

UNIVERSIDAD DON BOSCO
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN



INGENIERA:

Karens Lorena Medrano

PROYECTO DE CATEDRA:

Sistema de Registro de Asistencia para Eventos de el Depart. de Arte y Cultura (DAC)

ASIGNATURA:

Lenguajes Interpretados en el Servidor 01T

FECHA DE ELABORACION: 24/03/2024

CICLO 01 / 2024

No.	INTEGRANTES:	CARNET	Grupo Teorico
1	Samuel Orlando Aguilar Recinos	AR200454	01T
2	Daniel Alexander Castellanos Romero	CR221376	01T
3	José Daniel Menjívar Lemus	ML210413	01T
4	Francisco Samuel Ramírez García	RG221033	01T
5	Justin Alfredo Vásquez Alfaro	va211514	01T

Indice

Contenido

Indice	2
Introducción	3
Perfil del Proyecto	4
Mock Ups	5
Lógica a utilizar:	6
Arquitectura de software	7
Herramientas a utilizar	8
Presupuesto	9
Cronograma	9
Bibliografía	9

Introducción

En un entorno académico diverso y en constante movimiento como el del Departamento de Arte y Cultura (DAC) de la Universidad Don Bosco, la gestión eficiente de eventos y la asistencia de los participantes son fundamentales para garantizar el éxito y la organización de cada actividad cultural y artística. En este contexto, surge la necesidad de desarrollar un Sistema de Registro de Asistencia que automatice y simplifique el proceso de control y seguimiento de los eventos.

Este documento presenta un análisis detallado de los requisitos del sistema propuesto, que se basa en la utilización de códigos QR para la identificación de participantes y en la implementación de la tecnología web mediante el uso de PHP y el framework Laravel. Se abordarán los objetivos del sistema, los actores involucrados, así como los requisitos funcionales y no funcionales necesarios para su desarrollo e implementación exitosa.

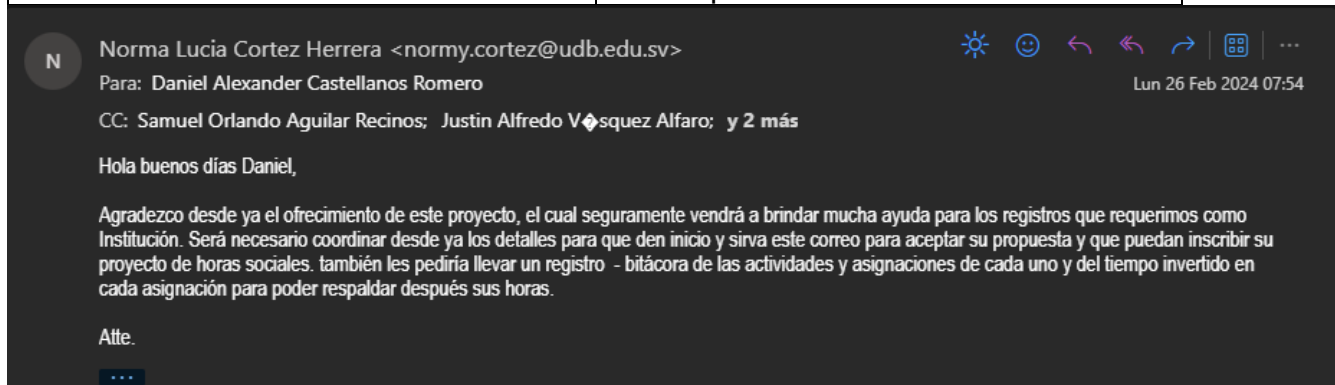
Perfil del Proyecto

Nombre del Proyecto: Sistema de Registro de Asistencia para eventos de el Departamento de Arte y Cultura (DAC) de la Universidad Don Bosco _

Mes y año de elaboración: _febrero de 2024_

Elemento	Descripción
1. Nombre del Proyecto	el nombre será escogido por el DAC del siguiente listado: <ul style="list-style-type: none">• Culturarte Plus• Culturarte UDB Plus• CULTURARTE UDB
2. Problema a resolver	El Departamento de Arte y Cultura (DAC) de la Universidad Don Bosco enfrenta dificultades en el registro de asistencia para sus eventos culturales. Esto genera ineficiencias en la gestión de participantes y dificulta la evaluación del impacto de dichos eventos en la comunidad universitaria.
3. Objetivo general	Implementar un Sistema de Registro de Asistencia que optimice la gestión de participantes en los eventos culturales del DAC, facilitando el seguimiento y evaluación de los mismos.
4. Metas:	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar e implementar el Sistema de Registro de Asistencia.• Alcanzar una precisión del 95% en el registro de asistencia.• Mejorar la eficiencia en la gestión de participantes en un 50%.
5. Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none">• Mejora en la organización de eventos culturales.• Facilitación del seguimiento y evaluación de la participación.• Optimización de recursos y tiempos en la gestión de eventos.
6. Metodología	Se utilizará un enfoque de desarrollo ágil, con iteraciones cortas y feedback continuo del usuario. Se realizarán reuniones periódicas con el equipo de

	desarrollo y representantes del DAC para garantizar que el sistema cumpla con los requisitos y expectativas.
7. Área geográfica y Beneficiarios del proyecto	Calle a Plan del Pino Km 1 1/2. Ciudadela Don Bosco, Soyapango, El Salvador, CA. Código Postal 1874. (+503) 2251 8226 Los beneficiarios incluyen a estudiantes, profesores y personal administrativo del DAC, así como a la comunidad universitaria en general y público general.
8. Factores críticos de éxito	<ul style="list-style-type: none"> • Disponibilidad de recursos financieros y humanos. • Gestión eficiente de posibles contratiempos durante el desarrollo e implementación.



Mock Ups

Teams proyect

El cual se compone de tres files los cuales son


- Sistema de Registro de Asistencia para el Departamento de Arte y Cultura
- Daniel/Francisco
- Justin/Daniel L/Samuel

El cual si entra a cada uno y a la par de donde dice free en el menú que se despliega y en show versión history podrá ver todos los cambios hechos por cada uno de los integrantes del grupo

<https://www.figma.com/files/project/202101665/Team-project?fuid=1231274837300802272>

Presentación detallada de las vistas del sistema

<https://www.figma.com/proto/9ZceKJFutD18l4cNadutQ3/Sistema-de-Registro-de-Asistencia-para-el-Departamento-de-Arte-y-Cultura?type=design&node-id=3014-35&t=111hqPW3pzqzbTG-1&scaling=min-zoom&page-id=3010%3A10&mode=design>



Registro de primer administrador

Formulario de registro de primer administrador con campos para:

- Ingreso Nombre
- Ingreso Apellido
- Ingreso DUI
- Ingreso Telefono
- Ingreso correo
- Ingreso usuario
- Ingreso contraseña

Botón: Registrar

Lógica a utilizar:

1. Registro de Eventos:

- Necesitaremos una forma de registrar los eventos del departamento de arte y cultura en el sistema. Esto podría ser una base de datos o cualquier otra forma de almacenamiento de datos.
- Cada evento debería tener un identificador único, un nombre, una fecha, una ubicación y posiblemente otra información relevante.

2. Generación de Códigos QR:

- Antes de cada evento, se generará un código QR único para ese evento específico. Este código estará asociado al evento en la base de datos.
- El código QR puede contener información como el identificador del evento.

3. Registro de Asistentes:

- Cuando una persona llegue al evento, escaneará el código QR con su dispositivo móvil o cualquier otro dispositivo habilitado para escanear códigos QR.
- El sistema registrará la asistencia de esa persona al evento asociado con el código QR escaneado.

- Si la persona no está registrada previamente en el sistema, se le pedirá que se registre proporcionando algunos datos básicos como nombre, correo electrónico, etc.

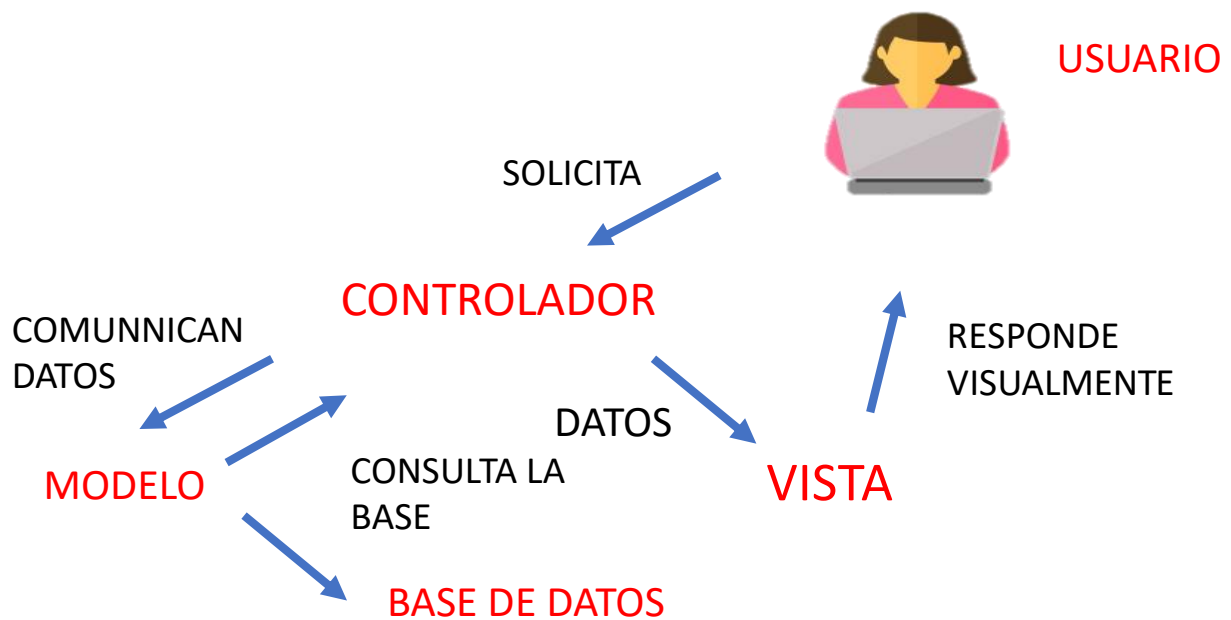
4. Contabilización de Asistentes:

- El sistema contabilizará cuántas veces se ha escaneado un código QR específico.
- Esto nos dará el número de personas que asistieron al evento, ya que cada escaneo de código QR representa a una persona que asistió.

5. Reportes y Estadísticas:

- Se pueden generar reportes y estadísticas sobre la asistencia a los eventos.
- Estos reportes pueden incluir el número total de asistentes, la cantidad de personas que se registraron por primera vez en un evento específico, etc.

Arquitectura de software



Herramientas a utilizar

1. Editor de Código:

- Se utiliza un editor de código para escribir y editar el código fuente de la aplicación. Algunas opciones populares incluyen Visual Studio Code, Sublime Text, Atom, PHPStorm, entre otros. En este caso ocuparemos Visual Studio Code.

2. Terminal o Consola:

- Se utiliza una terminal o consola para ejecutar comandos relacionados con Laravel, como la instalación de dependencias, la ejecución de migraciones, la generación de controladores y modelos, etc.

3. Gestor de Versiones:

- Herramientas como Git son esenciales para el control de versiones del código fuente. Git permite el seguimiento de cambios, la colaboración entre desarrolladores y la gestión de ramas de código.

4. Composer:

- Composer es un administrador de dependencias para PHP que se utiliza para gestionar las dependencias de Laravel y otras bibliotecas de terceros. Se utiliza para instalar y actualizar las dependencias del proyecto.

5. Laravel Framework:

- Laravel es un framework de desarrollo de aplicaciones web con PHP que proporciona una estructura y herramientas para desarrollar rápidamente aplicaciones web robustas y seguras. Incluye características como enrutamiento, gestión de sesiones, autenticación, ORM, y mucho más.

6. MySQL Workbench o PHPMysqlAdmin:

- Para gestionar la base de datos MySQL, se pueden utilizar herramientas como MySQL Workbench o PHPMysqlAdmin. Estas herramientas permiten crear, modificar y administrar la base de datos de forma visual.

7. Servidor Web Local:

- Se utiliza un servidor web local para ejecutar y probar la aplicación durante el desarrollo. Algunas opciones comunes incluyen Apache, Nginx o el servidor web integrado de Laravel (artisan serve).

8. Herramientas de Depuración:

- Para depurar el código y solucionar problemas, se pueden utilizar herramientas de depuración como Xdebug, que permite establecer puntos de interrupción y realizar un seguimiento del flujo de ejecución del código.

Presupuesto

1. Desarrollo de Software:
 - Contratación de un equipo de desarrollo de software.
 - Costo estimado: \$10,000
2. Capacitación:
 - Costo para una capacitación más completa, incluyendo manuales detallados y soporte post-implementación.
 - Costo estimado: \$3,000
3. Hosting:
 - Costo de almacenamiento en un hosting.
 - Costo estimado: \$425
4. Promoción:
 - Costo para una campaña de promoción más amplia, que incluya materiales impresos y presencia en eventos universitarios.
 - Costo estimado: \$1,000

Presupuesto Total: \$14,425.00

Cronograma

<https://udbedu.sharepoint.com/:w:/r/sites/LenguajesInterpretadosenelServidorG01T/Documentos%20compartidos/General/Bitacora%20de%20asistencia%20APC.docx?d=w5125be62756e48af8ffa8cf51c3d5d66&csf=1&web=1&e=VdZHP2>

Bibliografía

- <https://www.notion.so/4e8c27e976864f4f9f9fbc42276d47a1?v=4f5723718d204ebe99dfbfb4868b8428&pvs=4>
- <https://udbedu.sharepoint.com/:w:/r/sites/LenguajesInterpretadosenelServidorG01T/Documentos%20compartidos/General/Bitacora%20de%20asistencia%20APC.docx?d=w5125be62756e48af8ffa8cf51c3d5d66&csf=1&web=1&e=VdZHP2>
- <https://www.figma.com/proto/9ZceKJFutD18l4cNadutQ3/Sistema-de-Registro-de-Asistencia-para-el-Departamento-de-Arte-y-Cultura?type=design&node-id=3014-35&t=l11hqPW3pzqznzbTG-1&scaling=min-zoom&page-id=3010%3A10&mode=design>
- <https://www.figma.com/files/project/202101665/Team-project?fuid=1231274837300802272>