shot Trayvon in the chest. Zimmerman, the community's self appointed "neighborhood watch leader," called the police to report a suspicious person when he saw Trayvon, a young black man, walking from the store.

[Leer más](#) [Añadir nuevo comentario](#)

Medios De Comunicación: No Difundan Material Sensible En Accidentes Mortales



No vale todo. En accidentes con víctimas mortales, no puede ser que todo sirva para ser emitido. Y menos haciendo claro negocio, buscando audiencia e incluyendo publicidad.

[Leer más](#) [Añadir nuevo comentario](#)

Ultimas Propuestas

A La Conselleria D'Agricultura, Medi Ambient I Territori Del Govern Balear:



La protección tendría que incluir: - La situación e identificación de la posesionia en las cartas náuticas. - La prohibición de fondeo sobre fondos de posesionia en las cartas náuticas y derroteros.

[Leer más](#) [Añadir nuevo comentario](#)

Ministerio De Asuntos Exteriores:



Mi pareja, Víctor, un chico de Jaén, falleció en Senegal hace cuatro semanas por un atropello aún sin clarificar. Queremos saber la verdad de lo que le pasó a Víctor y que se celebre un juicio justo. Un coche se salió de la calzada y atropelló a Víctor.

[Leer más](#) [Añadir nuevo comentario](#)

Estructura de la navegación por menú

Como ya se ha comentado anteriormente, dentro del grupo de páginas principales se han creado unos menús especiales para cada uno de los usuarios del portal.

En esta barra de menú correspondiente a la navegabilidad de un usuario anónimo en el portal nos encontraremos con los enlaces:

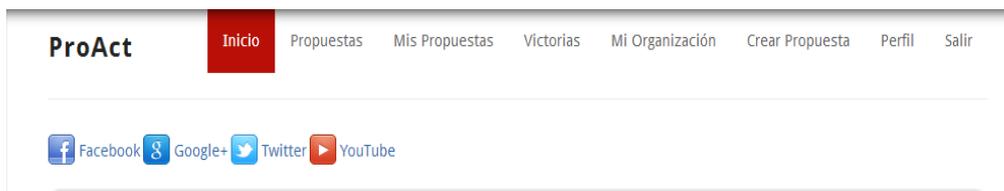
- Inicio
- Propuestas
- Victorias
- Crear Propuestas
- Entrar

ProAct Inicio Propuestas Victorias Crear Propuesta Entrar

La barra de menú siguiente nos muestra la estructura de la misma cuando el usuario es perteneciente al sistema, es decir cuando esta logueado en el mismo y puede acceder a secciones restringidas para los demás usuarios, habiendo dos menús en función del rol

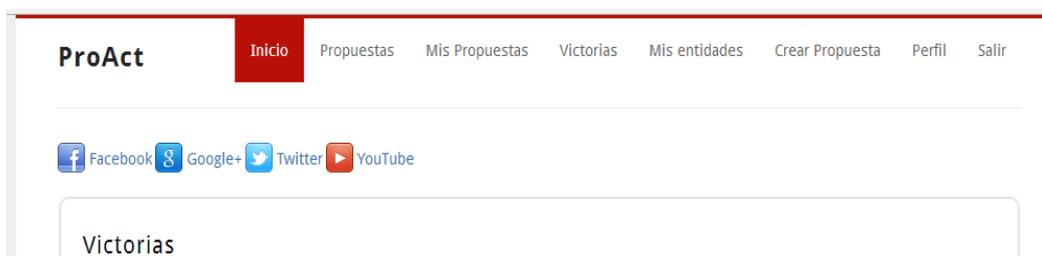
Rol Organización

- Inicio
- Propuestas
- Mis Propuestas
- Victorias
- Mi organización
- Crear Propuestas
- Perfil
- Salir



Rol Usuario Organización

- Inicio
- Propuestas
- Mis Propuestas
- Victorias
- Mis Entidades
- Crear Propuesta
- Perfil
- Salir

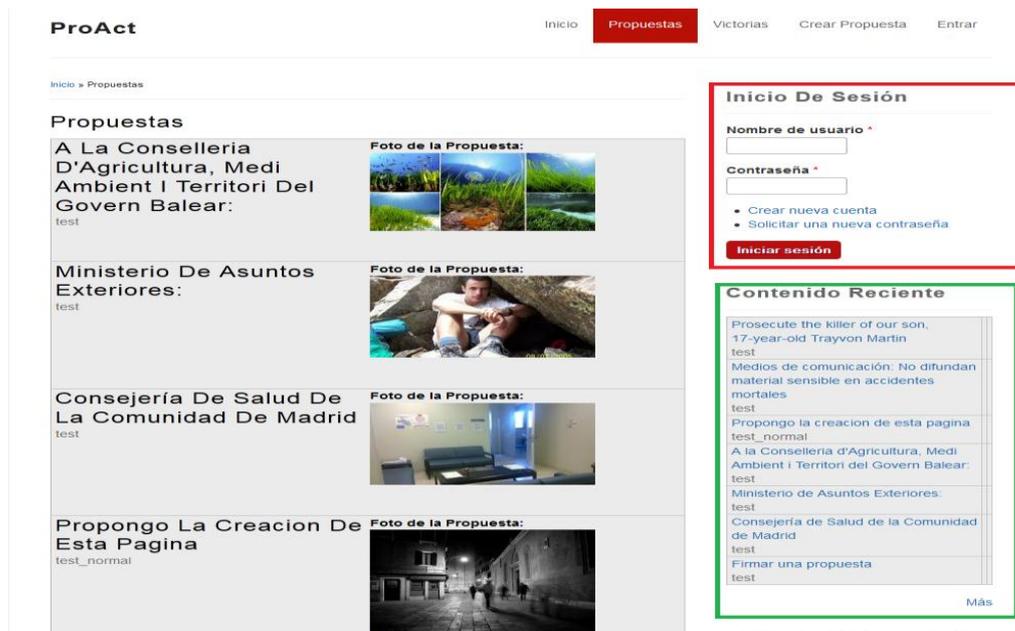


Estructura de vista Propuestas y Victorias

En estas vistas del portal se podrá observar la aparición de dos secciones que no existían en el portal principal y que permiten la navegabilidad y la comunicación e información de una forma ágil y sencilla.

Los menús navegables serán:

- Menú de inicio sesión: este menú situado en la parte intermedia derecha permitirá mediante la autenticación en el mismo el acceso a los perfiles creados por los usuarios ya inscritos en el sistema.
- Menú de actividad reciente: cómo podemos observar es un menú el cual indica a los usuarios las diferentes actividades que han sucedido en un corto espacio de tiempo en el portal y que están relacionadas con nuevas propuestas.



Estructura de una propuesta

Una vez encontrándonos en la vista interior de una propuesta, podremos observar cómo se divide en diferentes secciones para conformar una estructura homogénea y fácil de usar.

La vista de una propuesta está conformada por cuatro secciones:

- Sección de Votación e Imagen: En esta sección se permite aportar un voto a la propuesta además de visualizar una imagen relacionada con la misma en conjunto a quien va dirigida
- Sección de Firma: aquí nos encontramos con la aportación más importante y que permite a los usuarios aportar su firma a través de sus datos a las propuestas que deseen apoyar.
- Sección de cuerpo: en este apartado se podrá leer el cuerpo de la propuesta y el motivo por el cual necesita el apoyo social.
- Sección de victorias: en este apartado se podrá observar si el usuario ha alcanzado el objetivo propuesto cuando creó la propuesta.

Inicio » A la Conselleria d'Agricultura, Medi Ambient i Territori del Govern Balear:

A La Conselleria D'Agricultura, Medi Ambient I Territori Del Govern Balear:

Foto de la Propuesta:



test

A quien va dirigida:
Gabriel Company Bauzá

Vota:
☆
No votes yet

Firmar mi propuesta:

Nombre

Correo

Porque quieres firmar

Firmar Propuesta

Cuerpo:

La protección tendría que incluir: - La situación e identificación de la posidonia en las cartas náuticas y derroteros. - La prohibición de fondeo sobre fondos de posidonia en las cartas náuticas y derroteros.

[Añadir nuevo comentario](#)

Victoria:

Actualmente no se ha mencionado ninguna victoria para esta propuesta.

Estructura iniciar sesión

Para poder tener efectuar aportar nuevas propuestas al portal, todo usuario debe de estar registrado en el sistema y por ende logueado dentro del mismo, por lo tanto es del todo imprescindible el uso de una sección de autenticación.

La sección de autenticado está dividida en tres partes:

- **Creación de cuenta:** El usuario a través de los datos solicitados por el portal crea su cuenta de usuario en el sistema para poder acceder a los perfiles de las propuestas que ha creado o va a crear dentro del mismo.
 - **Iniciar sesión:** El usuario que previamente ha creado su cuenta o que desea crear una petición y no se ha logueado requiere efectuar este paso previo para realizar la acción que desea.
 - **Solicitar contraseña:** Previo requisito de seguridad esta sección permite a un usuario ya perteneciente al sistema recuperar o renovar la contraseña de usuario dentro del portal.

[Inicio](#) » [Cuenta de usuario](#) » Cuenta de usuario

Cuenta De Usuario

[Crear nueva cuenta](#) [Iniciar sesión](#) [Solicitar una nueva contraseña](#)

Nombre de usuario *

Se permiten espacios en blanco. Salvo los puntos, guiones cortos, apóstrofos y guiones bajos, no se permiten signos de puntuación.

Dirección de correo electrónico *

Una dirección de correo electrónico válida. Todos los correos del sistema se enviarán a esta dirección. La dirección de correo no es pública y solamente se usará para enviar una contraseña nueva o algunas noticias y avisos.

Contraseña * **Fortaleza de la contraseña:** _____

Confirmar contraseña *

Proporcione una contraseña para la cuenta nueva en ambos campos.

Group membership
- Ninguno -

[Crear nueva cuenta](#)

Estructura de perfil de Propuestas

Esta pantalla será la encargada del manejo de un perfil de propuestas y de la creación de una propuesta nueva y por ello se ha dividido en diferentes secciones para su mejor creación y modificación:

El manejo de una propuesta se divide en seis secciones:

- Nombre de la propuesta
- A quien va dirigida la misma
- Imagen de la propuesta
- Cuerpo de la propuesta
- Victoria de la propuesta
- Tiempo en que expira la propuesta

Inicio » Agregar contenido » Crear Propuesta

Crear Propuesta

Propuesta *

A quien va dirigida *

Foto de la Propuesta

No se ha seleccionado ningún archivo

Los archivos deben ser menores que 2.1 EB.
Tipos de archivo permitidos: png gif jpg jpeg.

Cuerpo (Editar resumen)

Victoria

Actualmente no se ha mencionado ninguna victoria para esta propuesta.

Scheduling options

[Not scheduled](#)

Republish on

Format: YYYY-MM-DD HH:MM:SS Leave blank to disable scheduled republishing.

Enlace Mi Organización para Rol ORGANIZACIÓN



ProAct Inicio Propuestas Mis Propuestas Victorias **Mi Organización** Crear Propuesta Perfil Salir

Inicio »

Ver Editar Grupo

Que La Publicidad Del Juego Tenga Las Mismas Restricciones Que La Del Tabaco Y El Alcohol



Con respecto a este enlace nos muestra un listado de todo el contenido referente a nuestra organización pero si no vamos a grupo podremos gestionar el mismo.



ProAct Inicio Propuestas Mis Propuestas Victorias **Mi Organización** Crear Propuesta Perfil Sali

f Connect

Inicio » Cabildo » Inicio

Inicio

Ver Editar Grupo

- Añadir Usuarios
- Añadir miembros
- Permisos
- Administrar Permisos
- Personas
- Administrar miembros
- Roles
- Administrar Roles

Contenido Reciente

Prosecute the killer of our son, 17-year-old Trayvon Martin nuevo test		
Medios de comunicación: No difundan material sensible en accidentes mortales nuevo test		
Propongo la creacion de esta pagina actualizado test_normal		
A la Conselleria d'Agricultura Medi		

Desde añadir usuarios, gestionar permisos y personas y finalmente los roles.

Añadir Usuarios

People In Group Cabildo

Add a group member to *Cabildo*

User name *

Request message

This is the text a user may send to the group administrators.

Groups audience

Your groups

- Ninguno - Cabildo

Associate this content with groups you belong to.

[Mostrar pesos de la fila](#)

Other groups

+

As groups administrator, associate this content with groups you do *not* belong to.

Añadir otro elemento

Add users

Permisos

Permissions For Group Cabildo

Permiso	non-member	member	administrator member
Organic groups			
Edit group Edit the group. Note: This permission controls only node entity type groups.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Administer group Manage group members and content in the group. <i>Warning: Give to trusted roles only; this permission has security implications in the group context.</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Create <i>Artículo</i> content	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edit own <i>Artículo</i> content	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edit any <i>Artículo</i> content	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Delete own <i>Artículo</i> content	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Delete any <i>Artículo</i> content	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Create <i>Noticia</i> content	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edit own <i>Noticia</i> content	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edit any <i>Noticia</i> content	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Delete own <i>Noticia</i> content	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Delete any <i>Noticia</i> content	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Create <i>OG</i> content	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edit own <i>OG</i> content	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edit any <i>OG</i> content	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Delete own <i>OG</i> content	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Delete any <i>OG</i> content	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Create <i>Propuesta</i> content	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Contenido Reciente

Prosecute the killer of our son, 17-year-old Trayvon Martin nuevo test		
Medios de comunicación: No difundan material sensible en accidentes mortales nuevo test		
Propongo la creacion de esta pagina actualizado test_normal		
A la Conselleria d'Agricultura, Medi Ambient i Territori del Govern Balear: nuevo test		
Ministerio de Asuntos Exteriores: nuevo test		
Consejería de Salud de la Comunidad de Madrid nuevo test		
Que la publicidad del juego tenga las mismas restricciones que la del tabaco y el alcohol	editar	eliminar

Personas

Inicio » Cabildo » Grupo » People in group Cabildo

People In Group Cabildo

Group Overview

- Group manager: test
- Total members: 3
- Total content: 1

State

- Any -

Nombre

Apply

Enter a comma separated list of user names.

Operaciones

- Choose an operation -

Execute

<input type="checkbox"/>	Nombre ▲	State	Roles	Member since	Request message
<input type="checkbox"/>	test	Activo		4 semanas 1 día ago	
<input type="checkbox"/>	test_organizacion	Activo		4 semanas 1 día ago	
<input type="checkbox"/>	test_usuario	Activo		4 semanas 1 día ago	

Contenido Reciente

Prosecute the killer of our son, 17-year-old Trayvon Martin nuevo test		
Medios de comunicación: No difundan material sensible en accidentes mortales nuevo test		
Propongo la creacion de esta pagina actualizado test_normal		
A la Conselleria d'Agricultura, Medi Ambient i Territori del Govern Balear: nuevo test		
Ministerio de Asuntos Exteriores: nuevo test		
Consejería de Salud de la Comunidad de Madrid nuevo test		
Que la publicidad del		

Roles

Inicio » Cabildo » Grupo » Roles for group Cabildo

Roles For Group Cabildo

Nombre	Operaciones
non-member	locked editar permisos
member	locked editar permisos
administrator member	editar rol editar permisos
<input type="text"/>	Añadir rol

Contenido Reciente

Prosecute the killer of our son, 17-year-old Trayvon Martin nuevo test		
Medios de comunicación: No difundan material sensible en accidentes mortales nuevo test		
Propongo la creacion de esta pagina actualizado test_normal		
A la Conselleria d'Agricultura, Medi Ambient i Territori del Govern Balear: nuevo test		

Enlace Mis Entidades para Rol Usuario ORGANIZACIÓN

The screenshot shows the ProAct web application interface. The top navigation bar includes 'Inicio', 'Propuestas', 'Mis Propuestas', 'Victorias', 'Mis entidades' (highlighted), 'Crear Propuesta', 'Perfil', and 'Salir'. Below the navigation bar, there is a 'Connect' button and a breadcrumb trail 'Inicio » test_usuario groups'. The main content area is titled 'Test_usuario Groups' and contains a table with the following data:

Grupo	Member since
Cabildo	4 semanas 1 día ago

To the right of the main content is a 'Contenido Reciente' sidebar with a list of recent content items, including 'Prosecute the killer of our son, 17-year-old Trayvon Martin nuevo', 'Medios de comunicación: No difundan material sensible en accidentes mortales nuevo', 'Propongo la creacion de esta pagina nuevo', 'test_normal', 'A la Conselleria d'Agricultura, Medi Ambient i Territori del Govern Balear: nuevo', and 'Ministerio de Asuntos Exteriores: nuevo'.

Como se puede apreciar se muestra en este enlace un listado de las organizaciones a cuales formamos parte.

En caso de hacer Click en alguna de ellas nos mostrara un listado de todas las propuestas relacionadas con esa organización en concreto.

[Inicio >](#)

Que La Publicidad Del Juego Tenga Las Mismas Restricciones Que La Del Tabaco Y El Alcohol



Anexo V: Gestor de Contenido Drupal

Instalación Drupal

Cabe destacar que esta instalación ha sido utilizando el sistema operativo Windows y a continuación se describen los pasos para este sistema operativo.

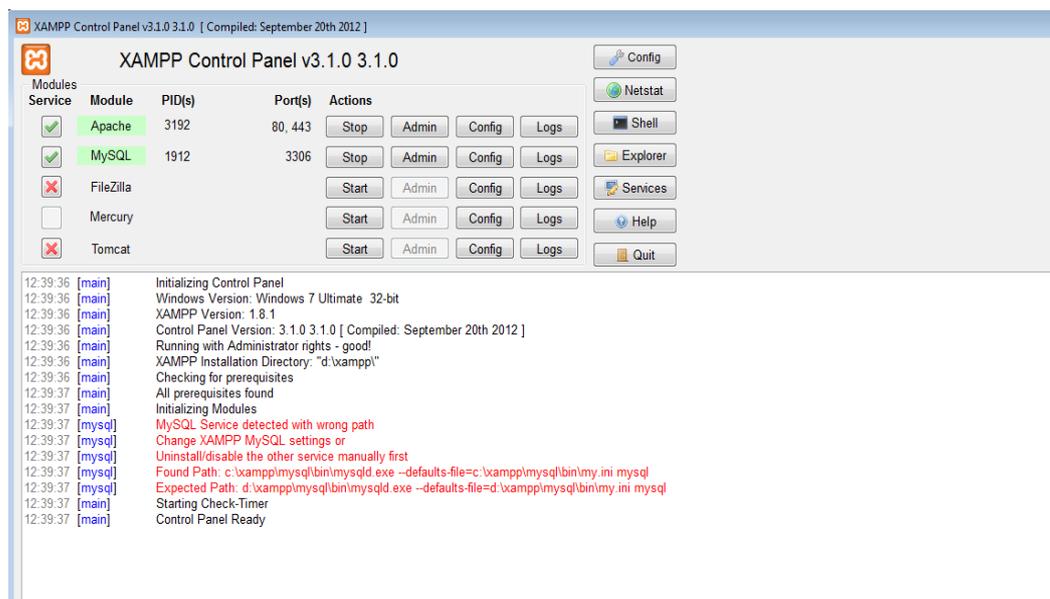
En el caso de Linux es muy parecida la instalación del mismo.

XAMPP

Primero de todo configurar el servidor Web en este caso utilizaremos XAMPP para poner en funcionamiento nuestro portal.

Lo descargamos de <http://www.apachefriends.org/en/xampp.html>

Lo instalamos y ejecutamos el panel de control y en el mismo ejecutamos el Apache y MySQL tanto para el servidor web como para la base de datos.



Una vez instalad el XAMPP procedemos a descargar el Drupal del siguiente sitio <https://drupal.org/project/drupal> en este caso descargamos la versión 7.23

Downloads

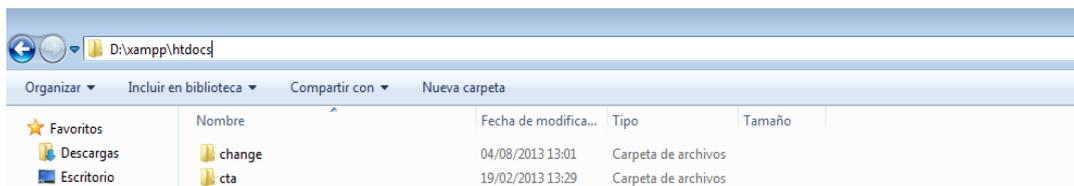
Recommended releases

Version	Downloads	Date	Links
7.23	tar.gz (3.04 MB) zip (3.48 MB)	2013-Aug-08	Notes
6.28	tar.gz (1.05 MB) zip (1.22 MB)	2013-Jan-16	Notes

Development releases

Version	Downloads	Date	Links
---------	-----------	------	-------

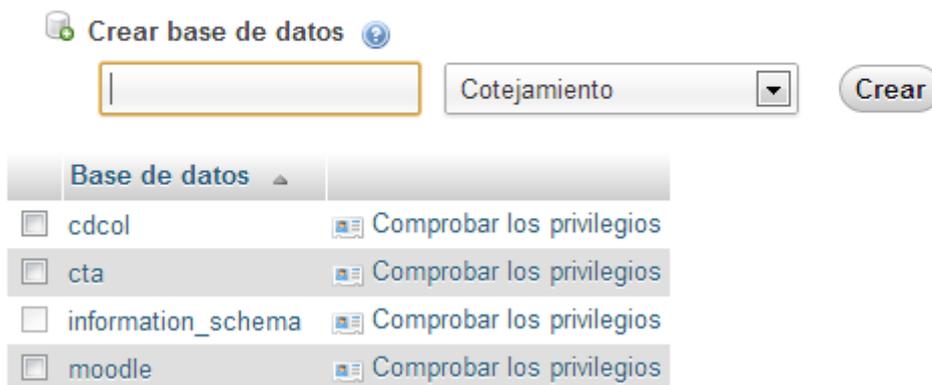
Una vez descargado Drupal descomprimos todo su contenido en la carpeta Htdocs de donde se encuentre localizado el XAMPP



Una vez descomprimido el contenido de Drupal procedemos a acceder al panel de control de la base de datos y creamos una base de datos para poder proporcionarle una a la hora de instalar el mismo

Accedemos a la misma desde el navegador a la dirección <http://localhost/phpmyadmin>

Bases de datos



Una vez realizado esto accedemos al que sería nuestro portal e iniciamos la instalación de Drupal.

Primero de todo al acceder al sitio se nos va a lanzar un asistente de instalación en el cual procedemos a seguir los distintos pasos.

1) Seleccionar instalación Standard para que se nos instalen todos los módulos incluidos en esta versión.

2) Elegimos el idioma correspondiente en este caso español

3) Drupal nos pide la base de datos la cual le tenemos que proporcionar, esta ya la hemos creado así que simplemente se la proporcionamos

4) Se procederá a instalar módulos y configuración predeterminada de Drupal así que simplemente es esperar

5) Información del sitio a proporcionar tal como nombre del sitio, correo del administrador, lema del sitio, etc.

6) Drupal se encuentra instalado y procedemos a configurar nuestro sitio.

Con estos pasos hemos conseguido instalar Drupal un gestor de contenido el cual vamos a utilizar para implementar nuestro portal, a continuación pasaremos a explicar el uso de los distintos módulos instalados y la justificación de los mismos así como la configuración del sitio hasta llegar al portal final

Módulos

Primero de todo vamos a proceder a indicar de donde hemos conseguido todos los módulos correspondientes para el buen funcionamiento del portal, para ello hemos obtenido todos los módulos directamente desde el sitio oficial de Drupal.

El cual nos ofrece no solo la posibilidad de descargar el módulo si no también la posibilidad de obtener errores y opiniones de los distintos usuarios los cuales ya han probado el módulo y han tenido la amabilidad de compartir esta información.

Es por ello que resulta de gran utilidad esta información ya que nos ayuda bastante a la hora de buscar una solución en el caso de tener problemas con algún módulo, ya sea bien por un error nuestro o por no saber cómo configurar el mismo, pudiendo así mismo utilizar los comentarios de los distintos usuarios como valoración de si hacemos bien instalando el módulo o no.

ferently.
it differently; for

ə way you like.
; particular type.

ss archives that
mber of posts
if posts for that

of Views.

t changed the
c-2.x that
reakage of their

we can fix the
aprecated at

Tools.

Maintainers for Views

[dawehner](#) - 2915 commits
last: 3 weeks ago, first: 3 years ago

[damiankloip](#) - 353 commits
last: 26 weeks ago, first: 1 year ago

[tim.plunkett](#) - 579 commits
last: 35 weeks ago, first: 2 years ago

[dww](#) - 28 commits
last: 40 weeks ago, first: 6 years ago

[xjm](#) - 78 commits
last: 42 weeks ago, first: 51 weeks ago

[View all committers](#)

[View commits](#)

Issues for Views

To avoid duplicates, please search
before submitting a new issue.

[Advanced search](#)

All issues
[2662 open](#), [18778 total](#)

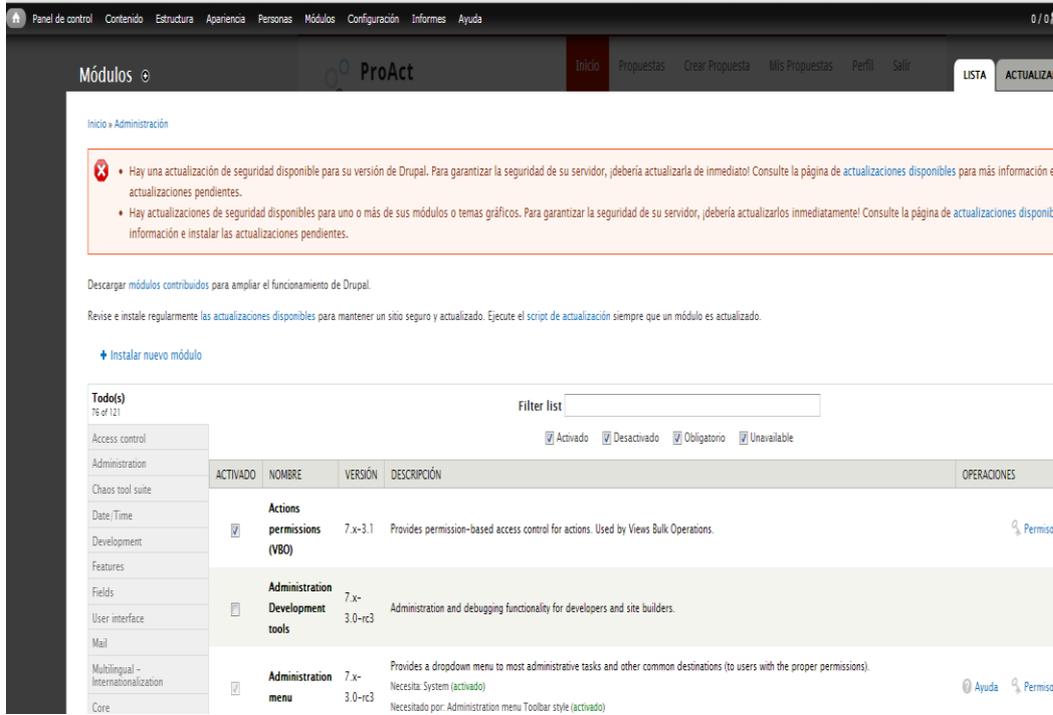
Bug reports
[1091 open](#), [7192 total](#)

[Subscribe via e-mail](#)

Statistics (2 years)



Bien ahora vamos a hacer un recorrido por los distintos módulos utilizados para implementar el sitio, dando información de cada uno de ellos y así mismo justificando el porqué de uso.



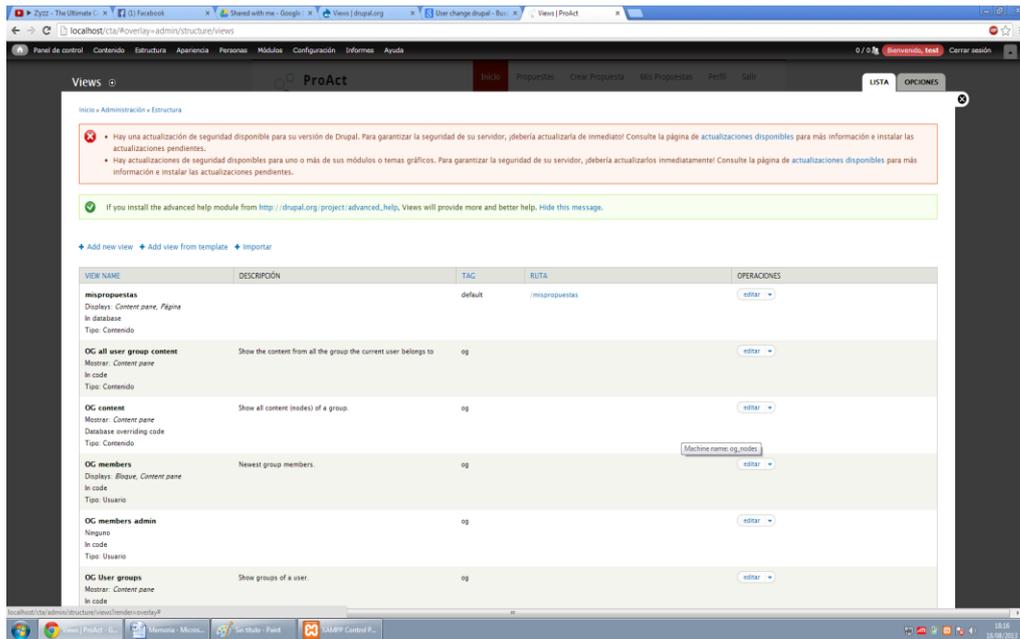
Pues bien los módulos son los siguientes

Views

Módulo el cual nos permite hacer vistas personalizadas de nuestro contenido, pudiendo de esta manera bien ordenar el contenido según su tipo, según su fecha de publicación o cualquier otro filtro, hay muchas combinaciones posibles y es un módulo muy importante ya que nos permite agrupar el distinto contenido de nuestro portal pudiendo el filtrar el mismo de distintas maneras.

Su uso está más que justificado ya que gracias a él podemos organizar todo el contenido tal y como se quiera.

En nuestro caso hemos utilizado este módulo para hacer las distintas vistas relacionadas en este caso con las propuestas en general, las propuestas de cada uno, etc.



Panels

El panel otro módulo que en conjunto con el views no permite la posibilidad de crear distintas paneles a una vista en concreto así como realizar una vista personalizada en función de un contexto utilizando una relación

Justificando el uso de este modulo ya que podemos hacer un Content Pane relacionado a una relación entre el usuario logueado mediante un Token del sistema y la propuesta en concreto. Relacionando en este caso de quien es la propuesta y pudiendo hacer una vista personalizada de sus propuestas.

Content Pane details

Display name: [Content pane](#)

<p>TÍTULO</p> <p>Título: Mis Propuestas</p>	<p>PANE SETTINGS</p> <p>Admin title: Use view name</p> <p>Admin desc: Use view descrip...</p> <p>Categoría: View panes</p> <p>Link to view: No</p> <p>Use Panel path: No</p> <p>Argument input: Editar</p> <p>Allow settings: Ninguno</p> <p>Access: Permiso Ver contenido publicado</p>
<p>FORMATO</p> <p>Formato: Unformatted list Opciones</p> <p>Mostrar: Contenido Resumen</p>	<p>ENCABEZADO agregar</p> <p>PIE DE PÁGINA agregar</p>
<p>FIELDS</p> <p>The selected style or row format does not utilize fields.</p>	
<p>FILTER CRITERIA agregar</p> <p>Contenido: Publicado (si)</p> <p>Contenido: Tipo (= Propuesta)</p>	

Rules

Un excelente módulo el cual nos permite de una forma bastante intuitiva crear diferentes reglas en el portal y pudiendo hacer que el sistema sea bastante flexible y dinámico por decirlo de alguna forma. De esta forma podemos variar bastante el comportamiento del portal y configurar su comportamiento a nuestro gusto.

Justificamos el uso de este módulo sobre todo a la hora de poder impedir el acceso a contenido dentro del portal a roles los cuales no tienen permiso al mismo de esta forma podemos redirigir a otro sitio de nuestro portal en casa de que uno de estos roles intente acceder al mismo.

Rules ⊕ ProAct Inicio Propuestas Crear Propuesta M

Inicio » Administración » Configuración » Flujo de trabajo

✘ • Hay una actualización de seguridad disponible para su versión de Drupal. Para garantizar la seguridad de su servidor, ¿debería actualizarla de inmediato! Consulte actualizaciones pendientes.

• Hay actualizaciones de seguridad disponibles para uno o más de sus módulos o temas gráficos. Para garantizar la seguridad de su servidor, ¿debería actualizar información e instalar las actualizaciones pendientes.

[+ Add new rule](#) [+ Import rule](#)

Reaction rules, listed below, react on selected events on the site. Each reaction rule may fire any number of *actions*, and may have any number of *conditions* that must be sets of Rules configuration that can be used in Rules and other parts of your site. See [the online documentation](#) for an introduction on how to use Rules.

▾ FILTRO

Active rules

NOMBRE	EVENT	ESTADO	OPERACIONES
Acceder a Perfil Nombre de sistema: rules_acceder_a_perfil, Peso: 0	User account page is viewed	Personalizado	editar
Tema Nombre de sistema: rules_tema, Peso: 0	User has logged in	Personalizado	editar

Inactive rules

NOMBRE	EVENT	ESTADO
--------	-------	--------

WYSIWYG

Módulo bastante importante ya que nos permite configurar el formato de edición a la hora de agregar contenido, de esta manera se facilita al usuario bastante la vida al agregar contenido al portal pudiendo tener un formato bastante como a la hora de trabajar con el mismo.

La justificación es bastante obvia y es el poder enriquecer el formato a la hora de crear contenido para el portal.



Page Manager

Módulo importantísimo para poder modificar las distintas páginas del portal a gusto del consumidor, pudiendo en el mismo bien modificar unas páginas en función de unas reglas y un comportamiento o modificar simplemente la página principal o crear alguna página y agregarla y modificarla como queramos.

Este módulo viene muy bien para poder enriquecer al portal de una forma dinámica su comportamiento bien añadiendo reglas o en función de una relación mostrar cierto contenido o no.

Su justificación en el portal es clara y es el poder mostrar contenido en función de los roles del portal así como poder modificar distintas páginas y mostrarlas tal y como se quiere.

Páginas ⊕ ProAct

[Inicio](#) » [Administración](#) » [Estructura](#)

✘ • Hay una actualización de seguridad disponible para su versión de Drupal. Para garantizar actualizaciones pendientes.

• Hay actualizaciones de seguridad disponibles para uno o más de sus módulos o temas. Para obtener información e instalar las actualizaciones pendientes.

[+ Add custom page](#) [+ Import page](#)

Tipo **Storage** **Activado** **Buscar**

<All> <All> <All>

TIPO	NOMBRE	TÍTULO
Sistema	node_edit	Node edición
Sistema	node_view	Node vista
Personalizado	page-reglamentos	
Personalizado	page-reglamentoscirculares	
Personalizado	page-vistadesignaciones	vistaDesignaciones
Personalizado	page-informes	Informes
Personalizado	page-principal	Principal

Menu Administrator

Módulo útil para poder administrar el sitio de una forma más cómoda ya que nos ofrece la posibilidad de navegar dentro de la configuración del sitio desde un menú navegable sin necesidad de estar perdiendo el tiempo.

Su uso se justifica en que se ahorra tiempo a la hora de llegar al punto de configuración necesario.

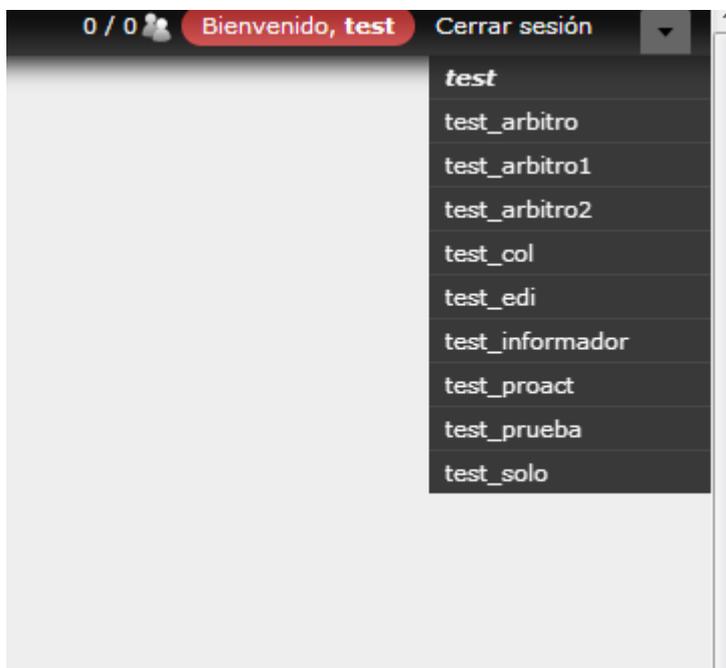


Masquerade

Módulo el cual viene bastante bien a la hora de hacer pruebas ya que nos ofrece la posibilidad de cambiar de usuario sin necesidad de tener que estar cerrando la sesión del mismo, tan solo con hacer clic al usuario que queremos cambiar cambiamos de sesión.

Este módulo viene muy bien a la hora de llevar a cabo pruebas con distintos roles y poder comprobar que efectivamente cada rol cumple su función.

Su uso está más que justificado y es como se ha dicho el poder hacer pruebas con los distintos roles del portal de una forma bastante sencilla ahorrándonos tiempo.



CCK

Módulo muy útil el cual nos permite agregar campos a nuestro contenido, campos personalizados, esto nos ayuda en gran medida a realizar posteriores relaciones con los distintos contenidos del portal y nos simplifica bastante la vida pudiendo así hacer relaciones complejas dentro del portal.

Su uso se justifica en el poder añadir campos en los distintos tipos de contenido y de esta forma bien hacer una relación o añadir campos necesario para poder llevar a cabo funcionalidades del portal.



Voting API

Módulo el cual es importante en este caso ya que nos permite, poder llevar a cabo el sistema de votaciones de las distintas propuestas del portal, de una manera eficiente y bastante testeada por lo distintos usuarios.

Es una manera bastante cómoda de poder implementar el sistema de votaciones de nuestro portal y su uso se ve más que justificado

Vota:



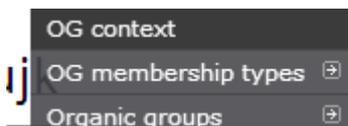
Average: 1 (1 vote)

Organic Group

Módulo bastante importante dentro de lo que se podría decir Drupal nos permite crear grupos dentro de Drupal pudiendo de esta manera organizar todo el grupo en función de grupos y relacionar todo el contenido de estos grupos pudiendo hacer contenido privado a estos grupos o no.

De alguna u otra manera esto nos permite ir más allá que el uso de los roles ya que podemos hacer contenido en función de grupos y privatizando de esta manera el contenido de nuestro portal haciendo nuestro portal mucho más complejo y pudiendo jugar mucho mas con él.

En este caso podemos diferenciar el uso de este módulo para poder llevar a cabo la implementación del lado de las organizaciones en este portal pudiendo privatizar el contenido a las mismas.



Menu Item Visibility

Módulo bastante importante más que nada por el hecho de facilitarnos la vida a la hora de ocultar un enlace de un menú en función del rol.

De esta manera podemos crear un menú dinámico en función del rol que se encuentre logueado.

De esta manera justificamos su uso ya que podemos llevar a cabo un menú en nuestro portal que sea dinámico en función de cada rol de los distintos usuarios del portal

Show menu link for specific roles

- anonymous user
- authenticated user
- Content Contributor
- Administrator
- Dalantir

Drupal For Facebook

Módulo el cual nos permite interconectar en este caso la red social Facebook con nuestro portal pudiendo de esta manera permitir que un usuario entre con la cuenta de facebook sin necesidad de registrarse.

Añadiendo funcionalidades tanto para interconectar nuestro portal con Facebook.

En este caso nos viene útil el utilizar esta herramienta tanto para compartir las distintas propuestas como para poder identificar a los distintos usuarios de la plataforma.

Paypal

Módulo de pasarela del pago, para dar las posibilidades a los usuarios del portal de hacer una donación a la organización del portal para de esta forma poder ayudar a mantener el mismo.

Justificamos su uso ya que vemos importante el que se puede ayudar a los distintos desarrolladores que emplean tiempo mejorando la aplicación y apoyan en su crecimiento.



Statistics pro Drupal

Módulo el cual nos aporta la posibilidad de hacer como su propio nombre indica jugar con valores de los distintos nodos y campos de los mismos y hacer estadísticas y poder mostrar esta información a nuestro gusto jugando con la misma.

Esto nos viene muy bien ya que podemos mostrar este contenido dentro de nuestro portal acomodándolo a nuestra necesidad.

Configuración del Portal

A continuación se va a dar un repaso por toda la configuración del portal y los aspectos más importantes del mismo, dando a conocer la lógica del mismo y como se ha llevado a cabo su puesta en marcha.

Y sus futuras opciones a configurar o el alcance que podría llegar a tener el mismo.

Primero de todo cuando nos encontramos con Drupal instalado y funcionando nos encontramos con un portal que no nos aporta nada, para ello primero tenemos que antes de empezar a trabajar tener bien claro lo que queremos llevar a cabo y como lo vamos a llevar a cabo.

En este caso hemos empleado como se explica en el documento utilizando el Proceso Unificado de Desarrollo especificando las distintas características que vamos a llevar a cabo y como queremos que se comporten cada una de ellas.

Utilizando este documento y documentándonos acerca de Drupal e investigando sobre el tema a medida que vamos avanzando vamos instalando los módulos necesarios y haciendo las pruebas oportunas para llevar a cabo la implementación del sitio, hasta una vez conseguir de una manera objetiva el correcto funcionamiento del mismo.

Esto no nos quita de posibles bugs o errores que se pueden encontrar en el portal pero que poco a poco se van solucionando, ya que ninguna aplicación se crea inicialmente sin errores, estos se van corrigiendo a medida que se van hallando.

Aspectos de Configuración.

Tipos de Contenido

Primero de todo nos encontramos con dos tipos de contenidos los cuales hemos incorporado al portal en este caso, propuesta y victoria tal y como se ilustran a

continuación.

Tipos de contenido + **ProAct** Inicio Propuestas Crear Propue

[Inicio](#) » [Administración](#) » [Estructura](#)

[+ Añadir tipo de contenido](#)

NOMBRE	OPERACIONES
Artículo (Nombre de sistema: <code>article</code>) Utilice <i>artículos</i> para contenido que dependa de fecha y hora, como ser noticias, artículos de prensa o entradas de blogs.	editar
Noticia (Nombre de sistema: <code>noticia</code>)	editar
OG (Nombre de sistema: <code>og</code>)	editar
Propuesta (Nombre de sistema: <code>propuesta</code>)	editar
Página básica (Nombre de sistema: <code>page</code>) Use las <i>páginas básicas</i> para su contenido estático, como una página "Acerca de...".	editar
Victoria (Nombre de sistema: <code>victoria</code>) Victoria ganada	editar

Con los siguientes campos:

ETIQUETA	NOMBRE DE SISTEMA	TIPO DE CAMPO	CONTROL
+ Propuesta	<code>title</code>	Elemento del módulo Nodo	
+ Opciones de ruta URL	<code>path</code>	Path module form elements	
+ Body	<code>body</code>	Texto largo y resumen	Área de texto con
+ Group content visibility	<code>group_content_access</code>	Lista (de números enteros)	Lista de selección
+ Groups audience	<code>og_group_ref</code>	Entity Reference	OG reference
+ Vota	<code>field_vota</code>	Fivestar Rating	Stars (rated while
+ A quien va dirigida	<code>field_a_quien_va_dirigida</code>	Texto	Campo de texto
+ fotoPropuesta	<code>field_fotopropo</code>	Imagen	Imagen
+ Agregar nuevo campo	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ETIQUETA	NOMBRE DE SISTEMA	TIPO DE CAMPO
+ Victoria	title	Elemento del módulo Nodo
+ Opciones de ruta URL	path	Path module form elements
+ Descripción	field_descripcion	Texto
+ Agregar nuevo campo		
<input type="text"/>		- Seleccione un tipo de campo - <input type="button" value="v"/>

Vistas del Portal

Otro aspecto importante en la configuración del portal es el tema de las vistas ya que son como se va a mostrar el contenido del portal, teniendo la siguiente configuración:

VIEW NAME
mispropuestas Displays: <i>Content pane, Pág.</i> In database Tipo: Contenido
OG all user group conte Mostrar: <i>Content pane</i> In code Tipo: Contenido
OG content Mostrar: <i>Content pane</i> Database overriding code Tipo: Contenido
OG members Displays: <i>Bloque, Content pa</i> In code Tipo: Usuario
OG members admin Ninguno In code Tipo: Usuario
OG User groups Mostrar: <i>Content pane</i> In code Tipo: OG membership
Payment methods Mostrar: <i>Página</i> In code Tipo: Payment method
Payments Mostrar: <i>Página</i> In code Tipo: Payment
Principal Mostrar: <i>Página</i> In database Tipo: Contenido
Propuestas Mostrar: <i>Página</i>

En este caso lo que nos importa es la vista relacionada con mis propuestas y las propuestas en general así como la página principal.

A continuación vamos a mostrar la relación con respecto al contexto y configuración de la vista en este caso de Mis Propuestas ya que es la realmente interesante en este caso:

CONTEXTUAL FILTERS	agregar
(author) Usuario: Uid	
RELATIONSHIPS	agregar
Contenido: Autor	
NO RESULTS BEHAVIOR	agregar
EXPOSED FORM	
Exposed form in block: No	
Exposed form style: Básico Opciones	
OTHER	

Content pane: Choose the data source for view arguments

Usuario: Uid source

From context

Required context

Usuario actual: ID de usuario

If "From context" is selected, which type of context to use.

Context is optional

This context need not be present for the pane to function. If you plan to use this, ensure that empty values gracefully.

Se puede apreciar que hay una relación con el Autor de la propuesta y el usuario logeado. En la cual se consigue que solo se muestren las propuestas del usuario logeado en tal caso.

Con respecto a las otras vistas son vistas relacionadas a un contenido en concreto sin ninguna peculiaridad.

Page Manager:

Otro aspecto de configuración importante es de las páginas modificadas o creadas con el Page Manager en este caso vamos a mostrar las siguientes que se han incluido en el portal:

TIPO	NOMBRE	TÍTULO	RUTA
Sistema	node_edit	Node add/edit form	/node/%node/edit
Sistema	node_view	Node template	/node/%node
Personalizado	page-reglamentos		/node/60
Personalizado	page-reglamentoscirculares		/reglamentos
Personalizado	page-vistadesignaciones	vistaDesignaciones	/designa
Personalizado	page-informes	Informes	/informes
Personalizado	page-principal	Principal	/paginaprincipal
Personalizado	page-mispropos	mispropos	/propos
Sistema	search-node	Content	/search/node/!keywords
Sistema	search-user	Users	/search/user/!keywords

De aquí en este caso y las que vamos a utilizar son la de mispropos ya que nos hace la relación entre el usuario logeado y el auto de la propuesta y la de la página principal.

La de mispropos tiene la siguiente relación según el contexto:

Add additional context objects to this variant that can be used by the content.

CONTEXTS	OPERACIÓN
Token	

Archivo

RELATIONSHIPS	OPERACIÓN

```

%token:current-user:cancel-uri --> usuario actual: Account cancellation
%token:current-user:og-membership--1 --> Usuario actual: Activo OG mi
%token:current-user:og-user-node--og-membership--1 --> Usuario actu
%token:current-user:og-membership--3 --> Usuario actual: Bloqueado O
%token:current-user:og-user-node--og-membership--3 --> Usuario actu
%token:current-user:mail --> Usuario actual: Correo electrónico
%token:current-user:created --> Usuario actual: Creado
%token:current-user:edit-url --> Usuario actual: Editar URL
%token:current-user:status --> Usuario actual: Estado
%token:current-user:og-user-node --> Usuario actual: Group membership
%token:current-user:og_user_node --> Usuario actual: Group membership
%token:current-user:uid --> Usuario actual: ID de usuario
%token:current-user:picture --> Usuario actual: Imagen
%token:current-user:name --> Usuario actual: Nombre
%token:current-user:og-user-node--og-membership --> Usuario actual:
%token:current-user:og-membership --> Usuario actual: OG memberships
  
```

Gracias a esa relación podemos mostrar nuestra vista personalizada en función de quien creó la propuesta y el usuario logeado en ese momento.

Organic Group:

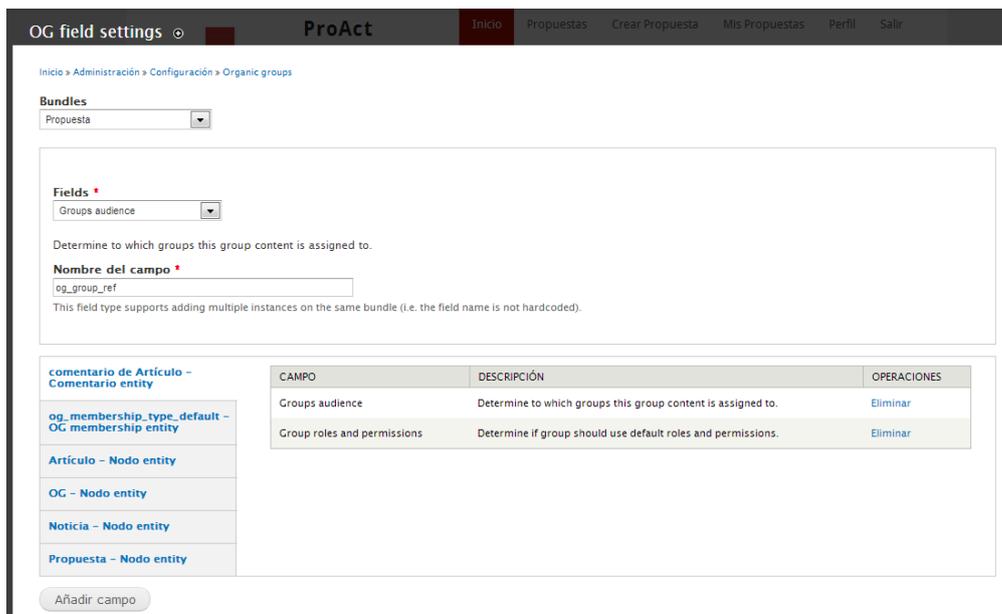
Otro aspecto a tener en cuenta pero el cual se va desarrollando a media que se va utilizando el portal es la posibilidad de incluir organizaciones y asociar un contenido en concreto a las mismas para el ello una vez instalado el módulo correspondiente, lo que se ha hecho es incluir un tipo de contenido OG con las siguientes características.

Describir este tipo de contenido. Este texto es lo que se muestra en la página *Añadir nuevo contenido*.

Opciones del formulario de envío Title	Specify how OG should treat content of this type. Content may behave as a group, as group content, or may not be all. <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Set the content type to be a group, that content will be associated with, and will have group members. To unset the group definition you should delete the "Group type" field via Gestionar campos . <input checked="" type="checkbox"/> Group content Set the content type to be a group content, that can be associated with groups. To unset the group content definition or change the settings you should delete the "Groups audience" field via Gestionar campos . Target type <input type="text" value="Nodo"/> The entity type that can be referenced thru this field. Target bundles <input type="text" value="OG"/>
Opciones de publicación Publicado . Publicado en la página principal	
Opciones de presentación Mostrar información del autor y fecha.	
Opciones de comentarios Abrir, Hilos de comentarios . 50 comentarios por página	
Opciones del menú	
Organic groups	

Como se puede observar en la fotografía se ha asociado este tipo de contenido como Grupo y como contenido de grupo lo que posteriormente a la hora de crear un contenido se puede relacionar a este grupo creado previamente añadiendo estos campos al contenido anteriormente de la siguiente forma.

En la configuración de OG en el aspecto de Field Settings habría que añadir los campos correspondientes en este caso a propuestas.



Como se muestra en la captura de pantalla, tenemos dos campos los cuales nos dan la posibilidad de poder a la hora de crear una propuesta asignar una de estas propuestas a algunos de los grupos a los que pertenecemos en este caso organizaciones.

Menú Principal

Aspecto de configuración importante ya que es el cual nos da acceso a los distintos enlaces del portal así como según el rol asignado a cada usuario tenemos acceso a ciertos enlaces o no.



Vamos a pasar a comer cada uno de los enlaces y el rol a cual se tiene acceso o no.

Inicio

Enlace el cual nos da acceso a la página principal todos los usuarios tienen acceso a él.

Propuestas

Enlace el cual nos muestra la vista anteriormente comentada y nos da acceso a la vista Propuestas la cual tienen acceso todos los usuarios pero solo muestra el contenido al cual ellos pueden acceder.

Crear Propuesta

Enlace disponible para todos los usuarios el cual nos da la posibilidad de crear una propuesta directamente.

Mis Propuestas

Enlace solo disponible para usuarios logeado y muestra la vista anteriormente comentada de las propuestas de un usuario el cual se encuentra logeado en ese momento.

Perfil.

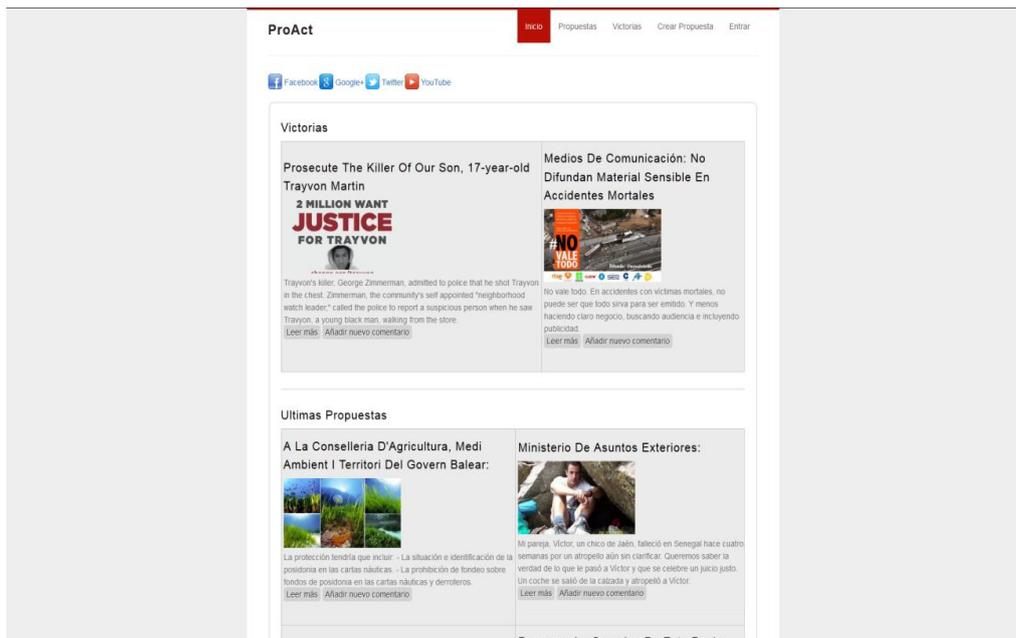
Enlace solo disponible para usuarios logeados y nos da la posibilidad de acceder a nuestro perfil siempre y cuando tengamos el rol correspondiente.

Salir.

Enlace solo disponible para usuarios logeados el cual da la posibilidad al usuario cerrar su sesión.

Apariencia

Que decir con respecto a este aspecto tan importante que es la apariencia pues bien tras buscar en profundidad se ha decidido utilizar un tema llamado Business el cual nos da la posibilidad de configurar tanto el logo como el juego de la paleta de colores dando un aspecto bastante sencillo pero elegante y cómodo para el usuario.



ESQUEMA DE COLORES

Juego de colores: Predeterminado

Fondo principal: #e0e0e0

Menú: #b81007

Menu Hover: #b81005

Enlace: #2e70b1

Link Hover: #b81008

Button: #b81010

Button Hover: #cf5240

Vista previa

Business
Awesome Drupal Theme

Home About us Our Service Contact

My Third Blog

Personas

Con respecto a este aspecto que decir pues bien hemos definido dos roles uno de usuarios y otro de Organizaciones y los otros dos por defecto dando lugar a quien es uno y quien es otro, y el usuario administrador y usuario anónimo obviamente. Todo esto ya especificado en el uso de la metodología PUD previamente utilizada.

Personas ProAct Inicio Propuestas Crear Propuesta Mis Propuestas Perfil LISTA PERMISOS

Inicio » Administración » Personas » Permisos

Permisos Roles

Los roles le permiten optimizar la seguridad y administración de Drupal. Un rol define un grupo de usuarios que tienen ciertos privilegios definidos en la [página de permisos](#). Ejemplos de roles son usuario anónimo, usuario registrado, moderador, administrador, etcétera. En esta sección puede definir los nombres y orden de los roles de su sitio. Es recomendable que ordene los roles desde el que tiene menos permisos (usuario anónimo) al que tiene más (administrador). Para eliminar un rol seleccione "editar rol".

De forma predefinida, Drupal viene con dos roles de usuario:

- Usuario anónimo: este rol se emplea para los usuarios que no tienen cuenta o que no se han identificado.
- Usuario registrado: este rol es el que se asigna automáticamente a todos los usuarios que inician sesión.

Mostrar pesos de la fila

NOMBRE	OPERACIONES
+ usuario anónimo (bloqueado)	editar permisos
+ usuario autenticado (bloqueado)	editar permisos
+ Organización	editar rol editar permisos
+ Usuario	editar rol editar permisos

Añadir rol

Guardar pedido

Módulos

Que decir con respecto a este aspecto pues bien ya se han mencionado más arriba todos los módulos instalados a tener en cuenta sobre todo el módulo de la votación el cual nos da la posibilidad de votar las propuestas.

Vota ProAct Inicio Propuestas EDITAR OPCIONES DEL CAMPO TIPO DE CONTENIDO

Inicio » Administración » Estructura » Tipos de contenido » Propuesta » Gestionar campos

OPCIONES DE PROPUESTA

Estas opciones se aplican sólo en el campo *Vota* cuando se utiliza en el tipo *Propuesta*.

Etiqueta *

Vota

Campo necesario

Texto de ayuda

Instrucciones para presentar al usuario por debajo de este campo en el formulario de edición.
Etiquetas HTML permitidas: <a> <big> <code> <i> <ins> <pre> <q> <small> <sub> <sup> <tt> <p>

This field supports tokens.

Number of stars

1

Allow users to cancel their ratings.

OPCIONES DEL CAMPO VOTA

Estas opciones se aplican al campo *Vota* en todos los sitios en los que se use. Como el campo ya contiene datos, algunas opciones ya no se pueden cambiar.

Voting Tag *

vote

The tag this rating will affect. Enter a property on which that this rating will affect, such as *quality*, *satisfaction*, *overall*, etc.

El cual forma parte de un campo del Tipo de contenido Propuesta.

Configuración del servidor de Correo Interno

Que decir acerca de este aspecto tan importante el cual nos permite enviar correos desde un servidor de salida SMTP, aspecto muy importante para enviar correos desde nuestra web bien para confirmar a un usuario o para dar cierta información a ciertos usuarios.

SMTP Authentication Support **ProAct** Inicio Propuestas Crear

Inicio » Administración » Configuración » Sistema

✔ SMTP.module is active.

INSTALL OPTIONS

Turn this module on or off

On
 Off

To uninstall this module you must turn it off here first.

SMTP SERVER SETTINGS

SMTP server

The address of your outgoing SMTP server.

SMTP backup server

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

SMTP port

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

Use encrypted protocol

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

Rules

Aspecto importante en el cual hemos creado en este caso una regla y es el no dejar acceder al perfil a personas las cuales no tengan permiso para acceder a la misma.

Editing reaction rule "Acceder a Perfil" 

Inicio Propuestas Crear Propuesta Mis Propuestas Perfil Salir

Inicio > Administración > Configuración > Flujo de trabajo > Rules

Events

EVENT	OPERATIONS
User account page is viewed	eliminar
+ Add event	

Conditions Mostrar pesos de la fila

ELEMENTS	OPERACIONES
+ NOT User has role(s) Parameter: <i>Usuario</i> : [site:current-user], <i>Roles</i> : Organización	editar eliminar
+ Add condition + Add or + Add and	

Acciones Mostrar pesos de la fila

ELEMENTS	OPERACIONES
+ Page redirect Parameter: <i>URL</i> : /	editar eliminar
+ Add action + Add loop	

OPCIONES

Guardar cambios

Bienvenido a nuestro portal de propuestas en el cual podrás dar a conocer tus propuestas.

RSS

Aspecto importante y a tener en cuenta ya que es la posibilidad de compartir el contenido simplemente configurando estos parámetros ya tenemos corriendo esta funcionalidad:

Mediante Twitter Feed la cual nos da la posibilidad de hacerlo de forma automática y activando el servicio en nuestro portal.

twitter  feed

sign up help blog sign in follow us on twitter: @twfeed

Feed your blog to Twitter, Facebook, LinkedIn and more...

currently feeding

8 7 0 3 7 4 9

Register Now 

feeds to social networks. yum!

Sign In Getting Started
Getting setup is easy and takes just minutes!

Publicación RSS

Descripción de canal de noticias

La descripción de su sitio, incluida en cada canal de noticias.

Número de elementos de cada canal de noticias

Número predeterminado de elementos para incluir en cada canal.

Contenido sindicado

Opción global para la presentación predefinida de los elementos de contenido en cada canal.

Guardar configuración

Configuración del módulo de pago el cual se muestra a continuación:

Payment

> Global configuration

> Payment methods

> Payment statuses

> Payments

Integración de Facebook con Drupal

Como ya hemos mencionado pues este portal nos da la posibilidad de acceder con nuestra cuenta para ello basta con crearnos una aplicación dentro del portal y configurar Facebook Connect.

Con esto damos por terminado la configuración de los aspectos mas relativos con respecto al portal

Seguridad

Con respecto a la seguridad del Portal se ha dejado un poco abierta esta pero vamos a comentar varios aspectos a tener en cuenta:

Quitar todos los archivos CHANGELOG.txt y demás archivos .txt que contengan información acerca de la versión de Drupal que estemos usando.

Quitar todos los archivos CHANGELOG.txt y demás archivos .txt de los módulos que instalamos en nuestro sitio

Quitar el archivo install.php

Cambiar la ruta de login, esto es que cuando entre a /user me niegue el acceso esto lo podemos hacer con el `hook_menu_alter` via @jedihe

Poner un límite de intentos en el login por ejemplo con este módulo http://drupal.org/project/flood_control Si pueden tener un certificado ssl sería muy bueno.

El pilón: Si usan git o svn para mantener su sitio con los últimos cambios en el de producción revisen los permisos de las carpetas `site.com/.svn` `site.com/.git` o archivos en concreto `site.com/.gitignore` `site.com/.svn/entries`, [más información](#).

Suscríbete a la lista de seguridad de Drupal <http://lists.drupal.org/mailman/listinfo/security-news>

<http://drupal.org/security/secure-configuration>

Bibliografía

[1] BYRON, A. BERRY, A. HAUG, N. EATON, J. WALKER, J. ROBBINS, J. Drupal 2oed. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia, 544 p, 2010.

[2] MERCER, D. Building powerful and robust websites with Drupal 6, 2oed. Birmingham: Packt Publishing Ltd., 380 p, 2008.

[3] VANDYK, J. Drupal Development Pro, 2oed. United States of America: Apress, 661 p, 2008

[4] BOWEN, R. COAR, K Apache Cookbook, 1oed. United States of America: O'Reilly, 306p, 2007

[5] SUEHRING, S. PHP6 and MySQL, Bible, 1oed. Canada: Wiley Publishing, Inc, 873 p, 2007

[6] DRUPAL Community, forum, <http://drupal.org/>

[9]PhpMyAdmin,PhpMyAdmin,configuration,,
http://www.phpmyadmin.net/home_page/

[10] JACOBSON, Ivar; BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James. El Proceso Unificado de Desarrollo de Software. Pearson Addisson-Wesley, Año 2000.

