MANUAL TÉCNICO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICO AMBIENTAL FERNÁNDEZ GUERRA

By: AnMasoft



CONTENIDO

Introducción.
Objetivo del manual.
Convenciones.
Especificaciones técnicas.

- Módulo Usuarios
- Módulo Docentes
- Módulo Estudiantes
- Módulo Eventos
- Módulo Publicaciones
- Módulo Asignaturas
- Módulo Grados
- Módulo Cursos
- Módulo Pre-Registros

Operación del sistema

- Mapa de sitio
- Iniciar Sesión
- Recuperar contraseña
- Acceso a Módulos
- Manejo de Módulos

Consideraciones Glosario.



INTRODUCCIÓN.

La finalidad de todo manual técnico es la de proporcionar al lector las pautas de configuración y la lógica con la que se ha desarrollado una aplicación, la cual se sabe que es propia de cada programador; por lo que se considera necesario ser documentada.

Aclarando que este manual no pretende ser un curso de aprendizaje de cada una de las herramientas empleadas para el desarrollo del sitio, sino documentar su aplicación en el desarrollo del sitio. Para un mayor detalle acerca de cada una de las herramientas utilizadas, y su forma de operación y aplicación, se recomienda consultar los manuales respectivos de cada una de ellos.



OBJETIVO.

Proporcionar la información necesaria al lector para el correcto uso del sitio web de la Institución educativa Técnico Ambiental Fernández Guerra, dejar constatado en este manual todos los pasos a seguir para el funcionamiento del sitio web desarrollado, buscando que los lectores sean capaces de solucionar posibles errores por medio de este documento.

CONVENCIONES.

Convención	Descripción
Módulo	un módulo es una porción de un programa de ordenador. De las varias tareas que debe realizar un programa para cumplir con su función
Django	Django es un framework de desarrollo web de código abierto, escrito en Python, que respeta el patrón de diseño conocido como modelo—vista—controlador.
Python	Python es un lenguaje de alto nivel de programación interpretado cuya filosofía hace hincapié en la legibilidad de su código, se utiliza para desarrollar aplicaciones de todo tipo
Sitio Web	Un sitio web es un espacio virtual que contiene toda la información que una persona o empresa quiere difundir a través de internet
CRUD	CRUD es el acrónimo de "Crear, Leer, Actualizar y Borrar", que se usa para referirse a las funciones básicas en bases de datos o la capa de persistencia en un software.
Base de Datos	Programa capaz de almacenar gran cantidad de datos, relacionados y estructurados, que pueden ser consultados rápidamente de acuerdo con las características selectivas que se deseen.
Objetos	Se trata de un ente abstracto usado en programación que permite separar los diferentes componentes de un programa, simplificando así su elaboración, depuración y posteriores mejoras.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS.

MÓDULO USUARIOS

Este modulo esta encargado de administrar (Crear, Modificar, Listar y Eliminar) los directivos, quienes serán los usuarios con mayor permisos en el sitio web, podrán administrar todos los módulos si lo requieren. Los usuarios de este módulo son: Rectora, Coordinadoras y administrativos.

MÓDULO DOCENTES

Muy similar al modulo de usuarios, con la diferencia de que este modulo estara encargado de administrar (Crear, Modificar, Listar y Eliminar) los docentes de la institución, es decir este módulo tiene las mismas funciones del anterior módulo, solo que aquí solo estará constituido por usuarios que sean docentes, para que la administración de permisos sea mas sencilla y se pueda asignar permisos por módulos.

MÓDULO ESTUDIANTES

Al igual que los dos anteriores módulos, este módulo administra (Crear, Modificar, Listar y Eliminar) usuarios, pero usuarios que sean estudiantes, desde este módulo se podra realizar cualquier función con los estudiantes, la idea de separar los usuarios en diferentes módulos es la facilidad para administrar permisos a cada uno de ellos, asi pues los permisos que se asignen al módulo de estudiantes seran igual para todos lso estudiantes.

MÓDULO EVENTOS

Este módulo se encarga de la administración (Crear, Modificar, Listar y Eliminar) de los eventos de la institución, aquí es donde se crearan aquellos eventos que se mostraran en la pagina principal del sitio web, los unicos ususarios que tendran el permiso de administrar este módulo serán los directivos, creados en el módulos de usuarios, los eventos se crearan por medio de un formulario y se administraran en una tabla de datos, donde estaran listado todos los eventos creados en la plataforma y su estado sea activo.

MÓDULO PUBLICACIONES

En el módulo de publicaciónes nos encontramos con un formulario similar al de eventos, y se administrara de la misma forma que todos los anteriores módulos (Crear, Modificar, Listar y Eliminar), a diferencia del módulo de eventos , es este módulo las publicaciones que se realizaran solo serán visto por aquellos usuarios que tengan acceso a la plataforma, es decir aquellos usuarios que han sido registrados enn el sitio web, ya que las publicaciones creadas en este mósulo solo seran de interes de los pertenecientes a las institución.



MÓDULO ASIGNATURAS

El módulo de asignaturas es uno de los módulos de información, es decir que este módulo se encargará de proporcionar la información de las asignaturas que se manejan en la instución, y al igual que todos los módulos que manejamos este modulos tiene las acciones de: Crear, Modificar, Listar y Eliminar.

MÓDULO GRADOS

Este módulo hace parte de los módulos de información, permitiendo Crear, Modificar, Listar y Eliminar grados, y estos a su vez permiten clasificar los estudiantes según si nivel de escolaridad en el que se encuentran.

MÓDULO CURSOS

El módulo de Cursos como el subgrupo de grados tambien es un módulo de información, donde se puede Crear, Modificar, Listar y Eliminar los cursos de la institución, logrando organizar los estudiantes en cursos y estos en grados.

MÓDULO PRE-REGISTROS

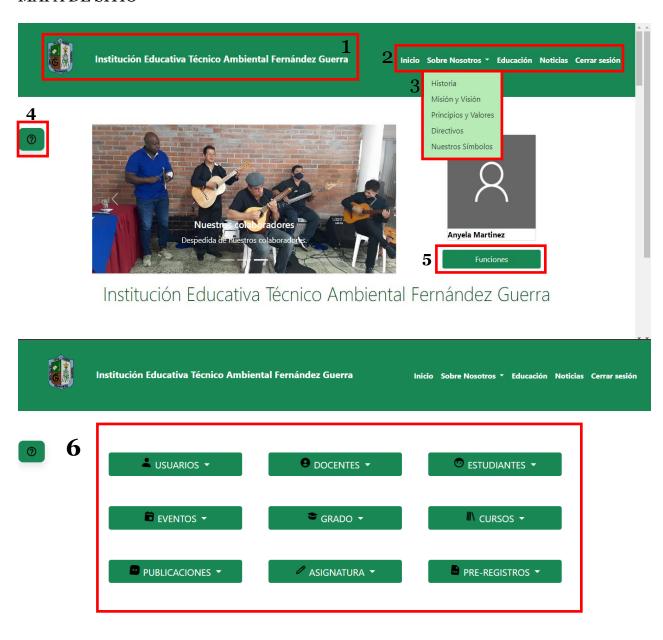
Este módulo se encarga de permitir diligenciar un formulario a la personas interesadas en matricularse en la institución, que por algún motivo no s epueden acercar personalmente, este módulo solo permite diligenciar el formulario y revisarlo, puesto que los datos no podrán ser modificados o eliminados, una vez se llene el formulario se podra revisar por los directivos de la institución.





OPERACIÓN DEL SISTEMA

MAPA DE SITIO









Item	Descripción
1	Titulo y escudo de la institución dueña de la pagina web
2	Botones de navegación entre la información de la pagina para todas las
	personas
3	Opciones de información de la institución sobre la que se puede navegar
4	Botón de ayuda para los usuarios, permite el acceso al manual y al contacto
	técnico
5	Permite el acceso a los módulos para administrar el sitio web
6	Todos los módulos para la administración de la pagina web
7	Las acciones de los modúlos, permiten crear objetos de cada módulo y
	administrarlos
8	Opciones para crear reportes de la información de cada tabla que contenga
	datos
9	Barra para hacer busqueda en las tablas con datos
10	Botones de editar o eliminar cada registro de las tablas.



INICIAR SESIÓN



Para iniciar sesión debe ingresar el usuario y la contraseña anteriormente creadas en la plataforma.

ACCESO A MÓDULOS

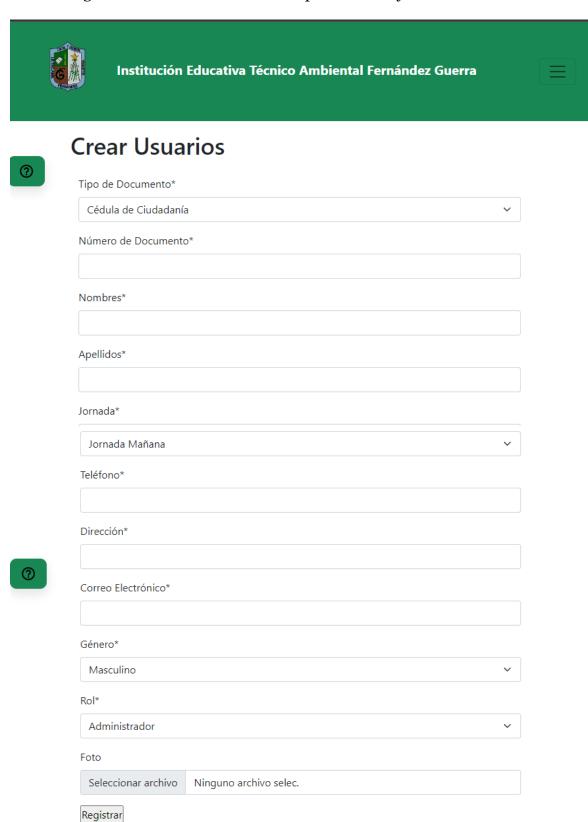


Todos los módulos estan disponibles en este interfaz donde se podra crear objetos en cada módulo opción "Crear <módulo>"y administrarlos dentro de la opcpion "Ver <módulo>"



MANEJO DE MÓDULOS

Como el siguiente formulario serán todos para crear objetos de cada módulo.





ADMINISTRAR OBJETOS.

En la siguiente tabla se podrá administrar los objetos de cad atabla, en cada módulo es igual.

Docente



CONSIDERACIONES.

Si el usuario no es creado previamente, este no podrá ingresar al sitio web. Tenga en cuenta que los unico autorizados para crear usuarios, ya sean directivos, docentes o estudiantes seran los administradores principales del sitio web, quienes una vez hayan creado el usuario le administrara los datos de acceso.

GLOSARIO.

DIRECTIVO: Un Directivo es una entidad externa al sistema que se está modelando y que puede interactuar con él. Puede ser una persona o un grupo de personas.

BASE DE DATOS: Conjunto de registros o ficheros relacionados lógicamente.

CLIENTE: Persona o empresa que recibe un bien, servicio, producto o idea, a cambio de dinero u otro elemento de valor.

DISPOSITIVO: Dispositivo o mecanismo que realiza determinadas acciones. Su nombre está ligado al hecho de que dicho dispositivo está dispuesto para cumplir su objetivo.

DIAGRAMA: Un diagrama es un gráfico que presenta información de forma esquemática.

ESTRUCTURA: Es la forma de organizar los datos elementales con la intención de facilitar el trabajo de programación. Los datos elementales, por su parte, son la información mínima que se tiene sobre un sistema.



HTML: Se refiere al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia para la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones.

INTERFAZ: Es una conexión entre dos máquinas de cualquier tipo, a las que proporciona un soporte de comunicación.

INTERACCIÓN: Se refiere a un sistema previo que puede estar organizado formal o informalmente.

NET: El nombre de dominio .net es un dominio genérico de primer nivel (gTLD) utilizado en el Sistema de Nombres de Dominio de Internet.

NAVEGADOR: Programa informático que permite acceder a Internet, interpretando la información de distintos tipos de archivos y sitios Web para poder visualizarlos.

REGISTRO: Un registro es el conjunto de informaciones referidas a una misma unidad.

SINCRÓNICO: En un sistema de comunicación, el emisor debe coordinarse con el receptor antes de enviar los datos. La sincronización suele realizarse haciendo que el hardware transmisor envíe un impulso regular cuando no hay datos disponibles.

TABULAR: El tabulado es el proceso que sigue a la recogida de datos primarios (normalmente mediante respuestas a cuestionarios-encuestas) y es donde se obtienen los resultados concretos en estado puro de todo el proceso de investigación.

TABLA: Unidad donde crearemos el conjunto de datos de nuestra base de datos. Estos datos estarán ordenados en columnas verticales. Define los campos y sus características.

UML: Son las siglas de "Unified Modeling Language" o "Lenguaje Unificado de Modelado". Es un estándar que ha sido adoptado internacionalmente por muchas organizaciones y empresas para crear esquemas, diagramas y documentación relacionada con el desarrollo de software.

VALOR NULO: Representa un valor para un atributo que actualmente se desconoce o no es aplicable para ese registro.

VALIDAR: Validar datos se refiere a verificar controlar o filtrar cada una de las entradas de datos procedentes del exterior del sistema.