**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**

**ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS**

**DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN WEB QUE PERMITA OFERTAR HORAS DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNÓLOGO SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE**

**Guillermo Alexander Rivera Guerrero**

guillermo.rivera@epn.edu.ec

**DIRECTOR: ING. JUAN PABLO ZALDUMBIDE PROAÑO, MSC.**

juan.zaldumbide@epn.edu.ec

**CODIRECTOR: ING. LUZ MARINA VINTIMILLA JARAMILLO, MSC.**

marina.vintimilla@epn.edu.ec

**Quito, mes 2021**

**CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente trabajo fue desarrollado por el Sr. Rivera Guerrero Guillermo Alexander como requerimiento parcial a la obtención del título de TECNÓLOGO SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE, bajo nuestra supervisión:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ing. Juan Zaldumbide, MSc.**  DIRECTOR DEL PROYECTO |  | **Ing. Marina Vintimilla, MSc**  CODIRECTORA DEL PROYECTO |

**DECLARACIÓN**

Yo Rivera Guerrero Guillermo Alexander con CI: 1721949285 declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

Sin prejuicio de los derechos reconocidos en el primer párrafo del artículo 144 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación – COESC-, soy titular de la obra en mención y otorgo una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva de uso con fines académicos a la Escuela Politécnica Nacional.

Entrego toda la información técnica pertinente, en caso de que hubiese una explotación comercial de la obra por parte de la EPN, se negociará los porcentajes de los beneficios conforme lo establece la normativa nacional vigente.

**DEDICATORIA (OPCIONAL)**

Dedicatoria de estudiante 1

**AGRADECIMIENTO (OPCIONAL)**

Agradecimiento de estudiante 1

**ÍNDICE DE CONTENIDOS**

[1 Introducción 1](#_Toc81237335)

[1.1 Objetivo general 2](#_Toc81237336)

[1.2 Objetivos específicos 2](#_Toc81237337)

[1.3 Alcance 2](#_Toc81237338)

[2 Metodología 3](#_Toc81237339)

[2.1 Metodología de Desarrollo 3](#_Toc81237340)

[2.1.1 Roles 4](#_Toc81237341)

[2.1.2 Artefactos 4](#_Toc81237342)

[2.2 Diseño de interfaces 6](#_Toc81237343)

[2.2.1 Herramienta utilizada para el diseño 7](#_Toc81237344)

[2.2.2 Sistema Web 7](#_Toc81237345)

[2.3 Diseño de la arquitectura 7](#_Toc81237346)

[2.3.1 Patrón arquitectónico 8](#_Toc81237347)

[2.3.2 Sistema Web 8](#_Toc81237348)

[2.4 Herramientas de desarrollo 8](#_Toc81237349)

[2.4.1 Sistema Web 9](#_Toc81237350)

[3 Resultados y Discusión 10](#_Toc81237351)

[3.1 Sprint 0. Levantamiento de Requerimientos y configuración del ambiente de desarrollo - Implementación del módulo de guía de los usuarios. 10](#_Toc81237352)

[3.1.1 Realizar el levantamiento de requerimientos. 10](#_Toc81237353)

[3.1.2 Diseño de la base de datos relacional. 11](#_Toc81237354)

[3.1.3 Diseño de los prototipos de la interfaz de usuario (Mockups). 12](#_Toc81237355)

[3.1.4 Configuración del entorno de desarrollo para Back-end y Front-end. 13](#_Toc81237356)

[3.2 Sprint 1. Implementación del módulo de Administración de cuentas – Implementación del módulo de administración de perfiles de usuario. 15](#_Toc81237357)

[3.2.1 Diseño de la interfaz principal para visualización de tutorial para los usuarios. 16](#_Toc81237358)

[3.2.2 Diseño y redacción de página de políticas de uso y privacidad. 16](#_Toc81237359)

[3.2.3 Diseño de la interfaces de registro de cuenta estudiantil y cuenta empresarial. 16](#_Toc81237360)

[3.2.4 Validación de los campos de datos solicitados para el registro en la base. 18](#_Toc81237361)

[3.2.5 Diseño de la interfaz de inicio de sesión para los usuarios y validación de credenciales en los registros de la base de datos. 19](#_Toc81237362)

[3.2.6 Configuración para caducidad del token dado en el inicio de sesión. 19](#_Toc81237363)

[3.3 Sprint 2. Implementación del módulo de administración de publicaciones – Implementación del módulo de búsqueda – Implementación del módulo de comentarios. 20](#_Toc81237364)

[3.3.1 Diseño de la interfaz de publicación de oferta por parte de la cuenta empresarial, validación de campos solicitados y registro en la base. 20](#_Toc81237365)

[3.3.2 Diseño de la interfaz y el apartado donde se visualiza las publicaciones. 21](#_Toc81237366)

[3.3.3 Configuración del método *post* para postulación a publicación por parte de los usuarios con estudiantil y visualización de formulario. 22](#_Toc81237367)

[3.3.4 Configuración del método *get* para obtención de postulaciones de usuarios estudiantes y visualización de componente. 22](#_Toc81237368)

[3.3.5 Diseño del componente y su configuración para visualización de postulaciones de usuario estudiante y postulaciones a publicaciones de usuarios empresariales. 23](#_Toc81237369)

[3.3.6 Diseño del componente para filtrado de publicaciones y ruta en Back-end. 23](#_Toc81237370)

[3.3.7 Configuración de visualización de resultados. 24](#_Toc81237371)

[3.3.8 Diseño de la interfaz tipo foro para visualización y realización de comentario. 25](#_Toc81237372)

[3.3.9 Configuración del método *delete* para eliminación del comentario para borrado de la base de datos. 26](#_Toc81237373)

[3.4 Sprint 3. Implementación del módulo del usuario Administrador – Implementación del módulo de contacto con el administrador. 26](#_Toc81237374)

[3.4.1 Diseño de la interfaz de control de Administrador. 26](#_Toc81237375)

[3.4.2 Validación de los campos para registro de datos de nuevo usuario en la base. 26](#_Toc81237376)

[3.4.3 Visualización de comentarios para eliminar y configuración del método *delete* para elidir dicho registro de la base. 27](#_Toc81237377)

[3.4.4 Diseño del contacto con el administradro - desarrollador dentro del componente footer y configuración del correo del desarrollador. 27](#_Toc81237378)

[3.4.5 Visualización de alerta para envío de correo. 28](#_Toc81237379)

[3.5 Sprint 4. Implementación de módulos de visualización de perfiles de usuarios y descripción de Ley – Implementación de alertas y detalle de publicación. 29](#_Toc81237380)

[3.5.1 Diseño de la interfaz de descripción de la Ley. 29](#_Toc81237381)

[3.5.2 Diseño de la opción de visualización de perfiles de usuarios estudiantes. 30](#_Toc81237382)

[3.5.3 Configuración del método *get*  para visualización de los perfiles de usuarios estudiantes. 30](#_Toc81237383)

[3.5.4 Configuración de plugin para mejor experiencia de usuario con las alertas. 31](#_Toc81237384)

[3.5.5 Configuración del método *post* para visualización detallada de la publicación realizada por parte del usuario con rol empresarial. 31](#_Toc81237385)

[3.6 Sprint 5. Implementación de pruebas a la aplicación Web – Despliegue completo de la aplicación Web. 32](#_Toc81237386)

[3.6.1 Pruebas Unitarias. 32](#_Toc81237387)

[3.6.2 Pruebas de usuario. 33](#_Toc81237388)

[3.6.3 Pruebas de rendimiento. 33](#_Toc81237389)

[3.6.4 Despliegue de la API en servidor Heroku. 34](#_Toc81237390)

[3.6.5 Despliegue de la aplicación en el *host* de Vercel. 35](#_Toc81237391)

[4 Conclusiones y Recomendaciones 36](#_Toc81237392)

[4.1 Conclusiones 36](#_Toc81237393)

[4.2 Recomendaciones 37](#_Toc81237394)

[5 Referencias Bibliográficas 38](#_Toc81237395)

[6 ANEXOS i](#_Toc81237396)

[6.1 Manual Técnico i](#_Toc81237397)

[6.2 Manual de Usuario i](#_Toc81237398)

[6.3 Manual de Instalación i](#_Toc81237399)

**ÍNDICE DE FIGURAS**

**Fig. 1:** Prototipo de inicio de sesión de la aplicación web

**Fig. 2:** Diseño de la arquitectura web.

**Fig. 3:** Visualización de resultados de encuesta.

**Fig. 4:** Diseño de la base de datos en MySQL.

**Fig. 5:** Prototipo de interfaz de inicio de sesió en Balsamiq.

**Fig. 6:** Estructura del proyecto de parte Front-end.

**Fig. 7:** Estructura del proyecto de parte Back-end.

**Fig. 8:** Levantamiento de servidor en Xampp.

**Fig. 9:** Video tutorial estudiante.

**Fig. 10:** Video tutorial empresa.

**Fig. 11:** Página de políticas de uso y privacidad.

**Fig. 12:** Interfaz de selección de rol previo a registro de usuario.

**Fig. 13:** Formulario de registro de estudiante.

**Fig. 14:** Formulario de registro de empresa.

**Fig. 15:** Llenado de datos se usuario empresa en la base de datos.

**Fig. 16:** Módulo de inicio de sesión de usuario.

**Fig. 17:** Función de validación y caducidad de token.

**Fig. 18:** Formulario de nueva publicación.

**Fig. 19:** Formulario de nueva publicación.

**Fig. 20:** Formulario de postulación a oferta.

**Fig. 21:** Componente de visualización de postulaciones.

**Fig. 22:** Componente de visualización de postulaciones.

**Fig. 23:** Componente de visualización de postulaciones.

**Fig. 24:** Filtrado de publicaciones.

**Fig. 25:** Componente de visualización de postulaciones.

**Fig. 26:** Interfaz administrativa – eliminación de comentario.

**Fig. 27**: Interfaz administrativa.

**Fig. 28:** Componente de registro de nuevos usuarios.

**Fig. 29:** Componente de eliminación de comentario.

**Fig. 30:** Componente de registro de nuevos usuarios.

**Fig. 31:** Alerta de comprobación de envío de correo.

**Fig. 32:** Interfaz de Ley Ecuatoriana.

**Fig. 33:** Interfaz de perfil tipo curriculum.

**Fig. 34:** Función para visualización del curriculum.

**Fig. 35:** Página de plugin SweetAlert.

**Fig. 36:** Visualización de detalle de oferta.

**Fig. 37:** Prueba 1 – Módulo de inicio de sesión.

**Fig. 38:** Prueba de Rendimiento.

**Fig. 39:** Creación y configuración del deploy del Api.

**Fig. 40:** Despliegue del Api en Heroku.

**Fig. 41:** Configuración de Variables de entorno.

**Fig. 42:** Deploy de la Aplicación Web en Vercel.

**ÍNDICE DE TABLAS**

[**TABLA I:** Definición de roles. 4](#_Toc81240228)

[**TABLA II:** Historia de usuario – Publicación de oferta de prácticas. 5](#_Toc81240229)

[**TABLA III:** Herramientas para el desarrollo de la Aplicación Web 9](#_Toc81240230)

**RESUMEN**

Dentro del proceso de culminación de la vida académica de todo estudiante universitario se deben desarrollar actividades comunitarias, como lo son las prácticas pre profesionales, que significan un requisito obligatorio previo a la obtención de su título universitario, dicho requisito genera un factor de prologación de tiempo para la graduación del estudiante cuando éste no ha desarrollado dichas actividades a tiempo por factores que involucran la dificultad de encontrar una empresa que esté interesada en aceptar practicantes, es por tal motivo que se ha desarrollado una Aplicación Web que permita ofertar horas de prácticas pre profesionales para estudiantes tanto de universidades públicas como privadas.

Para la elaboración del proyecto se detalla en el presente informe la siguiente estructura: como primer punto se tiene el marco que dio lugar a la problemática por la cual fue planteada la Aplicación con la finalidad de dar resolución a dicha porblemática. La siguiente sección del documento implica la forma en la que se ha elaborado el proceso de desarrollo partiendo desde el levantamiento de requerimientos, definición de la base de datos y funcionalidades junto con la metodología que permitió llevar un ciclo contínuo de desarrollo, para continuar con el proceso de pruebas realizadas a los componentes y módulos que dan lugar a los objetivos definidos en los sprints, posterior a esto, se muestra el proceso de puesta en producción del proyecto para dar lugar a la finalización del informe con las conclusiones y recomendaciones.

**PALABRAS CLAVE:** Prácticas, Scrum, Sprint, Estudiantes, Empresas

**ABSTRACT**

Within the culmination process of the academic life of every university student, community activities must be developed, such as pre-professional practices, which are a mandatory requirement prior to obtaining their university degree, this requirement generates a time extension factor for graduation when the student has not developed such activities on time due to factors that involve the difficulty of finding a company that is interested in accepting interns, it is for this reason that a Web application has been developed to offer hours of pre-professional practices for students of both public and private universities.

For the elaboration of the project, the following structure is detailed in this report: the first point is the framework that gave rise to the problem for which the application was proposed in order to solve the problem. The next section of the document involves the way in which the development process has been elaborated, starting from the requirements gathering, definition of the database and functionalities together with the methodology that allowed a continuous development cycle, to continue with the testing process of the components and modules that give rise to the objectives defined in the sprints, after this, the process of putting the project into production is shown to give rise to the end of the report with the conclusions and recommendations.

**KEYWORDS:** Internships, Scrum, Sprint, Students, Enterprises

# Introducción

El presente informe técnico está centrado en el Desarrollo de un aplicativo web que permita ofertar horas de prácticas pre profesionales elaborado con el uso del marco de trabajo ágil Scrum. El objetivo propuesto para el desarrollo del aplicativo es que los estudiantes de universidades tanto públicas como privadas puedan postular a una oferta proporcionada por empresas que estén solicitando este tipo de servicios por medio de una publicación dentro del sistema, permitiendo de esta manera ofertar las horas pertinentes para el trabajo solicitado.

Dentro del proceso de culminación académica de todo estudiante universitario es necesario cumplir con una serie de requisitos, siendo uno de ellos, el cumplir con una cierta cantidad de horas relacionadas a la ejecución de prácticas pre profesionales [1].

Actualmente existen plataformas que permiten buscar un empleo como es el caso de “opcionempleo” [2] y “jooble” [3], sin embargo, son plataformas internacionales que no están centradas en un solo país, haciendo que el motor de búsqueda tenga que ser filtrado primero por país y luego por locación, significando un proceso tedioso para el usuario, además de que, en el caso de la plataforma “opcionempleo” se tiene que contratar el servicio para poder realizar una publicación de oferta de empleo por parte de una cuenta empresarial y en el caso de “jooble” no cuenta con esa opción.

Sin embargo, en dichas plataformas se explica la “labor” que va a realizar el postulante, más no se detallan las actividades que va a realizar una vez sea contratado, este punto genera desinterés en el postulante puesto que en ocasiones los estudiantes son enviados a realizar tareas que no están alineadas con su perfil de egreso y que no fomentan a su desarrollo profesional [4].

En Ecuador se cuenta con sistemas de bolsas de empleo generalizadas mas no una que se centre solo en las actividades de prácticas pre profesionales.

Partiendo de este contexto, se ha desarrollado un aplicativo Web, que permita ofertar horas de prácticas pre profesionales a estudiantes de universidades tanto públicas como privadas y para aquellas empresas que están en búsqueda de un pasante que cumpla con el perfil solicitado.

## Objetivo general

Desarrollar una aplicación web que permita ofertar horas de prácticas preprofesionales para estudiantes universitarios en instituciones tanto públicas como privadas.

## Objetivos específicos

* Determinar los requerimientos de la aplicación web.
* Diseñar la arquitectura y los prototipos de las interfaces de usuario de la aplicación web.
* Codificar los módulos de la aplicación web.
* Verificar los módulos de la aplicación web.

## Alcance

Los aplicativos Web representan el continuo avance de las comunicaciones y el acceso a la información, estos aplicativos hacen uso de un servidor para su funcionamiento a través de un navegador y no es necesario tener que instalarlos en los ordenadores [5], almacenando así la información proporcionada dentro de ellos en nubes de almacenamiento masivo.

Los usuarios que hacen uso del aplicativo web pueden obtener acceso a publicaciones que oferten horas de prácticas preprofesionales por parte de estudiantes y en el caso de cuentas empresariales, la opción de desarrollar una publicación en búsqueda de practicantes, de tal forma que se asegure su registro y logueo de forma segura y así garantizar las siguientes acciones dentro del aplicativo.

**La aplicación Web permite a los usuarios con perfil Empresarial:**

* Registro, actualización y eliminación de oferta.
* Registro y actualización de datos del perfil.
* Visualización de postulantes por oferta.
* Registro y eliminación de comentario.
* Visualización de publicaciones de ofertas de carreras en general.
* Visulalización de video tutorial.

**La aplicación Web permite a los usuarios con perfil de Estudiante:**

* Registro de postulación.
* Registro y actualización de datos del perfil.
* Visualización de perfiles de otros usuarios.
* Registro y eliminación de comentario.
* Visualización de publicaciones de ofertas de carreras en general.
* Visulalización de video tutorial.

# Metodología

En los procesos de desarrollo de software se hace uso de metodologías ágiles con el objetivo de proporcionar un trabajo que cumpla con las necesidades y requerimientos del cliente, logrando tener un proceso optimizado, que cumpla con los tiempos establecidos y que se adapte a los requisitos cambiantes durante el desarrollo, aumentando la probabilidad de éxito y disminuyendo los riesgos que involucre un proyecto [6].

Para el desarrollo del aplicativo Web se requiere el uso de una metodología o marco de trabajo que esté orientada a los cambios durante el desarrollo del proyecto y que además disminuya el riesgo del mismo, por ende, es fundamental el uso de *Scrum,* que es orientado a proyectos que conllevan un periodo breve de tiempo además de que agiliza el uso de los recursos obteniendo un trabajo optimizado, organizado y que agrega valor a los productos entregables.

En la continuación del presente informe se detalla el uso del marco de trabajo ágil en el proceso de desarrollo del aplicativo Web.

## Metodología de Desarrollo

El marco de trabajo ágil Scrum es utilizado con la finalidad de obtener el mejor de los resultados en un proyecto de desarrollo de software, siendo un conjunto de buenas prácticas que permite la definición de roles para especificar la vía por la cual se debe ejecutar un proyecto y así obtener el mejor resultado [7]. Este marco de trabajo propone realizar el desarrollo por medio de ciclos iterativos llamados *Sprints,*  los cuales conllevan un tiempo entre una a cuatro semanas para alcanzar las denominadas metas del sprint, significando estos, productos entregables dentro de las tareas previamente establecidas como nuevas versiones del producto que ya pueden ser utilizadas [8], además este marco de trabajo funciona de tal manera que aunque se vayan realizando cambios en los requerimientos durante el desarrollo mantendrá siempre su objetivo apuntando hacia un producto de calidad.

### Roles

Dentro de las metodologías ágiles, Scrum es una de las más representativas y utilizadas por lo que es totalmente útil en proyectos complejos o que contienen una cantidad definida de participantes [9], por ende, para lograr el éxito y minorizar el riesgo en el proyecto es necesario la definición de los roles que se detallan a continuación:

**Scrum Master**

Es el encargado de liderar el equipo de desarrollo, guiándolos hacia los objetivos propuestos para el proyecto, manteniendo una gestión mínima del riesgo y trabajando de la mano del Product Owner.

**Product Owner**

Representa al cliente final, es aquel que propone las necesidades y los requerimientos que el sistema va a tener, realizando además las historias de usuario que se apilan dentro del product Backlog.

**Development Team**

Es el equipo encargado del desarrollo del producto, por lo tal, está conformado por personas con conocimientos técnicos para llevar a cabo la elaboración del producto, tomando como punto de partida las historias de usuario previamente descritas por el product owner.

Los roles definidos con el objetivo de alcanzar el éxito del proyecto se encuentran dtallados en la **TABLA I.**

**TABLA I:** Definición de roles.

|  |  |
| --- | --- |
| **Rol** | **Encargado** |
| **Scrum Master** | Ing. Juan Zaldumbide, Msc. |
| **Product Owner** | Estudiantes Universitarios (públicas y privadas) |
| **Development Team** | Guillermo Rivera |

### Artefactos

En Scrum, los artefactos fueron desarrollados con la finalidad de dar una transparencia en lo que a información respecta, para que cada miembro del equipo pueda tener entendimiento del artefacto que se va a utilizar logrando realizar una toma correcta de las decisiones [10]. Por consiguiente y partiendo de esta definición, se elabora el aplicativo Web haciendo uso de los siguientes artefactos:

#### Recopilación de Requerimientos

La recopilación de requerimientos es el punto de partida de todo proyecto de software, es en este punto dónde se analizan las funcionalidades que tendrá el producto una vez sea lanzado a producción, tomando los requerimientos por parte del cliente y añadiendo las necesidades que presenta.

Por consiguiente, para cumplir con esta etapa del desarrollo se realizaron encuestas a posibles usuarios finales definiendo un banco de preguntas desarrolladas con la intención de conocer los requerimientos y necesidades que presentan los posibles usuarios del aplicativo, dicho proceso se detalla en el manual técnico.

#### Historias de Usuario

Son aquellas que describen las características de un requerimiento por parte de la persona que la solicita. Estas historias de usuario por lo general se escriben en fichas o en notas adhesivas para su posterior almacenaje y organización [11], presentando dentro de ellas cierta información que permite clasificarla en orden de importancia para luego poder discrutir sobre la misma.

A continuación se presenta en la **TABLA II** el modelo de historia de usuario utilizado para la organización y desarrollo del proyecto.

**TABLA II:** Historia de usuario – Publicación de oferta de prácticas.

|  |  |
| --- | --- |
| **Historia de Usuario** | |
| **Identificador:** HU-01 | **Usuario:** Empresa |
| **Nombre de historia:** Publicación de oferta de prácticas. | |
| **Prioridad en negocio:** Alta | **Riesgo en desarrollo:** Alta |
| **Puntos estimados:** 3 | **Iteración asignada:** 2 |
| **Programador responsable:** Guillermo Rivera | |
| **Descripción:** Como usuario con cuenta empresarial necesito realizar una publicación en la cual solicito un practicante para ciertas actividades. | |
| **Validación:** El usuario puede realizar una publicación, la cual puede editarla y eliminarla en el caso de que sea necesario. | |

#### Product Backlog

Es el conjunto de requerimientos apilados por orden de importancia, riesgo y coste con el que aporta el cliente, además de que fluctúa a lo largo del proyecto debido a los requerimientos cambiantes, dentro de estas listas se encuentras aquellas iteraciones que agregan valor al producto siendo entregables para el cliente.

Dentro de esta lista se encuentran los objetivos y requisitos del proyecto que son de un nivel alto y que formarán parte de las historias de usuario, incluyendo aquellas que involucran un riesgo durante el desarrollo. Es importante resaltar que el cliente al momento de definir el product backlog no cuenta con la obligación de completar en su totalidad los requerimientos, debido a que estos pueden ir surgiendo a lo largo del desarrollo del sistema además de cuando se vayan realizando los entregables, sin embargo, aquellos que ya estén definidos y se encuentren dentro del conjunto de requerimientos deben tener un grado de detalle y serían los requerimientos principales del producto [12].

Dentro de la elaboración del presente proyecto se definió el product backlog a partir de los resultados obtenidos del levantamiento de requiermientos por medio de la encuesta, dichos requerimientos se encuentran detallados dentro del manual técnico adjunto.

#### Sprint Backlog

Es la agregación del objetivo al sprint, aquellos elementos incorporados en la lista son seleccionados, de tal forma que se agregue un plan para poder darle un incremento al producto entregable del sprint, por lo general este artefacto debe representar actividades que el equipo debe realizar juntando así un conjunto de construcciones ítems que serán entregados logrando con el bjetivo del sprint definido [13].

La implementación del artefacto dentro del presente proyecto se encuentra detallado en el manual técnico.

## Diseño de interfaces

El diseño de las interfaces son montajes que permiten a los desarrollares web implementar un prototipo de la interfaz de usuario concerniente una aplicación o un proyecto de software, de tal manera que permite mostrar al cliente un prototipo de la funcionalidad y la visualización sin la necesidad de mostrarlo en físico [14].

Para el diseño del *frontend* de la aplicación web se desarrollaron un conjunto de mockups junto con su funcionalidad, las cuales se encuentran detalladas en el manual técnico.

### Herramienta utilizada para el diseño

Balsamiq es una herramienta de prototipado de interfaces de usuario, al ser multiplataforma permite ser utilizado en cualquier sistema operativo, cuyo ambiente está diseñado para ayudar al diseño de interfaces, dando como ejemlos, una serie de objetos prediseñados listos para ser utilizados dentro de los prototipos [15].

El conjunto de interfaces referentes a la aplicación web fueron desarrolladas en Balsamiq permitiendo entregar en contexto el funcionamiento de la aplicación al cliente y cual es el resultado de estos, a continuación se muestran algunos de los ejemplos de los mockups desarrollados para la aplicación.

### Sistema Web

La **Fig. 1** muestra el prototipo de la interfaz de inicio de sesión general de los diferentes usuarios a la aplicación web, las siguientes 15 interfaces se muestran detallas en el manual técnico.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 1:** Prototipo de inicio de sesión de la aplicación web

## Diseño de la arquitectura

El diseño de la arquitectura corresponde al boceto de alto nivel de un sistema, el cual permite definir objetivos y actividades a desarrollar por cada módulo que especifique el desarrollo y funcionalidad de un software, especificando un flujo, características y detalles de las diferentes herramientas utilizadas para su elaboración, cabe recalcar que también involucra características como la ubicación de cada componente y la representación abstracta de los diseños tanto de la base de datos como de las interfaces de usuario definidas en la recopilación de requerimientos [16].

### Patrón arquitectónico

Un patrón arquitectónico define un esquema de manera estructural para cualquier sistema de software, que permite construir un conjunto de reglas y subsistemas para organizar las relaciones entre estos [17].

### Sistema Web

En la **Fig. 2** se muestra el patrón arquitectónico llevado a cabo para la aplicación web, detallando las herramientas utilizadas y el flujo en el cual fue construido, logrando un control de cada módulo.

Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

**Fig. 2:** Diseño de la arquitectura web.

## Herramientas de desarrollo

Dentro del desarrollo del proyecto a partir de los requerimientos solicitados y el diseño del prototipo de las interfaces de la aplicación, se detallan el conjunto de herramientas utilizadas para la implementación de la aplicación.

### Sistema Web

En la **TABLA III** se precisan las herramientas utilizadas durante el desarrollo de la aplicación web y su base de datos respectivamente, además, la justificación del porqué del uso de la herramienta.

**TABLA III:** Herramientas para el desarrollo de la Aplicación Web

|  |  |
| --- | --- |
| **Herramienta** | **Justificación** |
| Node Js | El uso de esta herramienta facilita la ejecución de servidores debido a su arquitectura basada en eventos que permite la creación de aplicaciones que tipo *network* que no afecte el rendimiento del servidor [18]. |
| Visual Studio Code | La implementación de este editor de código fuente facilita un entorno de desarrollo con varios lenguajes de programación, incluyendo el manejo de los ficheros y extensiones de los proyectos en los cuales se trabaja [19]. |
| Xampp | El uso de esta herramienta permite verificar el funcionamiento de un proyecto de desarrollo web en la que no es indispensable una conexión a internet [20], por lo cual permite gestionar los puertos y servidores de apache donde se almacena la base de datos MySQL. |
| Postman | El uso de esta herramienta permite realizar consultas por medio de métodos hacia un api rest facilitando el monitoreo y realización de pruebas dentro de esta [21]. |
| Heroku | La implementación de heroku permite el upload de la api rest hacia un servidor privado con el protocolo Https. |
| Material UI | La implementación de esta normativa permite el uso de liberías tipo css para el manejo de la interfaz de usuario de la aplicación web. |
| Vercel | El uso de vercel como plataforma en la nube, proporciona un alojamiento para la aplicación web de manera instantánea y escalable [22]. |

# Resultados y Discusión

Seguidamente, se muestran los resultados que se obtuvieron a partir del desarrollo de las actividades que fueron definidas para cada *Sprint,* junto con la configuración de las herramientas para el desarrollo de la Aplicación Web, las pruebas de usuario, unitarias, de rendimiento y de compatibilidad, además del despliegue del Api y la aplicación en los servidores.

## Sprint 0. Levantamiento de Requerimientos y configuración del ambiente de desarrollo - Implementación del módulo de guía de los usuarios.

Partiendo de la planificación realizada en el *Sprint Backlog* detallada en el manual técnico, las actividades que involucran al sprint 0 incluyen lo siguiente:

* Realizar el levantamiento de requerimientos.
* Diseñar la base de datos relacional.
* Diseñar los prototipos de la interfaz de usuario (Mockups).
* Configurar el entorno de desarrollo del BackEnd y FrontEnd.Realizar el levantamiento de requerimientos.

### Realizar el levantamiento de requerimientos.

El levantamiento de requerimientos se llevó a cabo de encuestas a estudiantes de universidades públicas y privadas, principalmente que se encontraban en los últimos semestres de su carrera o que de tal manera buscaban un lugar dónde realizar sus prácticas preprofesionales, sin embargo, el alcance de la aplicación Web incluye una cuenta empresarial por lo cuál la encuesta también se la desarrolló a este tipo de usuarios, como se ilustra en la **Fig. 3**.

Los resultados obtenidos permitieron definir funcionalidades, prototipos de interfaces, entidades y atributos para su anexo en la base de datos.

Gráfico, Aplicación, Gráfico circular

Descripción generada automáticamente

**Fig. 3:** Visualización de resultados de encuesta.

### Diseño de la base de datos relacional.

El diseño de la base de datos se lo realizó a través de la herramienta *Power Designer* el cual permite tener un acercamiento directo a los modelos entidad-relación que se desarrollen, dentro del diseño se definieron 6 entidades, las cuales son:

* Usuarios
* Publicaciones
* Comentarios
* Categorías
* Postulaciones
* Curriculums

Sin embargo, en la entidad users se manejan relaciones polimórficas por lo cual se generan dos tablas que en sí no tienen una relación directa con las otras entidades pero que si almacenan información de los usuarios con rol *Empresa* y *Administrador,* a parte de esos roles se meneja uno tercero, el rol *Estudiante* el cual almacena sus datos en la entidad principal *Usuarios,* las tablas de relación polimórifca son:

* Administradores
* Empresas

En la **Fig. 4** se observa una totalidad de 8 entidades, más las creadas por la relaciones entre las tablas y las que fueron creadas automáticamente al momento de inicializar el proyecto en *Laravel*.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Fig. 4:** Diseño de la base de datos en MySQL.

### Diseño de los prototipos de la interfaz de usuario (Mockups).

Los mockups fueron desarrollados por medio de la herramienta Balsamiq cuyos prototipos se encuentran detallados dentro del Manual Técnico en orden de funcionalidad y navegación.

En la **Fig. 5** se ilustra el uso de la herramienta Balsamiq para el diseño del prototipo de la interfaz de inicio de sesión.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

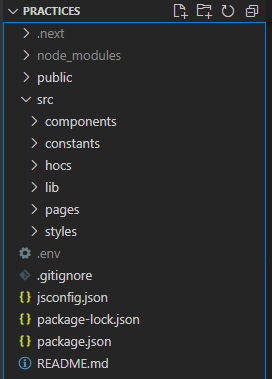
Descripción generada automáticamente

**Fig. 5:** Prototipo de interfaz de inicio de sesió en Balsamiq.

### Configuración del entorno de desarrollo para Back-end y Front-end.

Visual Studio code fue el IDE utilizado para el desarrollo de ambas partes del proyecto tanto Back-end como Front-end, sin embargo, la estructura del proyecto es diferente para cada caso por lo cual se utilizaron extensiones específicas por lenguaje de programación dentro del desarrollo de la aplicación Web.

La **Fig. 6** y la **Fig. 7** muestran la estructura de los proyectos.



**Fig. 6:** Estructura del proyecto de parte Front-end.

Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 7:** Estructura del proyecto de parte Back-end.

Tomando en cuenta que se hace uso de levantamiento de servidores para poder correr el localhost y probar lo desarrollado, se realizó la configuración y uso de Xampp para levantar el servidor de apache en el puerto 80 y poder acceder a la base de datos MySQL, como se ilustra en la **Fig 8**.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Fig. 8:** Levantamiento de servidor en Xampp.

## Sprint 1. Implementación del módulo de Administración de cuentas – Implementación del módulo de administración de perfiles de usuario.

Siguiendo la planificación establecida en el *Sprint backlog* que se detalla en manual técnico, se detallan a continuación las actividades a realizar concernientes al sprint 1:

* Diseño del entorno en la interfaz principal para visalización de tutorial para los usuarios.
* Diseño y redacción de la página de políticas de uso y privacidad.
* Diseño de las interfaces de registro de cuenta estudiantil, cuenta empresarial y registro de datos en la base.
* Validación de los datos solicitados para el ingreso en la base.
* Diseño de la interfaz de inicio de sesión de los usuarios y validación de credenciales en los registros de la base de datos.
* Configuración para caducidad del token dado al inicio de sesión.
* Diseño de las interfaces de perfil estudiantil y empresarial.
* Administración y visualización de los datos ingresados en el registro dentro de la interfaz de perfil.
* Diseño de la interfaz de actualización de datos de usuario estudiante con validación y registro de estos.
* Configuración de visualización de los datos ingresados.

### Diseño de la interfaz principal para visualización de tutorial para los usuarios.

La **Fig 9** y la **Fig** 10 muestran parte de a interfaz la cual contiene dos videos a manera de tutorial, el primero que es dirigido para posibles usuarios estudiantes y el segundo para usuarios que se registren con cuenta empresarial, de esta manera se logra el aseguramiento acerca del correcto funcionamiento y uso de la aplicación por parte de los usuarios finales.

Pantalla de computadora con fondo negro

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**Fig. 9:** Video tutorial de estudiante.

Pantalla de computadora con fondo negro

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Fig. 10:** Video tutorial de empresa.

### Diseño y redacción de página de políticas de uso y privacidad.

La aplicación Web incoporta una página de acceso público que le permite al usuario conocer como va a ser el manejo de los datos una vez sean ingresados, esta implementación es realizada con la intención de ser una Aplicación lo más transparente posible con los usuarios, la **Fig 11** ilustra la página mencionada.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Fig. 11:** Página de políticas de uso y privacidad.

### Diseño de la interfaces de registro de cuenta estudiantil y cuenta empresarial.

Debido al manejo de roles de usuarios en la aplicación, se definió dos tipos de registros con cierta diferencia en los campos solicitados, previo al registro se indica al usuario una interfaz de registro general que permite al usuario redireccionar al formulario de registro dependiendo del rol que vaya a cumplir tal como se muestra en la **Fig. 12.**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 12:** Interfaz de selección de rol previo a registro de usuario.

La **Fig. 13** y la **Fig. 14** muestran los formularios de registro de los roles estudiante y empresa.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Fig. 13:** Formulario de registro de estudiante.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 14:** Formulario de registro de empresa.

### Validación de los campos de datos solicitados para el registro en la base.

Los campos que se muestran en los formularios de registro cuentan con una validación que permite que se llenen todos los datos por parte del usuario previo al registro, de tal manera que se mantenga una integridad dentro de la entidad usuarios en la base de datos.

La **Fig. 15** muestra como se almacenan los datos de empresa que se solicitan en el formulario de registro de este rol.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 15:** Llenado de datos se usuario empresa en la base de datos.

### Diseño de la interfaz de inicio de sesión para los usuarios y validación de credenciales en los registros de la base de datos.

La **Fig. 16** ilustra la interfaz de inicio de sesión, dicha interfaz es general sin depender del rol de tipo de usuario debido a que la aplicación realiza una validación de existencia del correo y la contraseña del usuario en la base de datos, de tal manera que si existe el registro, se devuelve un token al usuario para que pueda tener acceso autorizado a la aplicación.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente

**Fig. 16:** Módulo de inicio de sesión de usuario.

### Configuración para caducidad del token dado en el inicio de sesión.

La **Fig. 17** muestra la función a nivel de front-end que permite la validación y caducación del token del usuario que realiza la petición *post* a la ruta de inicio de sesión definida en el Back-end de la aplicación Web.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Fig. 17:** Función de validación y caducidad de token.

## Sprint 2. Implementación del módulo de administración de publicaciones – Implementación del módulo de búsqueda – Implementación del módulo de comentarios.

Siguiendo la planificación establecida en el *sprint backlog que se detalla en el manual técnico, a continuación se muestra las actividades concernientes al sprint 2.*

* Diseño de la interfaz de publicación de oferta por parte de la cuenta empresarial, validación de campos solicitados y registro en la base.
* Diseño del apartado donde se visualiza las publicaciones.
* Configuración del método *post* para postulación a publicación por parte de los usuarios con rol estudiantil y visualización de formulario.
* Configuración de método get para obtención de postulaciones de usuarios estudiantes y visualización de componente.
* Diseño del componente y su configuración para visualización de postulaciones de usuario estudiante y postulaciones a publicaciones de usuarios empresariales.
* Diseño del componente para filtrado de publicaciones.
* Configuración de visualización de resultados.
* Diseño de la interfaz tipo foro de visualización y realización de comentario.
* Configuración del método *delete* para eliminación de comentario en la base de datos.

### Diseño de la interfaz de publicación de oferta por parte de la cuenta empresarial, validación de campos solicitados y registro en la base.

El usuario con rol empresarial puede ofertar horas de prácticas pre profesionales, por lo cual debe llenar un formulario con los datos que se solicita para el almacenaje en la base de datos tal como se muestra en la **Fig. 18,** la finalidad de los campos del componente se detalla en el Manual de Usuario.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Fig. 18:** Formulario de nueva publicación.

### Diseño de la interfaz y el apartado donde se visualiza las publicaciones.

El usuario con rol estudiantil a través el menú que se muestra en el avatar del componente de navegación, accede a su perfil el cual contiene la funcionalidad principal de la aplicación, donde se encuentra un botón que redirecciona a la interfaz donde se encuentran las publicaciones de ofertas realizadas por los usuarios con rol empresarial, la **Fig. 19** muestra la interfaz y los componentes incorporados para mejorar la interacción del usuario con la aplicación.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

**Fig. 19:** Formulario de nueva publicación.

### Configuración del método *post* para postulación a publicación por parte de los usuarios con estudiantil y visualización de formulario.

La **Fig. 20** detalla el formulario de postulación a una oferta, dicho formulario capta el identificador de la postulación que el usuario seleccionó, de tal forma que permita solo llenar los campos solicitados a manera de petición a dicha oferta de publicación, la funcionalidad se encuentra detallada en el Manual de Usuario.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 20:** Formulario de postulación a oferta.

### Configuración del método *get* para obtención de postulaciones de usuarios estudiantes y visualización de componente.

Dentro de la interfaz de perfil de usuario que mantiene la funcionalidad principal de la aplicación se encuentra un componente el cual hace el llamado a la base de datos para obtener las postulaciones realizadas por el usuario que se encuentra autenticado como se muestra en la **Fig. 21**, dicho componente tiene los atributos necesarios para información del usuario, los atributos y su finalidad se encuentran detallados en el Manual de Usuario.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 21:** Componente de visualización de postulaciones.

### Diseño del componente y su configuración para visualización de postulaciones de usuario estudiante y postulaciones a publicaciones de usuarios empresariales.

La **Fig. 22** ilustra el componente de visualización de postulaciones a las publicaciones que ha realizado el usuario empresarial que tiene sesión activa, los atributos que muestra el componente permiten al usuario empresarial realizar actividades como visualización de perfil de postulante y modificación del estado de la postulación del estudiante, de tal manera que permite tener al postulante una retroalimentación de la condición en la que se encuentra su solicitud a la oferta realizada por la empresa.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 22:** Componente de visualización de postulaciones.

La definición de los atributos del componente de postulaciones se encuentra detallado en el Manual de Usuario.

### Diseño del componente para filtrado de publicaciones y ruta en Back-end.

Debido a la cantidad de ofertas que pueden ser publicadas por los usuarios con rol empresarial, el usuario estudiante puede filtrar las publicaciones por categoría como se indica en la **Fig. 23,** dicha categoría se encuentra almacenada en una entidad destinada para este objetivo, las categorías que se presenta fueron definidas previamente, debido al alcance que pueden tener dependiendo del tipo de practicante que solicita la empresa.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

**Fig. 23:** Componente de visualización de postulaciones.

Para la funcionalidad del componente se definió una ruta que hace el llamado a la función en el controlador de la entidad Publicaciones para filtrar las mismas que contengan el identificador de la categoría que el usuario selecciona.

### Configuración de visualización de resultados.

El componente en el que se encuentran las publicaciones está validado para que filtre aquellas que tengan la categoría que el usuario selecciona, de esta manera como se muestra en la **Fig. 24** el componente se renderiza trayendo las publicaciones de la base que cumplan con la condición de fltrado.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 24:** Filtrado de publicaciones.

### Diseño de la interfaz tipo foro para visualización y realización de comentario.

La **Fig. 25** indica la interfaz tipo foro, en la cual los usuarios que se encuentren con sesión activa pueden llenar el campo señalado para realizar un comentario, de igual manera pueden visualizar los comentarios realizados por otros usuarios junto con el nombre del creador de este, sin embargo si el usuario no tiene sesión activa, el componente se encarga de realizar esta validación y oculta la opción de visualizar el formulario para el registro de un nuevo comentario.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Fig. 25:** Componente de visualización de postulaciones.

### Configuración del método *delete* para eliminación del comentario para borrado de la base de datos.

El usuario administrador cuenta con los permisos definidos en el back-end para eliminar cualquier comentario registrado en la base de datos, dicha funcionalidad se encuentra en el perfil de gestión de actividad de la cuenta administrativa, como se muestra en la **Fig. 26**.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 26:** Interfaz administrativa – eliminación de comentario.

## Sprint 3. Implementación del módulo del usuario Administrador – Implementación del módulo de contacto con el administrador.

Siguiendo la planificación establecida en el *Sprint backlog* detallado en el manual técnico, acontinuación, se especifican las actividades a realizar que corresponden al sprint 3:

* Diseño de la interfaz de control del Administrador.
* Formulario y validación de los campos para registro de datos de un nuevo usuario en la base.
* Visualización de comentarios para eliminar y configuración del método *delete* para elidir dicho registro de la base.
* Diseño del contacto con el administrador - desarrollador dentro del componente footer y configuración del correo del desarrollador para recibir los mensajes junto con la validación de los campos a llenar.
* Visualización de alerta para envío de correo.

### Diseño de la interfaz de control de Administrador.

La **Fig. 27** detalla los componentes que contiene la interfaz de gestión de actividades del usuario Administrador previamente registrado en la base por el desarrollador, en dicha interfaz se hace el llamado a los componentes para la gestión de ciertas actividades en la aplicación, las cuales en el Manual de Usuario se detallan.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 27**: Interfaz administrativa.

### Validación de los campos para registro de datos de nuevo usuario en la base.

El usuario Administrador tiene los permisos definidos en el back-end para que pueda hacer el registro de un nuevo usuario, dicha funcionalidad contiene dos tipos de formularios que pueden ser llenados dependiendo del tipo de rol que de el administrador al nuevo usuario, dicho componente se encuentra ilustrado en la **Fig. 28.**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 28:** Componente de registro de nuevos usuarios.

### Visualización de comentarios para eliminar y configuración del método *delete* para elidir dicho registro de la base.

El componente que se muestra en la **Fig. 29,** permite al administrador visualizar el nombre del usuario que realizó dicho registro de comentario, de igual manera se muestra el cuerpo del comentario para validación o observación del administrador, también cuneta con un apartado de acción que hace el llamado al método *delete*  del controlador de comentarios del Api.

Una captura de pantalla de una red social

Descripción generada automáticamente

**Fig. 29:** Componente de eliminación de comentario.

### Diseño del contacto con el administradro - desarrollador dentro del componente footer y configuración del correo del desarrollador.

La **Fig. 30** ilustra el formulario de contacto que se encuentra en el componente *footer* de la Aplicación Web, el cual permite llenar los campos simulando un medio para envío de correos, el objetivo del componente es receptar las quejas, consejos y consultas que los usuarios que visitan la aplicación puedan tener para el administrador – desarrollador.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 30:** Componente de registro de nuevos usuarios.

Para el funcionamiento del componente se hizo uso de la herramienta Email.js el cual es un servicio para JavaScript para envío de correos por medio de un formulario y credenciales de los servicios de mensajería [23].

### Visualización de alerta para envío de correo.

La **Fig. 31** detalla la alerta que se muestra en pantalla al momento de que se ha enviado el correo del usuario, esta funcionalidad está incorporada de manera pública lo que involucra el libre acceso al uso de ella.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

**Fig. 31:** Alerta de comprobación de envío de correo.

## Sprint 4. Implementación de módulos de visualización de perfiles de usuarios y descripción de Ley – Implementación de alertas y detalle de publicación.

A continuación, siguiendo con las actividades establecidas en el *Sprint backlog* que se encuentra en el manual técnico, se especifican las tareas a realizar que corresponden al sprint 4:

* Diseño de la Interfaz de descripción de la Ley.
* Diseño de la opción de visualización de perfiles de usuarios estudiantes.
* Configuración de plugin para mejor experiencia de usuario con las alertas.
* Configuración del método *post* para visualización detallada de la publicación por parte del usuario con rol empresarial.

### Diseño de la interfaz de descripción de la Ley.

En vista de que el objetivo de la aplicación son las ofertas de prácticas pre profesionales, es importante que los usuarios conozcan lo que estipula el reglamento y la Ley ecuatoriana con respecto a este tipo de actividades, de esta manera los usuarios entienden el porqué de la Aplicación Web y sus funcionalidades, dicha interfaz cuenta con un componente y un enlace que redirije al documento como se ilustra en la **Fig. 32,** donde se detalla lo que involucra las horas de prácticas pre profesionales para los usuarios que quieran conocer más acerca del tema.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Fig. 32:** Interfaz de Ley Ecuatoriana.

### Diseño de la opción de visualización de perfiles de usuarios estudiantes.

Los usuarios con cuenta empresarial, cuentan con la opción de visualizar el perfil del usuario estudiante que postula a una de sus publicaciones, dicho perfil contiene el curriculum del postulante, de tal manera que el usuario con rol empresarial pueda validar los conocimiento que tiene el estudiante y así concluir si dicha solicitud es adecuada para las necesidades que solicita, la **Fig. 33** muestra la interfaz perfil de estudiante tipo curriculum.

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

**Fig. 33:** Interfaz de perfil tipo curriculum.

### Configuración del método *get* para visualización de los perfiles de usuarios estudiantes.

Debido a la solicitud de visualización de perfil, es necesario la configuración de una ruta en el *Back-end* que haga el llamado al controlador para que permita la visualización del usuario que postula a una publicación del usuario de rol empresarial que se encuentra con sesión activa, la **Fig. 34** señala la función en el controlador para la acción de visualización.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Fig. 34:** Función para visualización del curriculum.

### Configuración de plugin para mejor experiencia de usuario con las alertas.

La **Fig. 35** señala la página del plugin SweetAlert, el cual da la posibilidad de dar un aspecto diferente a los mensajes de alerta que pueda tener la aplicación o un sistema [24], de tal manera que permite mejorar la experiencia del usuario durante el consumo de la aplicación y las acciones que permite esta.

Captura de pantalla de un celular con texto

Descripción generada automáticamente

**Fig. 35:** Página de plugin SweetAlert.

### Configuración del método *post* para visualización detallada de la publicación realizada por parte del usuario con rol empresarial.

Dentro de las actividades que puede realizar el usuario con rol estudiantil, está permitida la verificación a detalle de una oferta de prácticas pre profesionales, la funcionalidad se encuentra desarrollada dentro de un componente que hace el llamado a la ruta de publicaciones y específicamente al identificador de la publicación de la cual desea ver a detalle, para la obtención del resultado se hizo uso de *props* para el llamado y obtención de datos por medio de componentes, la **Fig. 36** muestra la interfaz de detalle de una publicación seleccionada.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 36:** Visualización de detalle de oferta.

## Sprint 5. Implementación de pruebas a la aplicación Web – Despliegue completo de la aplicación Web.

Posterior al desarrollo de las actividades señaladas en los *sprints* anteriores adjuntos en el Manual Técnico, se detallan a continuación las actividades que involucran las pruebas a la Aplicación Web, permitiendo de esta manera asegurarse del correcto funcionamiento de los módulos y componentes que representan la estructura funcional de la aplicación, con el objetivo de alcanzar la calidad del software, además, realizadas las pruebas se detallan las acciones de subida al servidor de las partes *Back-end* y *Front-end*

* Pruebas unitarias
* Pruebas de usuario.
* Pruebas de rendimiento.
* Despliegue de la API en el servidor Heroku.
* Despliegue de la aplicación en el host de Vercel.

### Pruebas Unitarias.

Las pruebas unitarias son un tió de método que comprueba una parte de código, al realizarse por medio de pequeñas cantidades pequeñas de código dan resultados de manera rápida y detallan el estado de funcionamiento de la colección de líneas a las cuales se les aplicó la prueba, este tipo de pruebas son independientes a las otras pruebas unitarias que se realicen a otros componentes por lo cual el resultado que devuelven corresponde únicamente a la parte en la que se incorporó la prueba, este tipo de pruebas no inciden en el rendimiento de la aplicación por lo cual la cantidad de veces que se la implemente a una misma porción de código no significará un problema [25].

A continuación, en la **Fig. 37** se muestra el resultado de la prueba unitaria implementada al método post de la ruta de inicio de sesión de la Aplicación Web, para la implementación de la prueba se hizo uso de la herramienta *test* que ofrece postman, en la cual es necesario el ingreso de las líenas de código que se muestra en la **Fig. 37**, de tal manera que devuelva el estado de la petición.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

**Fig. 37:** Prueba 1 – Módulo de inicio de sesión.

### Pruebas de usuario.

Para la implementación de las pruebas de usuario, se seleccionó un grupo reducido de posibles usuarios finales de la Aplicación Web para que hagan uso y consumo de la aplicación, para la realización de dicha prueba se realizaron una serie de preguntas que se implementaron al final de la interacción de cada usuario con la Aplicación Web, de tal forma que los resultados que retornaron fueron retroalimentativos con respecto a su experiencia a la hora de uso, el resultado de estas pruebas son detalladas en el Manual Técnico.

### Pruebas de aceptación.

Las pruebas de aceptación se llevaron a cabo por medio de un plan que detalla la forma en la cual se llevaron a cabo las revisiones a las funciones y las diferentes características del aplicativo, estas pruebas de aceptación son un proceso que involucra una alta una gestión y un compromiso con la elaboración de las pruebas pertinentescon la herramienta JMeter, la cual permite realizar testing de rendimiento a servicios web [26], de tal manera que permite comprobar el funcionamiento de la Aplicación Web al momento de que sea utilizada por una gran cantidad de usuarios o que tenga una gran concurrencia de los mismos.

La **Fig. 38** ilustra el uso de la herramienta JMeter para la prueba de rendimiento implementada a la aplicación.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Fig. 38:** Implementación de consulta a la ruta comments .

### Despliegue de la API en servidor Heroku.

Terminado el proceso de desarrollo, adecuación de la base de datos y pruebas al *Back-end* de la Aplicación Web, se realiza su despliegue en un servidor para poder consumirla desde la Aplicación, dicho despliegue se implementó por medio Heroku, que permite almacenar en la nube a nuestra aplicación dando como resultado un url del proyecto con un protocolo seguro como lo es https.

La **Fig. 39** muestra la primera etapa de subida del Api en la nube, por otro lado la **Fig. 40** indica que el despliegue de la aplicación fue realizado con éxito y ya se puede hacer consultas y consumo a la url que retorna el despliegue del proyecto.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Fig. 39:** Creación y configuración del deploy del Api.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

**Fig. 40:** Despliegue del Api en Heroku.

Todo el proceso de subida a la nube se encuentra detallado en el Manual de Instalación – Sección Despliegue del Api.

### Despliegue de la aplicación en el *host* de Vercel.

Si bien el proceso de subida a la nube del *Back-end* de la aplicación permite realizar consultas de manera externa al localhost, es pertienen continuar con el proceso de deploy de la Aplicación Web, en este caso se hace uso del servidor Vercel que proporciona un host gratuito para la subida de este tipo de aplicaciones.

La **Fig. 41** ilustra la primera etapa de subida de la aplicación al servidor de Vercel, en la cual, se realiza la configuración del deploy y se detallan las variables de entorno para perticiones y visualización de imágenes respectivamente, estas variables de entorno son el resultado del deploy del Api en Heroku.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Fig. 41:** Configuración de Variables de entorno.

Por otro lado, la **Fig. 42** muestra el resultado del despliegue de la aplicación, retornando tres Url que permiten visualizar la Aplicación en el servidor.

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

**Fig. 42:** Deploy de la Aplicación Web en Vercel.

Todo el proceso de subida a la nube se encuentra detallado en el Manual de Instalación – Sección Despliegue de la Aplicación Web.

# Conclusiones y Recomendaciones

## Conclusiones

La Aplicación Web realizada cumple con el alcance, los objetivos y previamente establecidos, de tal manera que permite a empresar hacer uso de la Aplicación para poder realizar una publicación en la cual solicitan estudiantes universitarios que realicen este tipo de actividades de prácticas pre profesionales.

Los estudiantes universitarios que necesitan cumplir con este requisito previo a la obtención de su título, pueden realizar postulaciones dentro la aplicación de una manera totalmente accesible partiendo de la necesidad de un registro previo a la gestión de las actividades dentro del aplicativo.

Al hacer uso de un marco de trabajo ágil como lo es *Scrum* se ha beneficiado y mejorado el proceso de desarrollo y gestión de actividades que involucran todo el ciclo de vida del producto mencionado, de tal manera que la gestión permitió trabajar de una manera contínua cumpliendo con entregables de productos que afiancen la funcionalidad del proyecto.

Debido a la implementación de librerías para mejorar la experiencia del usuario y diferentes plugins para potenciar la imagen del producto, este involucra una Aplicación fácil de entender, amigable a la vista del usuario que hace visita de esta, generando un incentivo a que hagan uso de la aplicación.

Los servicios de hosting utilizados para ambas partes que constituyen el proyecto dan un agregado de seguridad y alcance del producto a todos los usuarios, esto debido al manejo de protocolos de seguridad que objetan que los datos y el manejo de los mismo serán totalmente seguros.

Las pruebas realizadas al producto restornaron resultados que permiten comprobar que se ha cumplido con los requerimientos y el objetivo principales junto con los específicos de la elaboración del proyecto mencionado en el presente informe.

## Recomendaciones

* Como la Aplicación Web solicita el registro de datos sensibles de usuarios como lo son ubicaciones, correos y números de contacto, se recomienda realizar un análisis de vulnerabilidad cada cierto tiempo que la aplicación haya sido utilizada, de tal manera que se siga asegurando los datos que transitan dentro del producto.
* Para una nueva versión del aplicativo se recomienda agregar ciertas funcionalidades de edición de datos que no involucren violaciones en las restricciones de la base, de tal manera que el flujo continúo de consumo de datos y modificación de los mismo sea el correcto y no involucre fallos.
* Debido a que una de las acciones principales que realiza uno de los usuarios es la subida de datos presonales y profesionales, se recomienda que estos al momento de ser registrados sean actuales de tal manera que el proceso de postulación de dichos usuarios sea el correcto y oportuno dependiendo del caso de oferta.
* Tomando como punto de referencia las pruebas de usuarios realizadas, se recomienda que los usuarios visualicen las interfaces que correspondan a la explicación de las políticas de uso y privacidad concernientes al aplicativo.

# Referencias Bibliográficas

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | «Universia,» 11 06 2020. [En línea]. Available: https://www.universia.net/pe/actualidad/empleo/que-son-practicas-pre-profesionales-aqui-te-lo-contamos-845583.html. [Último acceso: 05 02 2021]. |
| [2] | Careerjet, «Opcionempleo,» 2021. [En línea]. Available: https://www.opcionempleo.ec/. [Último acceso: 04 06 2021]. |
| [3] | R. P. y. E. Sobakarev, «Jooble,» 2006. [En línea]. Available: https://ec.jooble.org/. [Último acceso: 04 06 2021]. |
| [4] | S. G. Crespo, «Dialnet,» 2018. [En línea]. Available: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6778218. [Último acceso: 31 01 2021]. |
| [5] | R. M. d. Vega, «Profile,» 24 08 2020. [En línea]. Available: https://profile.es/blog/desarrollo-aplicaciones-web/. [Último acceso: 04 06 2021]. |
| [6] | G. SBOK, «Ti Think,» 16 10 2018. [En línea]. Available: https://www.tithink.com/es/2018/10/16/metodologias-agiles-que-son-y-para-que-sirven/. [Último acceso: 04 06 2021]. |
| [7] | A. Djandrw, «Andrew Djandrw,» Medium, 13 04 2019. [En línea]. Available: https://medium.com/@andrewdjandrw/qu%C3%A9-es-scrum-674c6b791af4. [Último acceso: 02 05 2021]. |
| [8] | «Softeng,» Softeng your competitive advantage, [En línea]. Available: https://www.softeng.es/es-es/empresa/metodologias-de-trabajo/metodologia-scrum/proceso-roles-de-scrum.html. [Último acceso: 04 06 2021]. |
| [9] | A. Pérez, «OBS Business School,» 15 07 2016. [En línea]. Available: https://www.obsbusiness.school/blog/principales-roles-de-la-metodologia-agil-scrum. [Último acceso: 04 06 2021]. |
| [10] | A. G. Ochoa, «Agileando,» [En línea]. Available: https://agileando.com/que-son-los-artefactos-de-scrum/. [Último acceso: 04 06 2021]. |
| [11] | «Scrum México,» 02 08 2018. [En línea]. Available: https://scrum.mx/informate/historias-de-usuario. [Último acceso: 04 06 2021]. |
| [12] | «Proyectos Ágiles,» [En línea]. Available: https://proyectosagiles.org/lista-requisitos-priorizada-product-backlog/. [Último acceso: 04 06 2021]. |
| [13] | M. García, «It Tude,» 17 07 2020. [En línea]. Available: https://ittude.com.ar/b/scrum/que-es-el-sprint-backlog/. [Último acceso: 04 06 2021]. |
| [14] | C. Bravo, «EstudioKa,» [En línea]. Available: https://estudioka.es/que-es-un-mock-up/. [Último acceso: 20 06 2021]. |
| [15] | «ISDI Talento digital,» 02 10 2014. [En línea]. Available: https://www.isdi.education/es/blog/balsamiq-herramienta-para-realizar-prototipos-de-tus-proyectos. [Último acceso: 20 06 2021]. |
| [16] | J. Casanovas, «Desarrolloweb.com,» 09 09 2004. [En línea]. Available: https://desarrolloweb.com/articulos/1622.php. [Último acceso: 22 06 2021]. |
| [17] | «IBM,» IBM Corp, 2006. [En línea]. Available: https://cgrw01.cgr.go.cr/rup/RUP.es/SmallProjects/core.base\_rup/guidances/termdefinitions/architectural\_pattern\_E2E8EB79.html. [Último acceso: 22 06 2021]. |
| [18] | «Nodejs,» OpenJs Fundation, [En línea]. Available: https://nodejs.org/es/about/. [Último acceso: 25 06 2021]. |
| [19] | A. S. E. Y. CRM, «El blog de Aitana,» 16 10 2018. [En línea]. Available: https://blog.aitana.es/2018/10/16/visual-studio-code/. [Último acceso: 25 06 2021]. |
| [20] | M. García, «Nettix,» 30 05 2020. [En línea]. Available: https://www.nettix.com.pe/blog/web-blog/que-es-xampp-y-como-puedo-usarlo. [Último acceso: 25 06 2021]. |
| [21] | A. López, «Open Webinars,» 03 06 2019. [En línea]. Available: https://openwebinars.net/blog/que-es-postman/. [Último acceso: 25 06 2021]. |
| [22] | AminuddinB., «Capterra,» 29 01 2021. [En línea]. Available: https://www.capterra.es/software/203626/vercel. [Último acceso: 25 06 2021]. |
| [23] | H. Guerrero, «HOC Labs,» 17 03 2018. [En línea]. Available: https://www.hoclabs.com/2018/03/17/emailjs-envio-de-correos-desde-javascript/. [Último acceso: 30 08 2021]. |
| [24] | T. E. y. Contribuidores, «SweetAlert,» [En línea]. Available: https://sweetalert.js.org/. [Último acceso: 30 08 2021]. |
| [25] | A. Sommariva, «MicroGestion,» [En línea]. Available: http://www.microgestion.com/index.php/mg-developers/articulos/74-unit-test-part1-mock. [Último acceso: 30 08 2021]. |
| [26] | «IBM,» [En línea]. Available: https://cgrw01.cgr.go.cr/rup/RUP.es/LargeProjects/core.base\_rup/guidances/concepts/acceptance\_testing\_12A0F152.html. [Último acceso: 30 08 2021]. |
| [27] | J. Cabana, «Drauta,» 01 08 2017. [En línea]. Available: https://www.drauta.com/que-es-nodejs-y-para-que-sirve. [Último acceso: 25 06 2021]. |

# ANEXOS

## Manual Técnico

* Recopilación de requerimientos.
* Historias de Usuario
* Product Backlog
* Sprint Backlog
* Diseño de Interfaces
* Diseño de la Base de datos
* Pruebas de usuario
* Pruebas unitarias
* Pruebas de rendimiento
* Pruebas de compatibilidad

## Manual de Usuario

Video (**máximo** **10 min**) que debe estar alojado en el **Canal de YouTube de la ESFOT** en formato MP4.

El video podrá ser realizado con la voz en off y la estructura del video debe cubrir lo siguiente:

* 1. Usuarios y perfiles
  2. Módulos principales del sistema
  3. Funcionalidades
  4. Validaciones

## Manual de Instalación

* Despliegue de la Aplicación Web en el host de Vercel.
* Despliegue del Api en host de Heroku.