



Página Web MiPersonero.com

## Cliente

07 de noviembre de 2021

**Para:**

Sr. Sergio Medina

Dirección de Proyectos  
MiPersonero@mivoto.co





## CONTENIDO

### INTRODUCCION

1. INTEGRANTES DEL GRUPO
2. TITULO DEL PROYECTO
3. JUSTIFICACION
4. MUNDO DEL PROYECTO
5. OBJETIVOS
  - 5.1. OBJETIVO GENERAL
  - 5.2.OBJETIVOS ESPECIFICOS
6. DEFINICIONES DE LOS REQUERIMIENTOS
  - 6.1.REQUERIMIENTOS FUNCIONALES
  - 6.2.REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES
7. EVIDENCIAS DE REUNIONES

## INTRODUCCION

La votación está presente en todos los ambientes de nuestro diario vivir, aunque no los veamos, en cada momento estamos ejerciendo el derecho a votar, sea en una reunión o para elegir una pizza entre amigos ahí estamos votando. En este caso estaremos ejerciendo una votación para elegir a un personero de un colegio.

Actualmente los colegios no es que tengan tanto interés en optimizar las votaciones estudiantiles simplemente porque no le toman mayor importancia a esta actividad, sino que el sistema es muy rudimentario, siendo que para poder votar se necesita papel donde usted escriba el nombre o el número que identifique al personero. Es un sistema que no es eficiente y contamina, también es propenso a corrupción por manipulación ya que es accesible a terceros mal intencionados.

Por el cual nosotros optimizamos este sistema haciéndolo completamente autónomo, que solo sea usuario votante y el computador, va ser un voto totalmente anónimo y limpio, no se podrá intervenir de ninguna manera por algún tercero, y así optimizando este sistema de votos en los colegios, se podrá evitar la contaminación al malgastar papel en las elecciones de personería.

# 1 INTEGRANTES DEL GRUPO

A continuación, le presento los integrantes del grupo del proyecto:

1. Camilo Córdoba
2. José David Altamirano
3. Julieth Jaimes
4. Oscar López
5. Gabriel cortes
6. zuleima mercado

# 2 TITULO DEL PROYECTO

Sistema de Votación de Personero Estudiantil. **'MiPersonero'**

# 3 JUSTIFICACION

Se eligió este proyecto por la problemática de la poca eficiencia en la manera de elegir personero en los colegios y la constante contaminación por el uso de papel cada año y el tiempo de conteo de votos es más extenso.

Por eso se va a mejorar este sistema, para en primera medida reducir la contaminación y para optimizar el proceso de votación en los colegios, siendo esta al momento de la votación una jornada más confiable, anónima y que no se pueda corromper de terceros, ya que todos conocemos que estas votaciones se prestan para mal entendidos, cambio de votos o manipulaciones del ganador, al ser todo autónomo, simplemente usuario-sistema no hay posibilidad que eso suceda.

## 4 MUNDO DEL PROYECTO

El proyecto para realizar fue planteado por nuestro Product Owen, Camilo Córdoba, se hizo su respectiva reunión y finalizando una lluvia de ideas todos los miembros del equipo apoyaron.

Analizando más afondo la problemática que vivimos actualmente en pandemia se decidió que ese sería el más recomendado para los colegios que quieren seguir ejerciendo lo de personería de grado 11, dado que estamos de forma virtual, pero también se puede implementar de manera presencial, para que los estudiantes no pierdan su derecho al voto, y tampoco vulneren su salud.

Con la implementación de las herramientas tecnológicas se va innovar una actividad que hacíamos desde tiempos inmemorables que es la elección de algo o alguien mediante el voto, el voto virtual, que novedad, los estudiantes podrán ahora votar de manera virtual a su personero favorito , con el voto virtual tendría grandes mejoras que hacerlo de manera física, ya que podríamos reducir de gran medida el uso y contaminación innecesaria de papel para marcar votos, al ser autónomo, sería solamente usuario-sistema, no hay intervención de humano, por ende, no habría manera de tener una votación corrupta o manipulación de votos.

En general, es crear un programa en HTML para que sea multiplataforma ya que muchas veces los colegios no tienen toda la infraestructura necesaria, de manera que toda la información se almacenaría en una base de datos en un servidor sea local o ya en internet.

¿De qué forma se hará?

Se creará un sistema de cliente-Servidor que garantice una conexión estable y anónima referente al usuario a los votos.

Para acceder a la votación en el servidor el usuario deberá identificarse con un usuario y contraseña ya preestablecida por medio del cliente, una vez verificada la información en el servidor podrá participar de las votaciones, dentro del sistema el usuario encontraría a todos los personeros que pude votar.

Todo esto de manera autónoma solo usuario-sistema, sin intervención de ningún tercero para no comprometer la información del voto, ya que lo fundamental es la privacidad del votante en este caso los estudiantes.

## 5 OBJETIVOS

### 5.1 OBJETIVO GENERAL

Crear un software de desarrollo Web de Sistema de votación para escoger el personero estudiantil de una Institución Educativa con el fin de controlar el escrutinio y en general todo lo referente a la claridad, seguridad y fiabilidad de la elección del personero.

### 5.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

Nro.	Descripción
1	Generar un reporte de votación que permita obtener una visión general y particular de la votación
2	Garantizar la integridad de la información de los votos por medio de validaciones de identidad de los usuarios del sistema

## 6 DEFINICION DE LOS REQUERIMIENTOS

### 6.1 REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

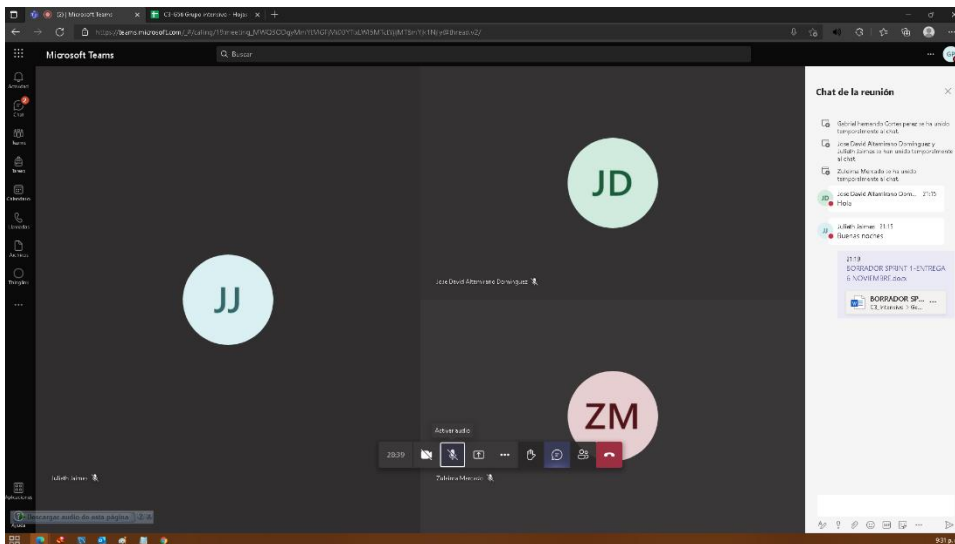
1. El programa debe tener 3 vistas en las que se incluye un menu una página de votación y una página de informes.
2. La vista de votación debe tener opciones para poder elegir varios candidatos y poder registrar votos a cada uno de estos.
3. La página de informes deberá mostrar varios tipos de informes, por ejemplo número de votos por candidatos o número de votos totales.
4. Debe de haber una autenticación previa al voto, de este modo cada voto tiene que ir asociado a un estudiante y no puede haber duplicidad en la persona que vota

### 6.2 REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

1. El programa debe guardar los datos en un motor de base de datos (SQL server, MySQL o otros)
2. El programa debe estar desarrollado en algún lenguaje que sea adecuado para usar en la web
3. Debe haber un algoritmo de autenticación del voto por medio del uso de validaciones en formulario.
4. El programa debe estar alojado en un servidor web.

## 7 EVIDENCIAS DE REUNIONES

- Evidencia de reunión de decisión de proyecto con el grupo de trabajo



- Evidencias de reunión con el docente

