



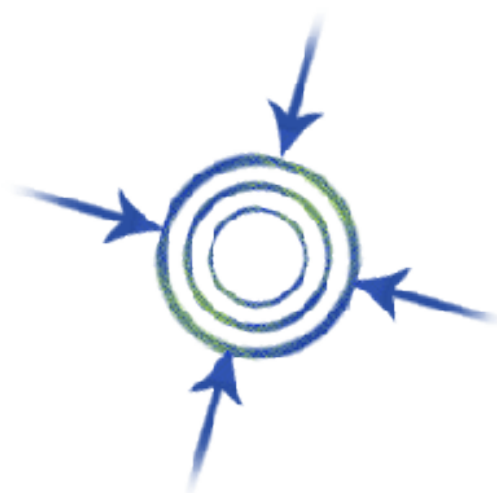
Sistema de Control de Academias

Dentro de la Universidad de Colima existen diversas dependencias llamadas academias las cuales son órganos colegiados constituidos por un cuerpo de profesores, cuya finalidad es reflexionar, analizar, evaluar y generar propuestas que permitan mejorar el proceso educativo de los programas de profesional asociado y licenciatura. Estas academias se organizan por área de formación, semestre o módulo y campo disciplinario. Además, desempeñan diversas funciones en lo que se refiere a los programas de las materias, las actividades de práctica contempladas, la evaluación del aprendizaje, etcétera. Visto de forma sencilla, las academias de la Universidad de Colima se mantienen en constante actividad y sus acciones influyen enteramente en la forma en la que los alumnos de diversas facultades atienden sus estudios. Por lo anterior, es importante que estas academias tengan un acercamiento en cuanto al uso de sistemas de información como se verá .

Planteamiento del problema

El problema a resolver en este proyecto es la planeación, diseño, desarrollo, ejecución e implementación de un sistema distribuido capaz de brindar ayuda en el área de gestión académica por parte de cualquier academia dentro de la Facultad de Telemática. Estas academias son:

1. Ciencias Básicas.
2. Redes y Telecomunicaciones.
3. Arquitectura de Computadoras.
4. Software.
5. Entorno Social.
6. Introducción a la Investigación.
7. Lengua Inglesa.



Objetivo

El objetivo principal del sistema es la gestión de un proyecto de software distribuido el cual ayudará a los miembros de las academias a realizar con mayor eficiencia sus actividades. Entre estas se incluyen la comunicación entre los miembros de la academia, el alta y baja de planes de estudio por parte de presidentes o secretarios, el control de reuniones, la generación de reportes y la consulta de planes por parte del subdirector de la Facultad de Telemática.



Planeación



Un largo camino

Para este sistema tiene varios escalones que hacen funcionar todo el programa, a grandes rasgos estos son los pasos que sigue el programa para poder funcionar, en primer lugar, tenemos una computadora con un sistema operativo Windows 10 en el cual

están todas las aplicaciones que hacen el sistema trabaje, aquí se ejecutan en primer plano una máquina virtual de Ubuntu server en la cual se guardan los datos de los usuarios, planes, minutas, etc. Dentro de una base de datos de MySQL, de nuevo en

Windows por medio del lenguaje Java y algunos bloques de códigos hechos en JSP nos conectamos a un servidor de GlassFish

para poder hacer visibles nuestros archivos HTML, la información que se mostrara se obtiene a través del propio JAVA y de JSP

conectándose a la máquina virtual y entrando al servicio de MYSQL, por ultimo usamos los JavaScript y CSS para darle una imagen amigable y que sea más entendible por el usuario, también agrega el dinamismo a los botones y ventanas.

Para este sistema tiene varios escalones que hacen funcionar todo el programa, a grandes rasgos estos son los pasos que sigue el programa para poder funcionar, en primer lugar, tenemos una computadora con un sistema operativo Windows 10 en el cual están todas las aplicaciones que hacen el sistema trabaje, aquí se ejecutan en primer plano una máquina virtual de Ubuntu server en la cual se guardan los datos de los usuarios, planes, minutas, etc. Den-





Registro legal

Aquí se pega el documento de derecho

