

TRABAJO FIN DE GRADO

CalendarUGR - Sistema de gestión personalizada de horarios académicos para la Universidad de Granada

Realizado por **Juan Miguel Acosta Ortega**



Para la obtención del título de Grado en Ingeniería Informática

> **Dirigido por** Juan Luis Jiménez Laredo

En el departamento de Dpto. de Ingeniería de Computadores, Automática y Robótica

Convocatoria de junio, curso 2024/25



Agradecimientos

Quiero agradecer a X por...

También quiero agradecer a Y por...

Resumen

Incluya aquí un resumen de los aspectos generales de su trabajo, en español.

Palabras clave: Palabra clave 1, palabra clave 2, ..., palabra clave N

Abstract

This section should contain an English version of the Spanish abstract.

Keywords: Keyword 1, keyword 2, ..., keyword N

D. **Juan Luis Jiménez Laredo**, Profesor del Área de XXXX del Departamento de Ingeniería de Computadores, Automática y Robótica de la Universidad de Granada.

Informa:

Que el presente trabajo, titulado *xxxxxx*, ha sido realizado bajo su supervisión por **Juan Miguel Acosta Ortega**, y autorizo la defensa de dicho trabajo ante el tribunal que corresponda.

Y para que conste, expide y firma el presente informe en Granada, 19 de marzo de 2025.

El director: Juan Luis Jiménez Laredo

Índice general

1	Intı	oducción	1
	1.1.	Motivación	1
	1.2.	Estructura de la memoria	1
2	Des	scripción del problema	2
			2
			2
			2
			2
3	Esta	ado del arte	3
_	3.1.		3
	0.1.		3
	3.2.		5
	3.3.		5
		Conclusión	5
	0.1.	Conclusion	_
4	Esp	ecificación de requisitos	6
	4.1.	Metodología de desarrollo	6
	4.2.		6
	4.3.	Escenarios	6
			6
		4.4.1. Estructura de una historia de usuario	6
		4.4.2. Historias de usuario	7
	4.5.	Requisitos funcionales	2
	4.6.	Requisitos no funcionales	2
	4.7.	Requisitos de información	2
	4.8.	Validación de los requisitos	2
	4.9.	Conclusiones	.2
5	Dis	eño del sistema	3
_	5.1.		
		<u> </u>	.3
			.3
		· ·	.3
	5.2.	Diseño de la Interfaz de Usuario (UI) y la Experiencia del Usuario (UX) 1	
	5.3.	Diseño de la API	
	5.4.		3
	5.5.	<u>e</u>	3
	5.5.	<u> </u>	2

6	Pla	nificaión del proyecto	14
	6.1.	Cronograma del proyecto	14
		6.1.1. Presupuesto del proyecto	14
		6.1.2. Gestión de riesgos	14
		6.1.3. Herramientas de gestión	14
7	Imı	lementación	15
		Iteración 0	15
		Iteración 1	15
	7.3.	Iteración 2	15
	7.4.	Iteración 3	15
	7.5.	Iteración 4	15
		Iteración 5	15
8	Des	pliegue del sistema	16
		Dockerización de la aplicación	16
9	Coı	clusiones y trabajos futuros	17
			17
		Dificultades y resolución	17
		Mejoras posibles y trabajos futuros	17
Bi	iblio	grafía	18
A	nexo	A: Glosario	19
٨	navo	B: Sprint Backlogs	20

Índice de figuras

3.1.	Comparación de horarios de diferentes grados: ETSIIT (arriba) y ADE	
	(abajo)	4

Índice de tablas

4.1.	Estructura de una historia d	le	ι	1S	ua	ari	0										7
4.2.	Historia de usuario HU-1																7
4.3.	Historia de usuario HU-2																8
4.4.	Historia de usuario HU-3																8
4.5.	Historia de usuario HU-4																9
4.6.	Historia de usuario HU-5																9
4.7.	Historia de usuario HU-6																9
4.8.	Historia de usuario HU-7																10
4.9.	Historia de usuario HU-8																10
4.10.	Historia de usuario HU-9																10
4.11.	Historia de usuario HU-10																11
4.12.	Historia de usuario HU-11																11

Índice de extractos de código

1. Introducción

- 1.1. Motivación
- 1.2. Estructura de la memoria

2. Descripción del problema

- 2.1. El problema
- 2.2. La solución
- 2.3. Restricciones
- 2.4. Objetivos

3. Estado del arte

3.1. Contextualización

3.1.1. Información de horarios académicos en la UGR

La Universidad de Granada, al igual que muchas otras universidades descentraliza sus sedes, de modo que cada una de ellas tiene su propio sistema de gestión de la información. En este sentido, las facultades cuentan con una serie de sistemas de información propios que se encargan de la generación de horarios académicos, asignación de aulas y profesores a los grupos tanto de teoría como de prácticas de las distintas titulaciones y asignaturas, etc. Y esta información a su vez se le facilita a la Universidad de Granada para la centralización de la información.

Para acceder a la información de los horarios, los estudiantes y docentes pueden hacerlo de diferentes maneras:

A través de la página propia de su facultad. Poniéndo de ejemplo a la ETSIIT, debemos acceder a la página "https://etsiit.ugr.es" y buscar la información en la sección de "Calendario de exámenes" en caso de querer saber los días y rangos horarios de estos y visualizándolo con un pdf, o a "Calendario académico y horarios" y a "Grado en Ingeniería Informática" en caso de querer saber los horarios de los diferentes grupos del grado, presentado todo ello en un pdf contenedor de alrededor de 40 tablas.

De esta manera tendremos que buscar el año al que pertenece la asignatura de la que estamos matriculados y el grupo al que pertenecemos. De esta manera obtenemos su franja horaria y aula, pero no profesor que imparte la asignatura.

Sin embargo, el formato de las tablas cambia de un grado a otro, haciendo que el estudiante tenga que buscar la información de manera diferente en cada grado si está matriculado en más de uno, y obteniendo información diferente. En el caso del grado de Administración y Dirección de Empresas por ejemplo, no se muestra el aula en la que se imparte la clase, pero sí las asignaturas bilingües, y los profesores que las imparten.

Esta forma de visualización de horarios es muy poco eficiente, ya que el estudiante tiene que buscar la información de manera manual, es inconsistente entre grados, y no es accesible para personas con discapacidad visual.

	1º A Grado en Ingeniería Informática												
	1er. cuatrimestre												
		Lunes			Martes			Miércoles		ueves		Viernes	
8:30-9:30													
9:30-10:30		ALEM 0.3			ALEM 0.3			EP 0.3		FFT 0.3		FS 0.3	
10:30-11:30		CA 0.3			EP 0.3			FS 0.3		FFT 0.3		ALEM 0.3	
11:30-12:30	CA (A1)	FFT (A2) 2.6	FS (A3)	FFT (A1)	FP (A2)	ALEM (A3) 0.3	FP (A1) 2.6	FS (AZ)	FFT (A3) 2.6	CA 0.2	FS (A1)	ALEM (A2) 0.3	FP(A3) 2.3
12:30-13:30	ALEM (A1) 15	FFT (A2) 26	FS (A3)	FFT (A1)	FP (A2)	CA (A3) 25	FP (A1) 2.6	FS (A2)	FFT (A3) 2.6	CA 0.3	FS (A1)	CA (AZ)	FP(A3) 2.3
13:30-14:30													
15:30-16:30													
16:30-17:30													
17:30-18:30													
18:30-19:30													
19:30-20:30													
20:30-21:30													

	1° A GADE. PRIMER SEMESTRE (D03)										
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES						
8:30 a 9:30	MAT EE (E20)	MAT (D03)		FDAE							
9:30 a 10:30	MAT (E20)	MAT (D03)		FDAE							
10:30 a 11:30	IOF	IOF	IMK (D03) (D25)	MAT (D03)							
11:30 a 12:30	IOF	IOF	IMK (D03) (D25)	MAT (D03)							
12:30 a 13:30	EP (D03) (E20)	EP (D03) (E20)	FDAE	IMK (D03) (D25)							
13:30 a 14:30	EP (D03) (E20)	EP (D03) (E20)	FDAE	IMK (D03) (D25)							

Figura 3.1: Comparación de horarios de diferentes grados: ETSIIT (arriba) y ADE (abajo).

- A través de la web "https://grados.ugr.es/" se puede buscar la información de los horarios de las asignaturas de los diferentes grados de la Universidad de Granada. Para ello debemos seleccionar rama de conocimiento, grado, curso y asignatura. De esta manera obtenemos un horario semanal con las franjas horarias, aulas, profesores y fechas tanto de inicio como de fin. Este método nos proporcioan una interfaz estándar y más información, pero también es más lento y tedioso para consultar por varias asignaturas o incluso grados.
- A través de las webs de cada departamento. Por ejemplo en la web de "https://decsai.ugr.es/" se puede consultar la información de las asignaturas o profesores de este. Ofrece información adicional como asignaturas que imparte "x" profesor y su horario de tutorías y docencia.

Además para acceder a la información de periodos de actividad docente, exámenes finales, periodos de evaluación de convocatorias ... se ha de acceder a la web de "https://secretariageneral.ugr.es" para consultar otro pdf.

En general la información de los horarios académicos de la Universidad de Granada es poco accesible, eficiente y consistente entre grados y facultades, lo que hace que el estudiante tenga que buscar la información de manera manual y tediosa. Además no hay manera de consultar de manera sencilla un calendario

personal que incluya tanto los horarios de las asignaturas como los exámenes y periodos de evaluación, entre otros.

- 3.2. Sistemas de Horarios Académicos Existentes
- 3.3. Arquitectura de microservicios
- 3.4. Conclusión

4. Especificación de requisitos

4.1. Metodología de desarrollo

En este capítulo explicaremos...

4.2. Personas

4.3. Escenarios

4.4. Historias de usuario

Una historia de usuario es una explicación general e informal de una función de software escrita desde la perspectiva del usuario final. Su propósito es articular cómo proporcionará una función de software valor al cliente. [1].

Estas no usan un lenguaje técnico y preciso para definir y acotar los requisitos de un sistema, sino que se enfocan en el usuario final y en cómo este interactuará con el sistema. Por lo tanto, las historias de usuario son una herramienta de comunicación entre el equipo de desarrollo y el cliente.

En SCRUM las historias de usuario son una parte fundamental del proceso de desarrollo de software. En este marco de trabajo, las historias de usuario son utilizadas para definir los requisitos del sistema y son la base para la planificación y estimación de las tareas a realizar.

¿Por qué son importantes las historias de usuario?

- Centran la atención en el usuario final.
- Permiten la colaboración y comunicación entre el equipo de desarrollo y el cliente.
- Fomentan soluciones creativas y flexibles.

4.4.1. Estructura de una historia de usuario

Las historias de usuario siguen una estructura general simple y clara.

Como [tipo de usuario], **quiero** [realizar una acción], **para** [obtener un beneficio].

Como: describe el tipo de usuario que está interactuando con el sistema.

- Quiero: describe la acción que el usuario desea realizar.
- Para: describe el beneficio que el usuario obtendrá al realizar la acción.

Además de esta estructura general, las historias de usuario pueden incluir otros elementos como criterios de aceptación, prioridad, estimación de esfuerzo, entre otros.

Para se ha definido la siguiente estructura para las historias de usuario:

ID	Identificador único	Nombre	Nombre de la historia				
	de la historia de		de usuario.				
	usuario.						
Descripción	1		general de la				
		historia de ι	usuario.				
Estimación		Estimación	del esfuerzo				
		necesario	para completar la				
		historia de	usuario. Basado en				
		Planning Poker.					
Prioridad		Acción que el usuario desea					
		realizar. Des	sde P3 (baja) hasta P0				
		(alta).					
Criterios de	e aceptación	Conjunto	de condiciones				
		que deber	n cumplirse para				
		considerar l	a historia de usuario				
		como comp	letada.				

Tabla 4.1: Estructura de una historia de usuario

4.4.2. Historias de usuario

ID	HU-1	Nombre	Iniciar sesión					
Descripción	n	Como usuario he de poder						
		iniciar sesió	n en el sistema.					
Estimación		3						
Prioridad		P0						
Criterios de	e aceptación	ha de contra • Sólo	ooder iniciar sesión insertar su correo y seña. se puede iniciar con correos de la					

Tabla 4.2: Historia de usuario HU-1

ID	HU-2	Nombre	Registrarse	
Descripción			Como usuario he de poder	
		registrarme	en el sistema.	
Estimación		5		
Prioridad		P0		
Criterios de	e aceptación	registrinstitu El alu nickna contra La cor ha de a 9 car esta u númer Compl	amno sólo se puede rar con su correo acional de la UGR. amno debe insertar ame, correo y aseña. antraseña del alumno e ser mayor o igual racteres, conteniendo ana mayúscula y un ro como mínimo. egistro se ha de letar mediante un nandado por mail.	

Tabla 4.3: Historia de usuario HU-2

ID	HU-3	Nombre	Modificar nickname	
Descripción		Como usuario puedo modificar		
		mi nickname.		
Estimación		2		
Prioridad		P1		
Criterios de	Criterios de aceptación		dumno no puede ar su nickname a ue exista. dumno no puede icar su correo onico.	

Tabla 4.4: Historia de usuario HU-3

ID	HU-4	Nombre	Modificar contraseña
Descripción		Como usuario he de poder modificar la contraseña de acceso.	
Estimación		3	
Prioridad		P1	
Criterios de aceptación		contra la contra Se ha contra esta r caracte una	poder modificar la seña ha de insertar traseña anterior. de insertar la nueva seña 2 veces, siendo mayor o igual a 9 eres, y conteniendo mayúscula y un ro como mínimo.

Tabla 4.5: Historia de usuario HU-4

ID	HU-5	Nombre	Darse de baja
Descripción	1	Como usuario he de poder	
		darme de baja del sistema.	
Estimación	Estimación 1		
Prioridad		P2	
Criterios de aceptación		baja	poder completar la ha de escribir su seña en un campo to.

Tabla 4.6: Historia de usuario HU-5

ID	HU-6	Nombre	Cambiar rol
Descripció	n	Como administrador he de	
		poder acti	ualizar mi rol a
		profesor, y v	viceversa.
Estimación		2	
Prioridad		P1	
Criterios de aceptación		rol a admin • Para rol a	poder cambiar el profesor he de ser istrador. poder cambiar el profesor he de ser iistrador.

Tabla 4.7: Historia de usuario HU-6

ID	HU-7	Nombre	Seleccionar grados
Descripción		Como usuario he de poder	
		seleccionar el grado o grados	
		que estoy cursando.	
Estimación		3	
Prioridad		P1	
Criterios de aceptación			eden seleccionar un no de 4 grados.

Tabla 4.8: Historia de usuario HU-7

ID	HU-8	Nombre	Eliminar grado
Descripción		Como usuario he de poder	
		eliminar un grado que ya no esté	
		cursando.	
Estimación		2	
Prioridad		P1	
Criterios de aceptación		a grup ese gr que ta	usuario está suscrito pos de asignatura de ado, se le recordará ambién se revocarán scripciones a estos.

Tabla 4.9: Historia de usuario HU-8

ID	HU-9	Nombre	Suscribirse a grupos
10		TTOILDIC	0 1
			de asignatura
Descripción	1	Como usuario he de poder	
		suscribirme a los grupos de	
		asignaturas	a las que quiero
		hacer seguii	miento.
Estimación		4	
Prioridad		P1	
Criterios de aceptación		 Para hacer seguimiento a un grupo en concreto, el usuario deberá estar cursando el grado al que pertenece. 	

Tabla 4.10: Historia de usuario HU-9

ID	HU-10	Nombre	Revocar suscripción	
			a grupo de	
			asignatura	
Descripción	1	Como usuario he de poder		
		revocar un	a suscripción a un	
		grupo de as	ignatura.	
Estimación		2		
Prioridad		P1		
Criterios de	e aceptación	revoca	suario sólo puede ar suscripciones de s a los que está to.	

Tabla 4.11: Historia de usuario HU-10

ID	HU-11	Nombre	Ver horario de	
			grupos de asignatura	
Descripción	n	Como usu	ario he de poder	
		ver mi horario de grupos		
		de asignatura en diferentes		
		formatos (día, semana, mes ,	
		año).		
Estimación		5		
Prioridad		P1		
Criterios do	e aceptación	 El horario debe mostrar la asignatura, grupo, hora de inicio y fin, profesores del grupo, y aula. Las clases sólo deben mostrarse en el rango de fechas en las que se imparten. 		

Tabla 4.12: Historia de usuario HU-11

- 4.5. Requisitos funcionales
- 4.6. Requisitos no funcionales
- 4.7. Requisitos de información
- 4.8. Validación de los requisitos
- 4.9. Conclusiones

En este capítulo concluimos que...

5. Diseño del sistema

- 5.1. Arquitectura del sistema
- 5.1.1. Arquitectura de microservicios
- 5.1.2. Tecnologías y Frameworks
- 5.1.3. Diseño de la base de datos
- 5.2. Diseño de la Interfaz de Usuario (UI) y la Experiencia del Usuario (UX)
- 5.3. Diseño de la API
- 5.4. Seguridad en el sistema
- 5.5. Diseño de pruebas
- 5.6. Conclusiones

En este capítulo concluimos que...

6. Planificaión del proyecto

- 6.1. Cronograma del proyecto
- 6.1.1. Presupuesto del proyecto
- 6.1.2. Gestión de riesgos
- 6.1.3. Herramientas de gestión

7. Implementación

- 7.1. Iteración 0
- 7.2. Iteración 1
- 7.3. Iteración 2
- 7.4. Iteración 3
- 7.5. Iteración 4
- 7.6. Iteración 5

8. Despliegue del sistema

8.1. Dockerización de la aplicación

9. Conclusiones y trabajos futuros

- 9.1. Evalución del proyecto
- 9.2. Dificultades y resolución
- 9.3. Mejoras posibles y trabajos futuros

Bibliografía

[1] Atlassian. Historias de usuario, 2024. URL https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/user-stories.

Anexo A: Glosario

A continuación se presenta un glosario con las definiciones de términos técnicos utilizados a lo largo del trabajo:

SCRUM : es un marco de trabajo ágil para el desarrollo de software. Se basa en la iteración y la colaboración entre los miembros del equipo de desarrollo.

Anexo B: Sprint Backlogs