

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA**  
**UNAN – LEÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA**  
**INGENIERÍA EN SISTEMAS DE LA INFORMACIÓN**



**AÑO LECTIVO: 2025**  
**SEMESTRE: II**

Componente Curricular: **Análisis y Diseño de**  
**Sistemas de Información**

**Grupo: GT1**

**Profesor(a): Lic. William Orozco**

**Autores:**

1. Francisco José Jarquín Briceño.
2. Josias Javier Sosa Salinas
3. Diego Rafael Mairena López

León, Nicaragua, 28 de Agosto del 2025

*“¡A la Libertad por la Universidad!”*

## Definición:

Plataforma para la gestión de encuestas de usuario con el objetivo de recolectar datos para el desarrollo de software profesional.

## Tecnologías usadas:

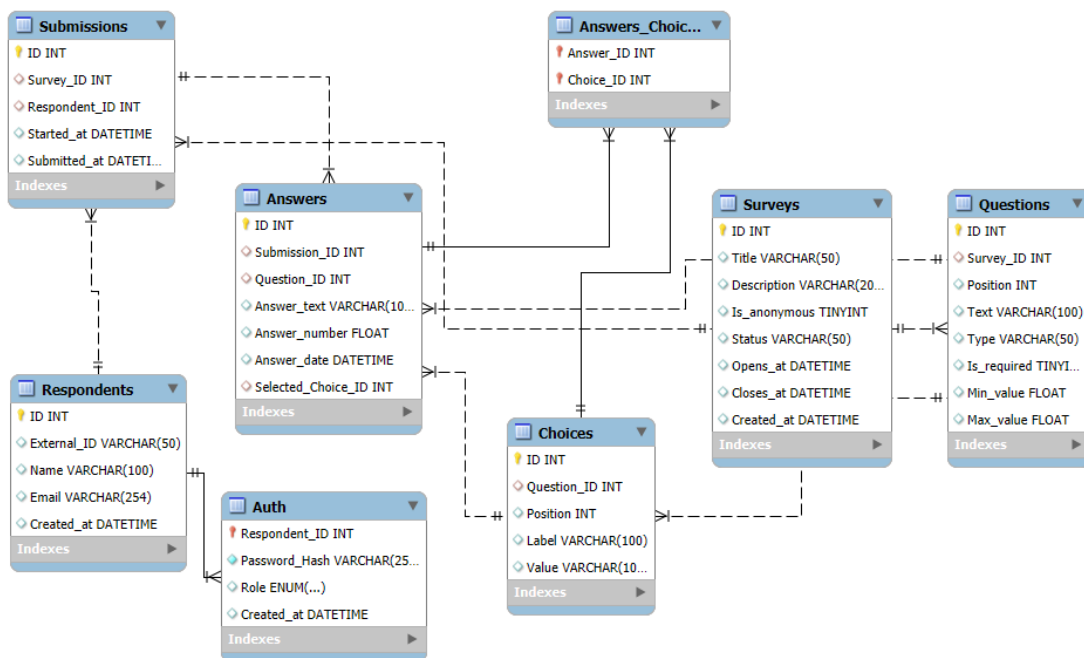
Para la realización de este proyecto hicimos uso de tecnologías confiables y de uso común en la industria del software. Se enumeran a continuación:

### 1. MySQL:

Estamos haciendo uso de MySQL como nuestro Sistema Gestor de Bases de Datos (SGBD), este es increíblemente eficiente y soporta múltiples usuarios concurrentes y protección de lectura y escritura adheriéndose a la filosofía ACID gracias al Motor InnoDB.

#### 1.1. Definición de la base de datos:

En este diagrama se define la conectividad entre los diferentes datos usados en el proyecto, la estructura de los datos es genérica por diseño, ya que la plataforma soporta la creación de cualquier tipo de encuesta.



## 2. PHP:

Hicimos uso de PHP como el código para nuestro Backend ya que este es usado ampliamente en la industria y esta fuertemente testeado por una gran cantidad de programadores, y tiene amplio apoyo de múltiples herramientas para la conexión con bases de datos y para la conectividad con el Frontend de la aplicación.

Este también es fácil en su desarrollo y despliegue, y es soportado por múltiples sistemas operativos y herramientas.

## 3. JavaScript:

Hicimos uso de JavaScript para la conexión del Frontend con el Backend, este es soportado de manera nativa por casi todo navegador que el usuario quiera utilizar para hacer uso de nuestra plataforma.

Este también nos ayuda a crear una experiencia mas reactiva para el usuario final de nuestra plataforma, este también es fácil de utilizar y mantener en un entorno profesional.

## 4. HTML y CSS:

Para la estructura y apariencia de nuestra plataforma, HTML nos permite especificar la estructura de las páginas, también es sencillo integrar este con el resto del código y es también ampliamente usado, lo cual lo hace una opción excelente para este proyecto.

Para el diseño hicimos uso de CSS, el cual nos permite acceder a nuestra estructura de proyecto y editar el como se ve de manera sencilla y permitiendo que se vea de manera profesional y agradable para el usuario final.