



Instituto Politécnico  
Nacional



Unidad Interdisciplinaria En Ingeniería  
Y Tecnologías Avanzadas

Unidad de aprendizaje: **ingeniería  
web**

**2TM5**

**Proyecto**

**SISTEMA WEB**

**Integrantes:**

- Alvarado Venegas Diego
- Feria Torres Dana Paola

## Historial de versiones

Fecha	Versión	Autor	Organización	Descripción
Sep-22	1	Diego y dana	Proyecto personal	Pagina web escuela

## Información del proyecto

### Empresa/organización

Proyecto	Pagina Web
Fecha de preparación	Agosto
Cliente	Profesor
Patrocinador principal	----
Integrantes	Dana Feria,diego Alvarado

### 1. Propósito

El sistema permitirá a los usuarios tanto a alumnos como los padres puedan encontrar información sobre su escuela en la web, sea cual sea el nivel educativo.

### 2. Alcance del producto / Software

Actualmente se ve reflejado el incremento en la necesidad de todo sea por internet, por lo que este sistema facilitará a los usuarios observar y consultar los datos de la escuela, ver los profesores y facilitar a los alumnos las visualizar su información

### 3. Referencias

<https://getbootstrap.com/>

<https://codeigniter.com/>

<https://www.php.net/>

#### 4. Funcionalidades del producto

- En la pantalla principal el sistema dará la bienvenida al usuario junto con la opción de registrarse por primera vez, y si ya está registrado, iniciará sesión por medio de un acceso de login especificando su usuario y contraseña de acceso los cuales serán validados.
- El usuario podrá visualizar la lista de Profesores con sus respectivos datos
- El administrador podrá realizar cambios tanto con los alumnos como con los profesores

#### 5. Entorno operativo

El entorno operativo en el que se trabajará el proyecto será

Se plantea como un software construido bajo los estándares de

desarrollo web actuales, tomando como punto de partida, la

implementación de su base de datos sobre un motor gratuito,

tal como xampp.

#### 6. . Requerimientos funcionales

#### REQ-1\_Alta de alumno

El alumno brindará su correo electrónico, su nombre, apellidos, grupo, un ID, así como una contraseña de al menos 8 caracteres toda esta información se guardará en la BD.

#### REQ-2\_Alta de Profesor

El Profesor brindará su correo electrónico, su nombre, apellidos, grupo, un ID, así como una contraseña de al menos 8 caracteres toda esta información se guardará en la BD.

#### REQ-3\_Alta de Administrador

El Profesor brindará su correo electrónico, su nombre, apellidos, un ID, así como una contraseña de al menos 8 caracteres toda esta información se guardará en la BD.

#### REQ-4\_Inicio de sesión alumno

El inicio de sesión será necesario para poder ver las calificaciones.

#### REQ-5\_Inicio de sesión profesores

El inicio de sesión será necesario para poder ver los alumnos, calificaciones y grupos.

#### REQ-6\_Inicio de sesión Administrador

El inicio de sesión será necesario para poder realizar cambios, dar de baja y de alta.

#### REQ-7\_rediccionemiento

En el menú aparecerán las carreras disponibles, y te mostrara la información de cada una de as carreras

## 7. Requerimientos de interfaces externas

### Interfaces de usuario

- En la pantalla de inicio del programa se recibe a todos los usuarios y esta tiene la opción de iniciar sesión y registrarse (crear una cuenta).
- Al intentar registrarse el usuario pasara a la siguiente ventana en donde puede llenar sus datos personales, crear su nombre de usuario y contraseña. Una vez llenados los datos el usuario puede finalizar el registro al hacer click en el botón correspondiente.
- El programa pasará a la siguiente pantalla en donde se muestran las carreras disponibles y proporcionara la información de cada una de ellas.
- También estará la opción de cerrar sesión.

## 8. Interfaces de hardware

Computadora, teclados, ratones (mouse), pantallas táctiles y/o visualizadoras, etc.

## 9. Interfaces de software

## Librería

- IDE: EDIDE VSCODE
- Framework. CodeIgniter, Bootstrap.
- Base de datos local: en repositorio xampp con lenguaje MariaBD
- Servidor apache levantado en php de manera local

### 10. Interfaces de comunicación

Modelo OSI Sockets este modelo de comunicaciones nos servirá para crear una comunicación entre el usuario y el servidor, funciona estableciendo un enlace de comunicación de red bidireccional entre el extremo del servidor y el programa receptor del cliente.

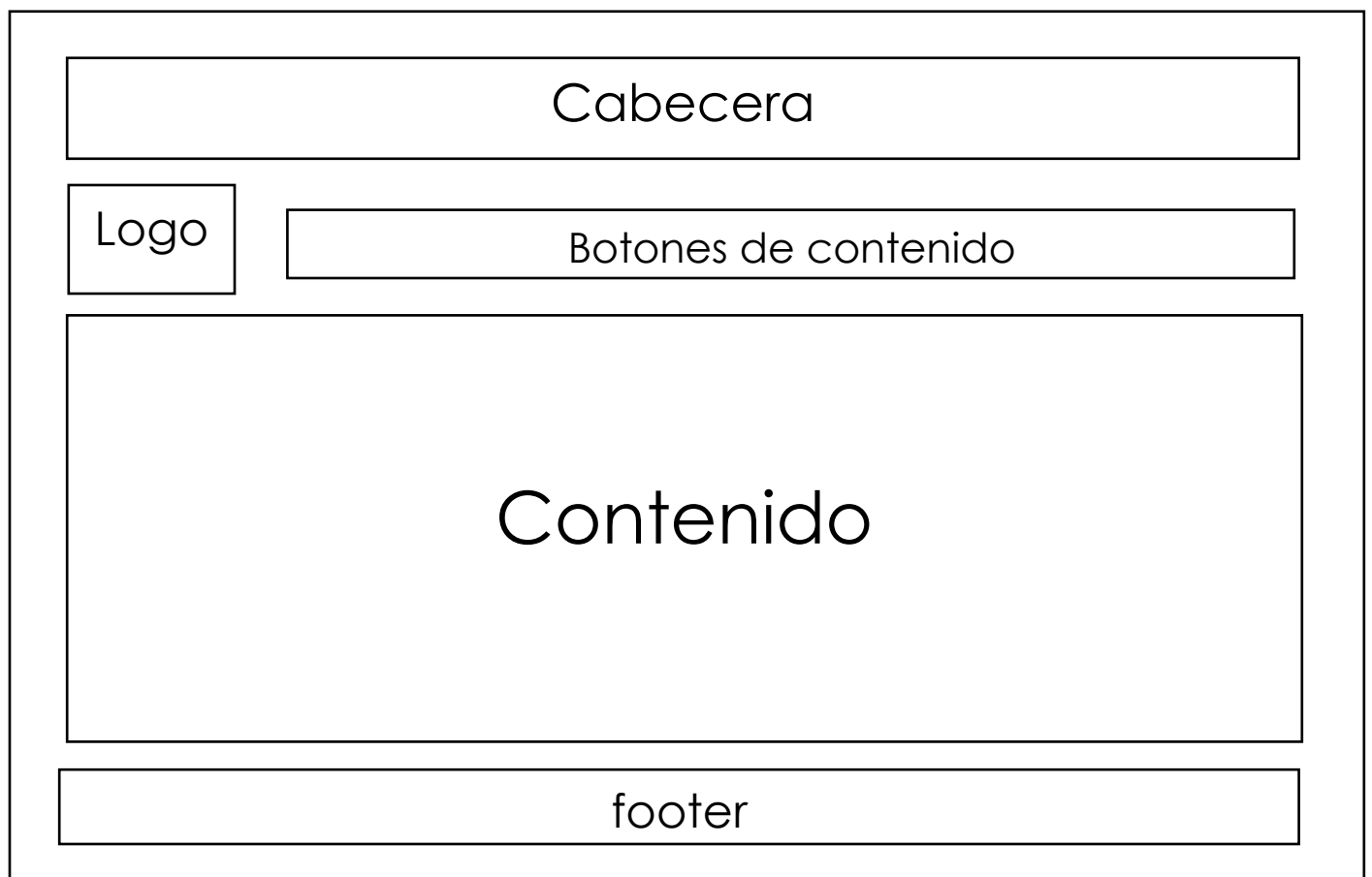
### 11. . Requerimientos no funcionales

- Toda funcionalidad del sistema y transacción de negocio debe responder al usuario en menos de 5 segundos.
- Los datos modificados en la base de datos deben ser actualizados para todos los usuarios que acceden en menos de 2 segundos.
- La tasa de errores cometidos por el usuario deberá ser menor del 1%
- El sistema debe contar con manuales de usuario estructurados adecuadamente.

- El sistema debe proporcionar mensajes de error que sean informativos y orientados a usuario final.
- El sistema debe poseer interfaces gráficas bien formadas.
- El sistema no revelara a sus operadores otros datos personales de los clientes distintos a nombres y números de referencia.

## maquetado

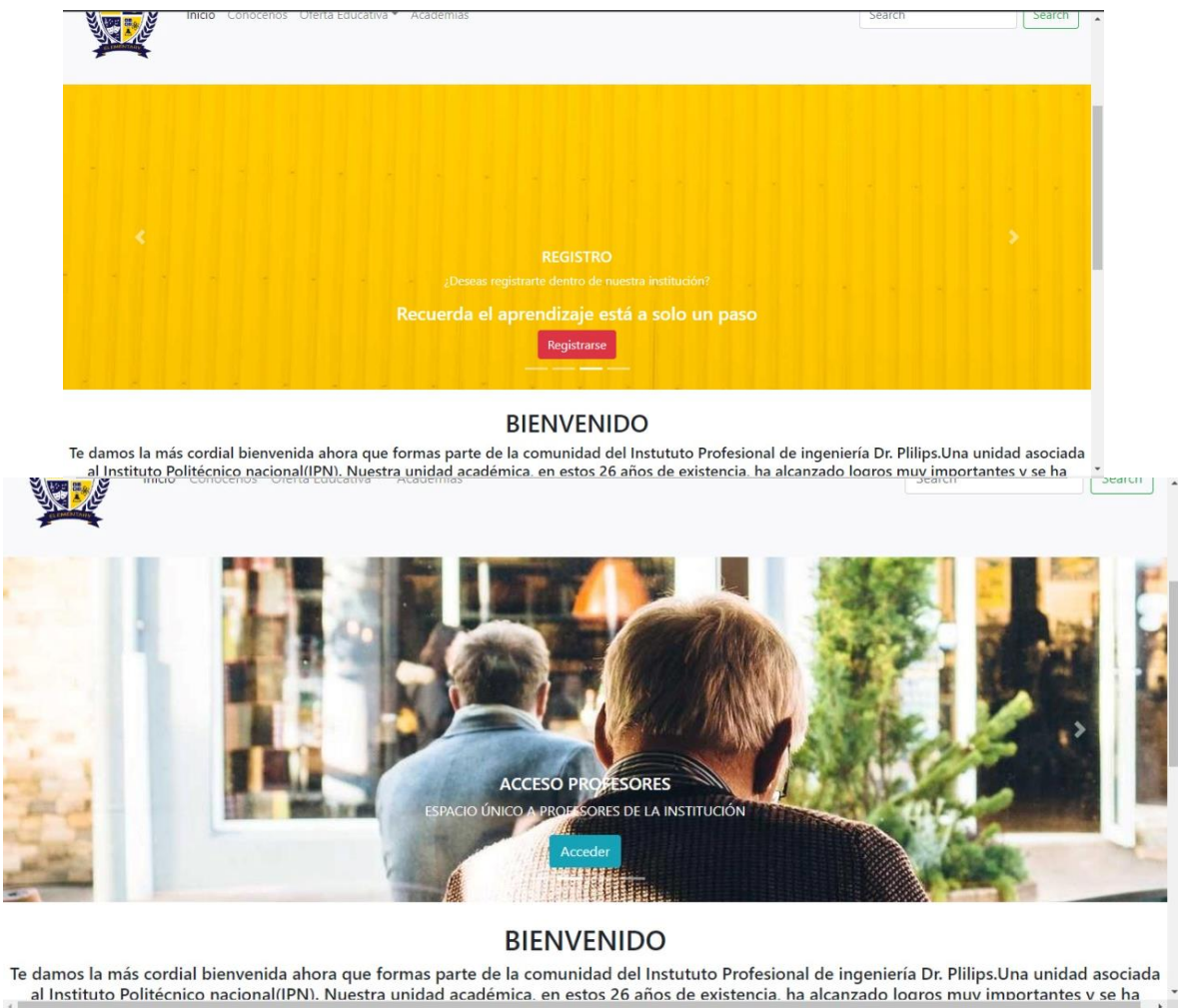
La maqueta de una web es una representación visual precisa de tu sitio web. Es estática, es decir que no muestra las animaciones de la página. Para crear las maquetas, el diseñador web usa los wireframes realizados previamente.



Comenzamos teniendo nuestra página principal que será la que nos direccionara a otras funciones como:

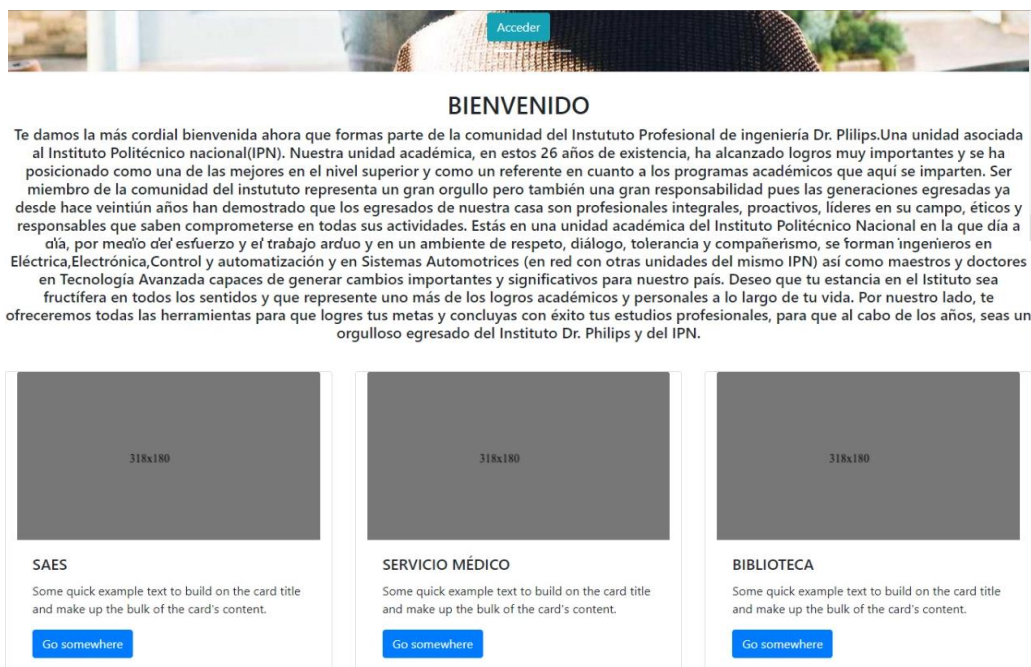






Primero contamos con la página para estudiantes y profesores, donde será que se registren o accedan directamente a su cuenta





## Diagrama de navegación

