

Jutta Steiner de Toruño

Alumnos:

-Johnny Alejandro Caballero Hernández

-Jorge Maximiliano Herrera Valladares

-Cesar Alexander Montes Martínez

Materia:

-MODULO Año:

2022

Maestra: Caleb López

INDICE

1. Introducción	4
2. Descripción del proyecto.	5
Requisitos técnicos para la instalación:	6
3. Objetivos generales y específicos	6
Generales:	6
Específicos:	6
4. Justificación	7
5. Alcances y limitaciones	8
Alcenses:	8
Limitaciones:	8
6. Aplicación de la Metodología y técnica de Investigación	9
7. Formulación de la solución del Software (Esquema basado en el ejemp	•
8. Factibilidad del proyecto innovador	13
9. Almacén de datos (Modelo y estructura de la base de datos)	
10. Diseño del modelo en 3 niveles	
Capa de presentación:	
Capa de negocios:	
Capa de datos:	
12. Diagrama de caso de uso y de clases	
Diagrama de caso de uso	
Diagrama de clases	
13. Metodología SCRUM como plan de organización	
Historias de usuario.	
• Tablero.	
Gráfico por Sprint.	
14. Plan de gestión de la calidad.	
- Aplicación de normas ISO.	
15. Plan de gestión ambiental	
-	
Norma ISO 14001:	
Implantación:	
Ecosistemas dañados por los sistemas tecnológicos:	

Tratamientos o soluciones para mitigar los desechos tecnológicos:	26
16. Capturas de las pruebas realizadas del software.	27
-a) No funcionales	27
- b) Funcionales	29
21. Captura de pantalla de las herramientas colaborativas.	31
Lenguajes usados en el proyecto	31
27. Captura de pantalla de prueba de la logística del equipo.	33
28.Anexos:	35
29.Referencias bibliográficas.	36

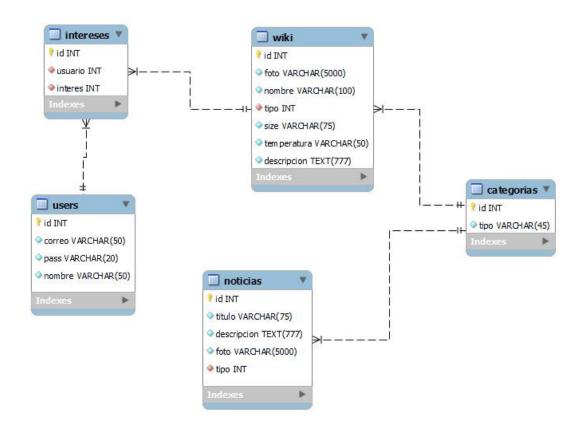
1. Introducción.

Crear una Página-Web sobre la Astronomía y diferentes modelos de interfaz para una mayor experiencia y mayor dominio de información para la realización de este proyecto hemos investigado para crear una web-app de forma que pueda ser de una mayor ayuda a las personas y lograr fomentar la astronomía a la sociedad.

2. Descripción del proyecto.

El proyecto se basa sobre la ciencia de la astronomía la cual es encargada sobre el universo la cual emplea un conocimiento básico-intermedio sobre planetas, estrellas o mejor dicho cuerpos celestes, también se enfocará sobre hipótesis y teorías de la creación del universo.

La información dada esta basada sobre cultura general que hemos estado recolectando sobre el conocimiento de la Astronomía.



La base de datos será creada en MySQL Workbench y conectada a Python, este se trabajará en el editor de código fuente; Visual Studio Code.

Requisitos técnicos para la instalación:

- -A todo tipo de dispositivo, ya que es Web-App.
- -Tener acceso a internet.
- -Tener Acceso a una cuenta de GMAIL

3. Objetivos generales y específicos.

Generales:

- 1-Facilitar el conocimiento sobre la astronomía.
- 2-Ayudar a la comunidad en general a la investigación astronómica.

Específicos:

- 1-Mejoría en la información.
- 1-Facilidad de investigación.
- 2-Mejor manejo de la investigación de la astronomía.
- 2-Mejores manejo y experiencia en la investigación e información de la astronomía.

4. Justificación.

En la presente web app, se implantará una forma sencilla de investigar y aprender sobre astronomía como una cultura general, y así facilitar a la comunidad los conocimientos generales.

5. Alcances y limitaciones.

Alcenses:

- -Esta herramienta sirve para las brindar una información sobre la astronomía.
- -También tes un software que ofrece una mayor y nueva experiencia en el área de la astronomía.

Limitaciones:

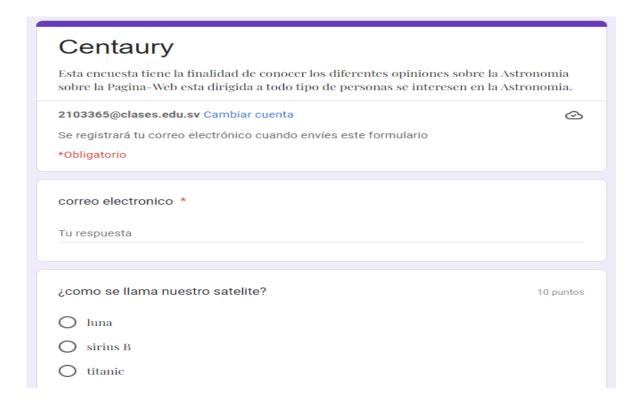
- -Necesita internet para poder acceder a sus funciones.
- -No está del todo optimizada.

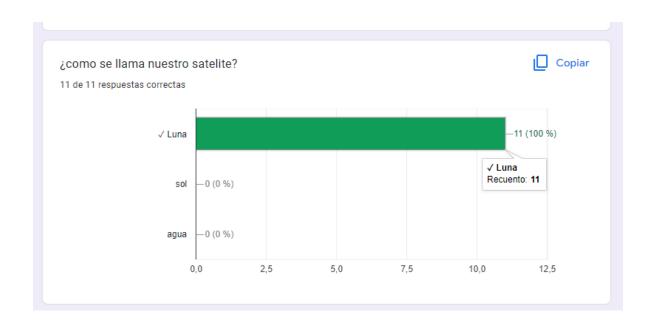
6. Aplicación de la Metodología y técnica de Investigación.

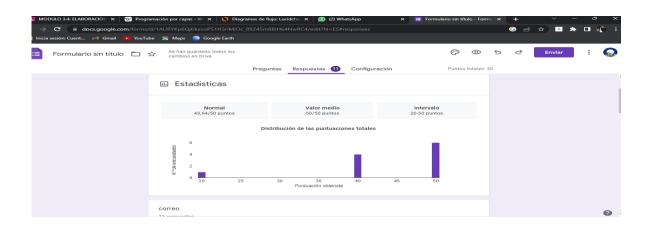
La metodología de investigación utilizada para la recolección de datos fue la investigación de campo haciendo uso de una encuesta se logró determinar el impacto que tendrá la Página-Web llamada.

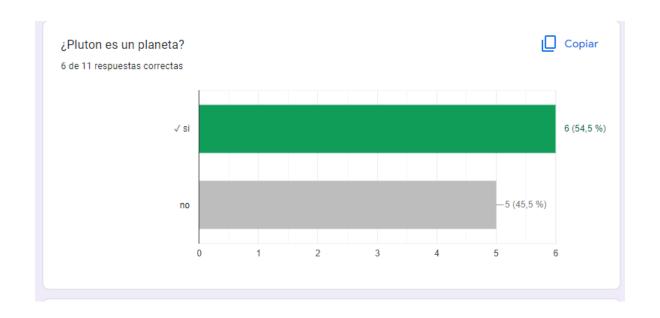
CENTAURI

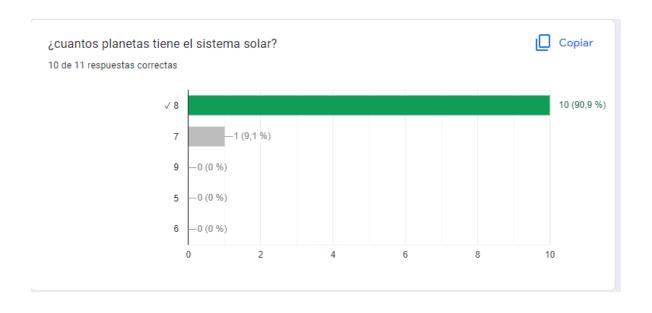
Se encuestaron un total de 10 personas voluntarias

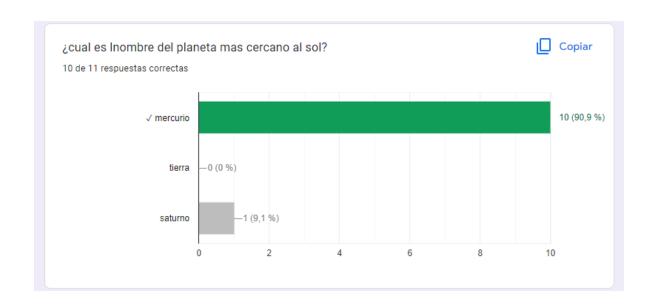




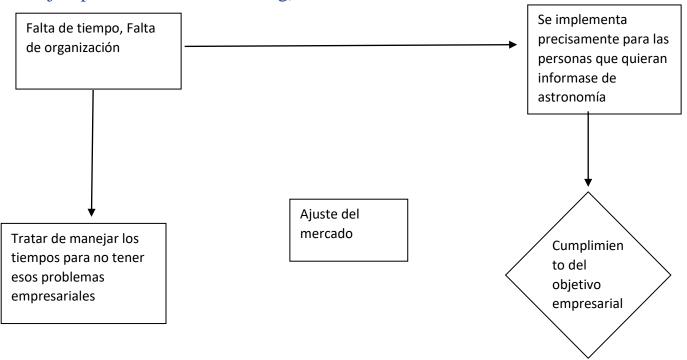








7. Formulación de la solución del Software (Esquema basado en el ejemplo de Machine learning).



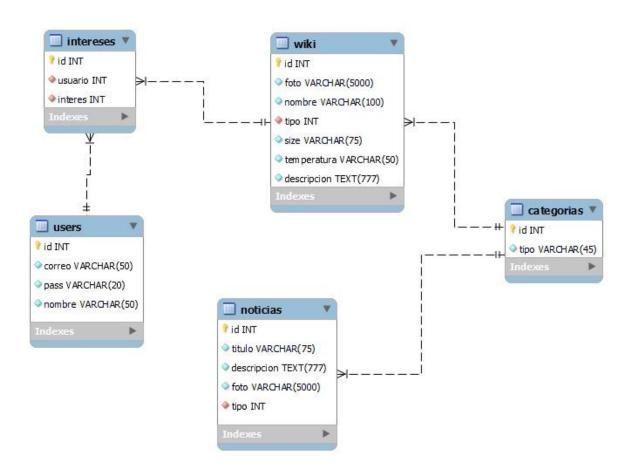


8. Factibilidad del proyecto innovador.

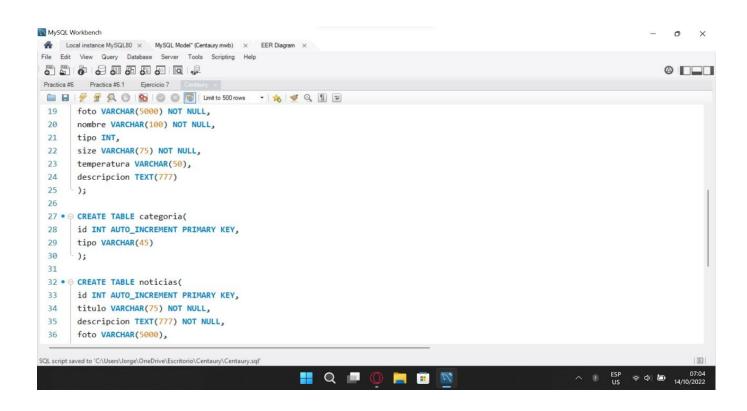
		Empresa	: CENTAURY	<i>(</i>		
Elementos	Inversión	Precio hora	Cantidad horas	Gasto anual		EST DE U SOF
Programador		\$10.00	40	\$400		UDIO I JN PRO TWAR
						DE F/ ROYEC
Maquinaria					\$400	ACTIV CTO D ENTAI
Internet	\$32.50					VILID. DE URY
					\$32.50	AD

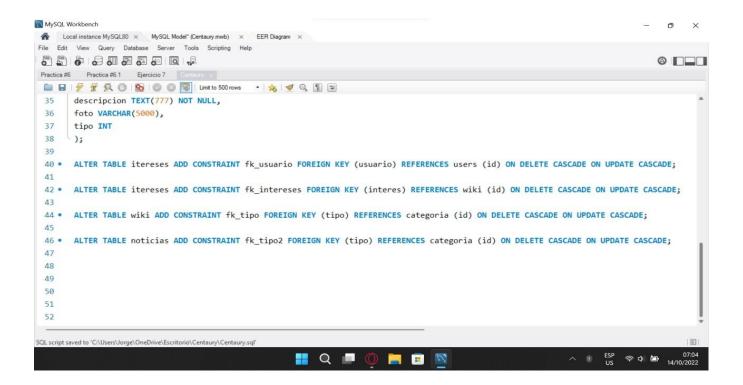
Otros					
Luz Imprevistos Papelería	\$60.00 \$100 \$100				
				\$260	
Inversión total			Total, inventario anual	\$1,892	

9. Almacén de datos (Modelo y estructura de la base de datos).



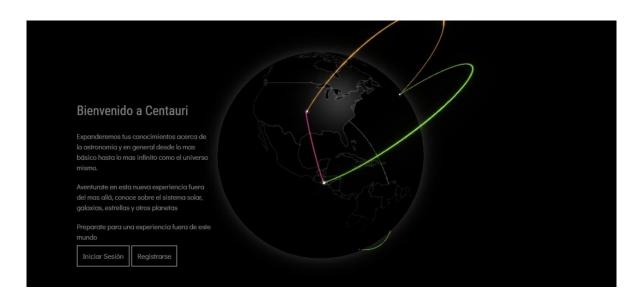
```
MvSQL Workbench
                                                                                                            - 0 ×
★ Local instance MySQL80 × MySQL Model* (Centaury.mwb) × EER Diagram ×
File Edit View Query Database Server Tools Scripting Help
 Practica #6 Practica #6.1 Ejercicio 7 Centa
 1 • CREATE DATABASE centaury;
 2 • USE centaury;
 4 • ⊖ CREATE TABLE users(
      id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
      correo VARCHAR(50) NOT NULL,
      pass VARCHAR(20) NOT NULL,
     nombre VARCHAR(50) NOT NULL
 9
     );
 10
 11 • ⊖ CREATE TABLE itereses(
     id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
 12
 13
     usuario INT,
     interes INT
 14
 15
     );
 16
 17 • ⊖ CREATE TABLE wiki(
 18 id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
SQL script saved to 'C:\Users\Jorge\OneDrive\Escritorio\Centaury\Centaury.sql'
                                              📕 Q 🔎 🔘 🚞 🗟
```





10. Diseño del modelo en 3 niveles.

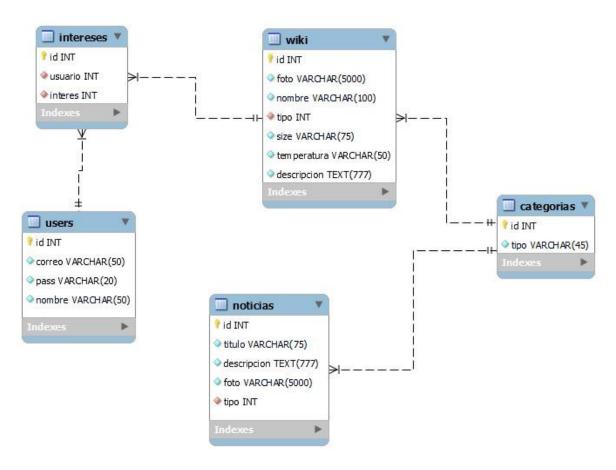
Capa de presentación:

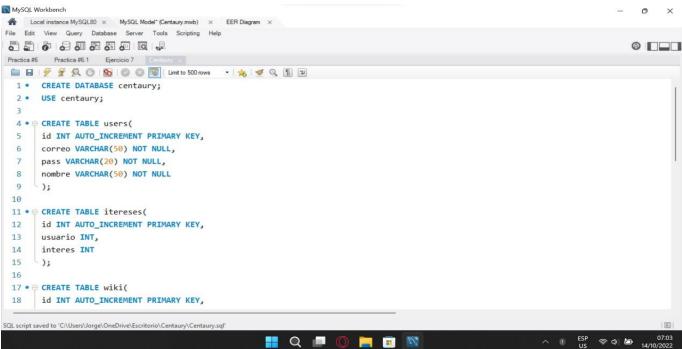


Capa de negocios:

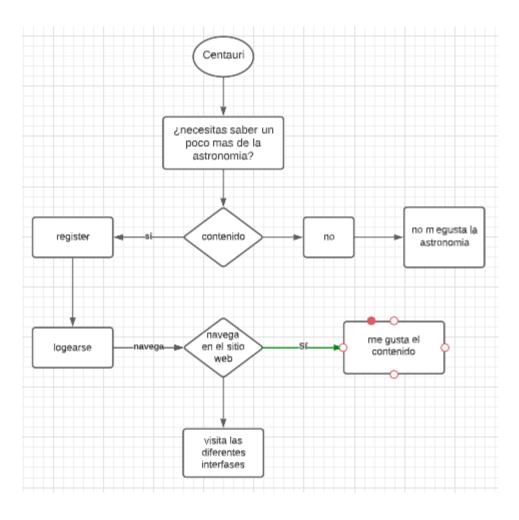


Capa de datos:



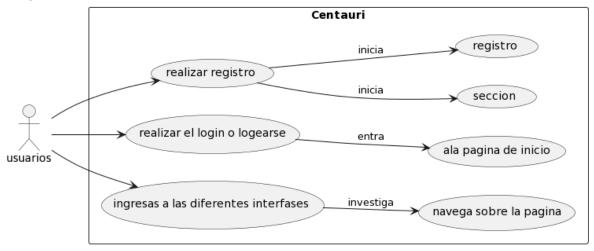


11. Flujograma



12. Diagrama de caso de uso y de clases.

Diagrama de caso de uso.



```
@startuml Centauri
left to right direction
actor "usuarios" as fc1

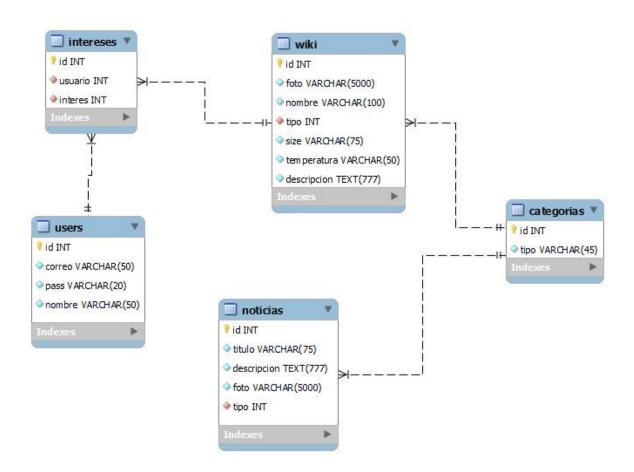
rectangle Centauri {
    usecase "realizar registro" as UC1
    usecase "realizar el login o logearse" as UC2
    usecase "ingresas a las diferentes interfases " as UC3

(UC1) --> (seccion): inicia
 (UC1) --> (registro): inicia
 (UC2) --> (ala pagina de inicio): entra
 (UC3) --> (navega sobre la pagina): investiga
}

fc1 --> UC1
fc1 --> UC2
fc1 --> UC3

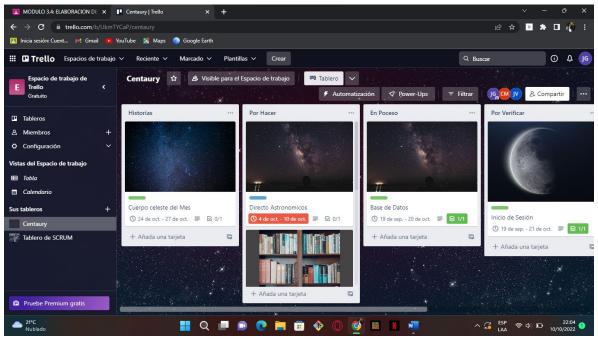
@enduml
```

Diagrama de clases.

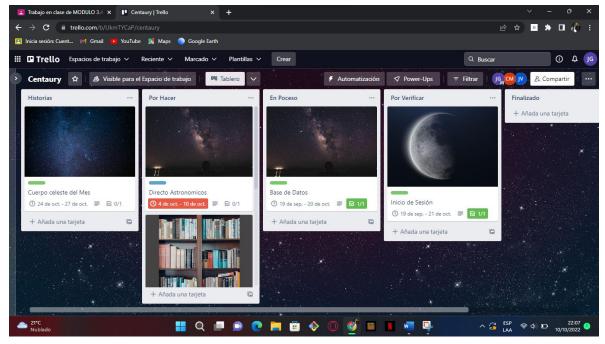


13. Metodología SCRUM como plan de organización.

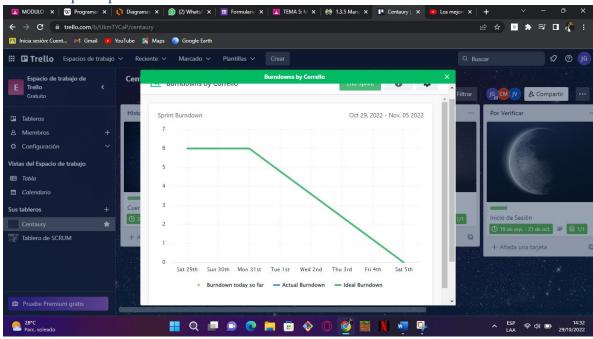
• Historias de usuario.



• Tablero.



• Gráfico por Sprint.



14. Plan de gestión de la calidad.

- Aplicación de normas ISO.

Normas que se a	plican al proyecto
Norma ISO	Aplicación
ISO/ 31000: Es la norma internacional que ofrece las reglas a cumplir y gestionar los riesgos e identificación y evaluación de los riesgos.	Esta norma no ayuda a identificar y Aplicándola podemos identificar los riesgos que puede tener nuestra aplicación y así poder mantener los datos seguros.
1SO/ 20000: Esta norma es la que esta encargada del sistema de gestión de servicios y especificaciones que debe cumplir el proveedor.	Esta norma ase que el proveedor cumpla con los requisitos de gestión para que la aplicación pue da ser distribuida.
ISO/ 17799: Esta norma facilita los requisitos que se deben tomar para poder implementar un sistema de gestión de la seguridad de la información.	Esta norma la hemos aplicado para que la información pueda estar segura y no sufra ninguna amenaza.
1S0/14001: Es un estándar internacional para la mejora del medio ambiente, para ayudar a las organizaciones para mantenerse comercialmente exitosa.	Con esta norma podemos mejorar el medio ambiente ya que con la aplicación no hay necesidad de tallar los Árboles.
1SO/3100: Provee unas instrucciones y técnicas para la identificación y evaluación de los riesgos.	Aplicamos esta norma para identificar los riesgos que puede tener nuestro proyecto y evaluarlos para su solución

15. Plan de gestión ambiental.

Norma ISO 14001:

Esta norma permite a las empresas asumir el compromiso con el medio, ambiente esto asume, por medio de los riesgos que existen en el desarrollo de productos en recurso ambiental.

Implantación:

Ya que somo una página web-app no tenemos el uso tipo de materia, productos que contaminen el medio ambiente y el solo echo de reciclar los productos que no tengan funcionamiento como las computadoras estropeadas reciben un tratamiento del cual se les intenta buscar una solución o se desechan de manera que no contamine el medio ambiente.

Ecosistemas dañados por los sistemas tecnológicos:

- -El ecosistema terrestre es dañado por la creación de los diferentes componentes usados en la tecnología.
- -Algunos desechos tecnológicos son desechados al mar como basura ya quedaron obsoletos.

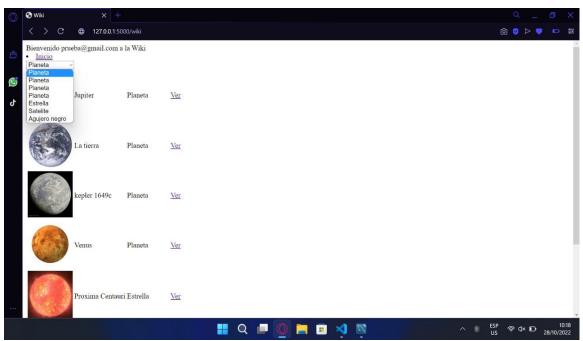
Tratamientos o soluciones para mitigar los desechos tecnológicos:

Estos no es la forma mas eficiente de mitigar los desechos tecnológicos ya que aún no existe una forma de erradicar que funcione totalmente.

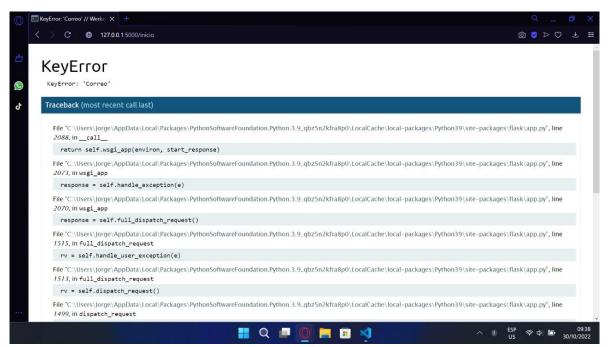
- -Buscar una forma de volver a la vida el componente estropeado asta cierto punto y si no se puede sacar las partes que aun sirve y usarlas en otro.
- -Los plásticos pueden ser reciclados y pueden a haber partes de equipo funcionales se pueden reutilizar.
- -Reabastecimientos de la fauna y la flora dañada en la construcción de componentes.

16. Capturas de las pruebas realizadas del software.

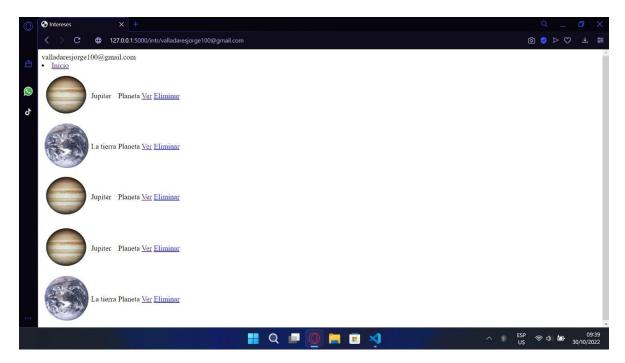
-a) No funcionales



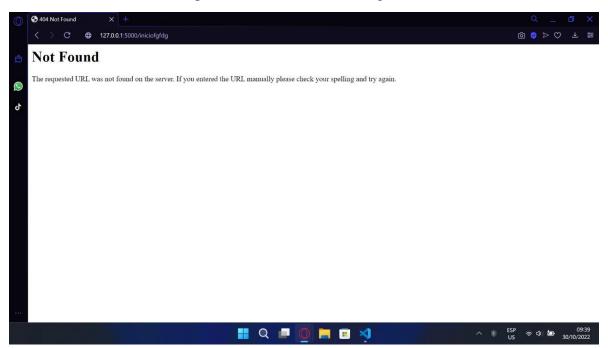
Intentamos crear una barra de opciones la cual posteriormente seria modificada y mejorada



El inicio de sesión que no funciona bien si entras a páginas en las que no tienes la sesión activa.

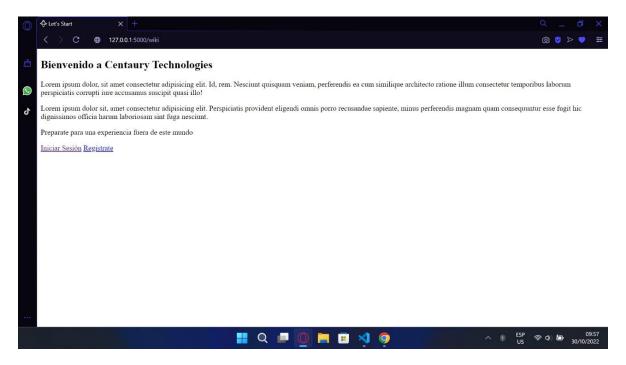


La interfaz de intereses se duplica cuando le damos a me gusta.

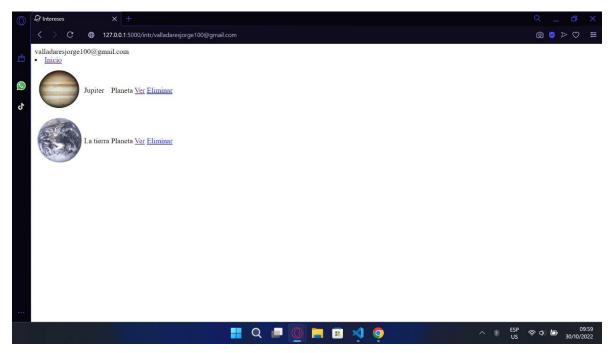


No tenemos un Error 404 personalizado.

- b) Funcionales



Ahora si los usuarios no tienen una sesión activa serán automáticamente redirigidos hacia la primera página.



Ahora los intereses no se duplican.



Ahora ya tenemos un Error 404 personalizado.

21. Captura de pantalla de las herramientas colaborativas.



Visual Studio Code



MySQL Workbench



Microsoft Word



Paint



Bloc de notas

Lenguajes usados en el proyecto



Localhost



HTML5



Python



CSS3







Java Scripts

Flask

Bootstrap



JQuery



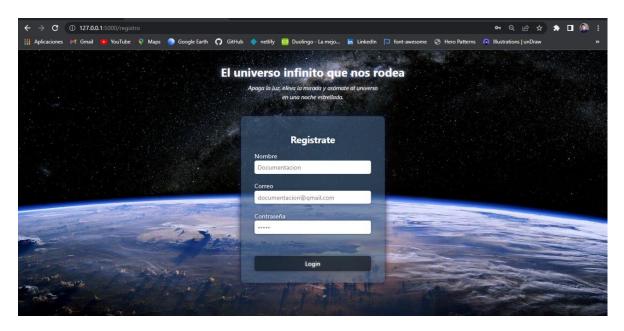
PHP



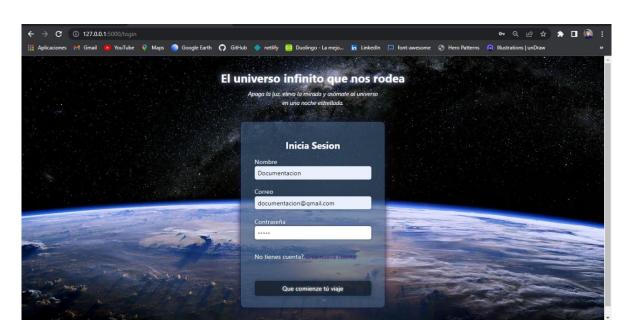
Jinja2

27. Captura de pantalla de prueba de la logística del equipo.

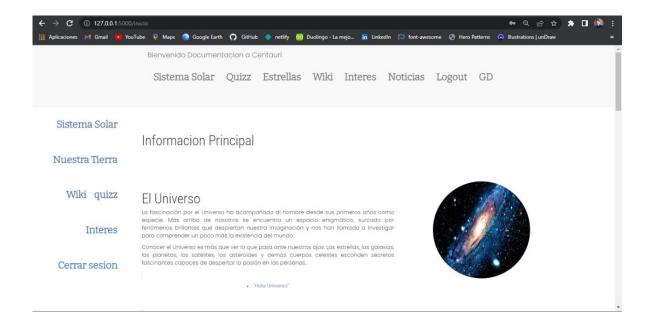
Register:



Login:



Página de inicio:



Interfaz de Sistema Solar:



28.Anexos:













29.Referencias bibliográficas.

Spacex.
https://www.spacex.com/
Lucidchart.
https://lucid.app/user/177155680#/subscriptionLevel/chart/levelType
Maquinasde.
https://maquinasde.com/
Trello.
https://trello.com/b/UkmTYCaP/centaury
000webhost.
https://www.000webhost.com/
Flask.
https://flask.palletsprojects.com/en/2.2.x/