

**TECNOLOGO EN IMPLEMENTACIÓN DE INFRAESTRUCTURA DE
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES**

PROYECTO-FORMATIVO

**JUAN PABLO CORREA ROJAS
DANIEL FELIPE BAUTISTA NIÑO**

**BOGOTA D.C
SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
2243172**

**CENTRO DE GESTION DE MERCADOS, LOGISTICA Y TECNOLOGIAS DE LA
INFORMACIÓN
JULIO 2021.**

**TECNOLOGO EN IMPLEMENTACIÓN DE INFRAESTRUCTURA DE
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES**

**JUAN PABLO CORREA ROJAS
DANIEL FELIPE BAUTISTA NIÑO**

**PROYECTO REALIZADO PARA OBTENER EL TECNOLOGO DE
INFRAESTRUCTURA**

**INSTRUCTOR
Juan Carlos Villamil
Tatiana Cabrera**

**BOGOTA D.C
SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
2243172**

**CENTRO DE GESTION DE MERCADOS, LOGISTICA Y TECNOLOGIAS DE LA
INFORMACIÓN
JULIO 2021.**

Agradecimientos

Se le agradece profundamente al instructor Juan Carlos Villamil y la instructora Tatiana Cabrera por sus indicaciones y su direccionamiento a lo largo del tecnólogo ya que sin ellos ninguno de los trabajos realizados anteriormente se habría logrado realizar y el proyecto que sigue a continuación.

Introducción

En este documento se darán a conocer las diferentes habilidades que se han adquirido a lo largo de este tecnólogo implementando estas a nuestro proyecto formativo poniéndolas en practica asumiendo una actitud laboral.

Contenido

Introducción	4
Lista de figuras.....	3
1.Resumen de proyecto.....	4
1.1 Avance técnico Fase Análisis y Fase de Planeación.	4
1.2 Abstract	5
2. Fase de Análisis	5
2.1 Título del proyecto.	5
2.2 Introducción.	5
2.3 Planteamiento del problema.	5
2.4 Objetivos.	6
2.4.1 Objetivo General.....	6
2.4.2 Objetivos Específicos	6
2.5 Límites del proyecto (Alcance de Proyecto)	6
2.6 Lugar de implementación.....	7
Figura 3.....	8
Figura 4.....	8
2.7 Cartas.	9
Figura 5.....	9
2.8 Presupuesto y cotización.....	10
3. Fase de Planeación	11
3.1 Diagrama de Gantt	11
Figura 9.....	11
3.2 Matriz de Riesgos Gestión de tecnología e información.....	11
3.3 Infografía Descripción Funcional.....	12
3.4 Diagrama reporte de incidencias.....	13
Figura 12.....	13
3.4.1 Formatos de reporte de incidencias.	14
3.4.1.1 Hoja de vida del equipo.....	14
3.4.1.2 Diagnóstico de entrada y salida	15
3.4.1.3 Bitácora.....	15

3.4.1.4 Reporte de incidencias	19
3.4.1.5 Informe técnico de software.....	19
3.4.1.6 Informe técnico de conectividad	19
3.4.1.7 Acceso a usuarios	19
3.4.1.8 Base de datos de proyecto.....	19
3.5 Levantamiento de información	19
3.5.1 Características técnicas del servidor	19
3.5.2 Diagrama de servidor y diagrama de la infraestructura	19
.....	19
3.5.3 Diagrama de servicios.....	20
3.6 Propuesta de diseño	20
3.7 Plan de normatividad	20
3.8 Plan de mantenimiento	20
4. Conclusiones	21
5. Referencias.....	22
6. Anexos y documentación de proyecto	23

Lista de figuras

Figura 1 Ubicación Foto residencia Referencia Aprendiz Juan Pablo Correa.

Figura 2 Ubicación Google maps Referencia Aprendiz Juan Pablo Correa.

Figura 3 Ubicación Foto residencia Referencia Daniel Felipe Bautista Niño.

Figura 4 Ubicación Google maps Referencia Aprendiz Daniel Felipe Bautista Niño.

Figura 5 Carta de responsabilidad Referencia Daniel Felipe Bautista Niño.

Figura 6 Carta de responsabilidad Referencia Juan Pablo Correa Rojas.

Figura 7 Tabla costos Referencia Juan Pablo Correa Rojas y Daniel Felipe Bautista

Figura 8 costo final del proyecto Referencia Juan Pablo Correa Rojas y Daniel Felipe Bautista

Figura 9 Diagrama de Gantt Referencia Juan Pablo Correa Rojas

Figura 10 Matriz de riesgos Referencia Juan Pablo Correa Rojas.

Figura 11 Infografía Referencia Juan Pablo Correa Rojas y Daniel Felipe Bautista Niño

Figura 12 Gestión de incidencias Referencia Juan Pablo Correa Rojas y Daniel Felipe Bautista niño

Figura 13 Hoja de vida equipo Referencia Daniel Felipe Bautista Niño.

Figura 14 Hoja de vida equipo Referencia Juan Pablo Correa Rojas.

Figura 15 Bitácora 1 Referencia Juan Pablo Correa Rojas.

Figura 16 Bitácora 2 Referencia Juan Pablo Correa Rojas.

Figura 17 Bitácora 3 Referencia Daniel Felipe Bautista Niño

Figura 18 Bitácora 4 Referencia Daniel Felipe Bautista Niño

Figura 19 Diagrama Infraestructura Referencia Daniel Bautista Niño

Figura 20 Diagrama Infraestructura Referencia Daniel Bautista Niño

1.Resumen de proyecto.

1.1 Avance técnico Fase Análisis y Fase de Planeación.

En este texto anunciaremos la realización de cómo se realizará la implementación de soporte técnico a servidores de la empresa riot games, así como haremos uso de una prueba respectiva que consiste en la instalación de osticket que un software de código abierto de tickets de asistencia, por parte de la empresa de infraestructura tecnológica (JBautinyC) , servicios como ftp,ssh, cronjob, cups, d.a, iis, file server, c.d, gpo recibirán la configuración adecuada y específica a cada uno de los medios requeridos por la empresa. Para evitar cualquier tipo de deficiencias como pérdida de datos críticos e importantes u otro tipo de fallos, se utilizará backup, uno de los objetivos es lograr una infraestructura tecnológica con pleno funcionamiento en cada área.

In this text we will announce the realization of how the implementation of technical support to servers of the company riot games will be done, as well as will make use of a respective test enviroment which consists of the installation of osticket that an open source software of assistance tickets, by the technological infrastructure company (JBautinyC) , services such as ftp,ssh, cronjob, cups, d.a, iis, file server, c.d, gpo will be given the appropriate and specific configuration to each of the means required by the company. To avoid any kind of shortcomings such as loss of critical and important data or another type of failure, backup will be used, One of the objectives is to achieve a technological infrastructure with full operation in each area.

1.2 Abstract

En este documento se darán a conocer las diferentes habilidades que se han adquirido a lo largo de este tecnólogo implementando estas a nuestro proyecto formativo poniéndolas en práctica asumiendo una actitud laboral.

2. Fase de Análisis

2.1 Título del proyecto.

Soporte Técnico a servidores a la empresa Riot Games.

2.2 Introducción.

En nuestro soporte técnico vamos a tener en cuenta que la institución educativa, y los aprendices deben contar con los recursos necesarios para poder realizar la instalación y por ende las respectivas configuraciones. El proyecto contextualiza directamente al aprendiz con el ambiente corporativo, identificando ambientes de servidor y el uso de recursos tecnológicos en el proyecto se realizará la implementación de un test de pruebas y varios servicios tales como iss cronjob directorio activo entre otros.

2.3 Planteamiento del problema.

Riot Games, es una desarrolladora y editora de videojuegos y organizador de torneos de deportes electrónicos estadounidense la nombrada anteriormente requiere una empresa aparte que realice el respectivo soporte técnico a cada uno de los servidores.

2.4 Objetivos.

2.4.1 Objetivo General.

Brindar soporte técnico al centro de datos de la empresa desarrolladora y editora de videojuegos Riot games en Colombia para un funcionamiento satisfactorio y alcanzar los niveles más óptimos en rendimiento.

2.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar el estado de los equipos que disponga la empresa.
- Planear la ejecución y de qué manera trabajaremos la Hyper v.
- Planificar de qué manera haremos el soporte técnico.
- Verificar una conexión estable entre los centros de datos.
- Realizar la instalación de los servicios que se requieren .
- Realizar un test de pruebas para generación de tickets.
- Verificar el correcto funcionamiento de cada servidor.

2.5 Límites del proyecto (Alcance de Proyecto)

Se realizará el soporte tecnico a la empresa riot games mediante varias simulaciones virtuales en las cuales se utilizarán diversos recursos tecnológicos con el fin de garantizar la solución del problema y que se obtenga el mejor resultado en cuanto a soporte técnico de los servidores de riot.

<https://n9.cl/e622>

Figura 2 Ubicación Google maps Referencia Aprendiz Juan Pablo Correa.

<https://n9.cl/kz6zz>

Aprendiz 2 Daniel Felipe Bautista Niño.



Figura 3 Ubicación Foto residencia Referencia Daniel Felipe Bautista Niño.

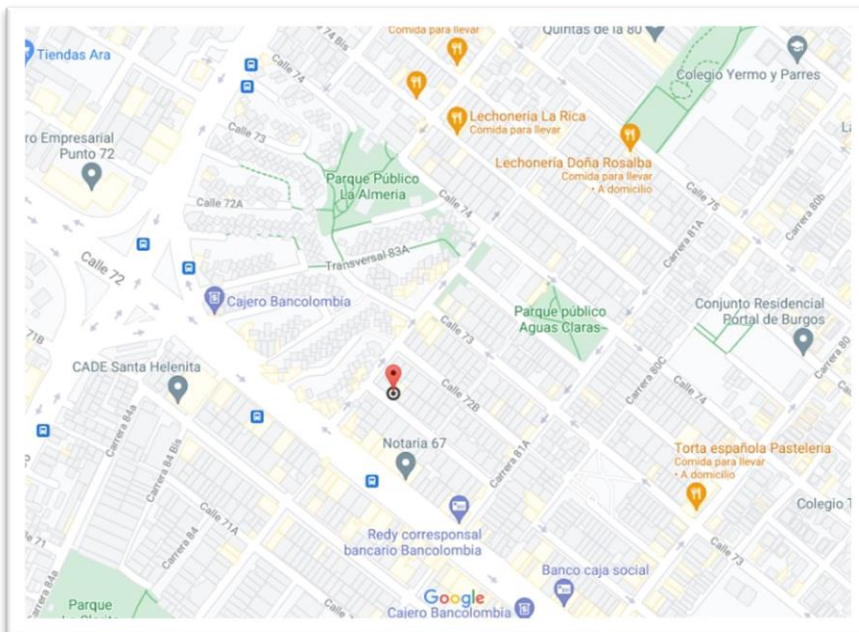



Figura 4 Ubicación Google maps Referencia Aprendiz Daniel Felipe Bautista Niño.

2.7 Cartas.

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1nbjaTin5Qy3f15bQPT-awREXv1Q5wwig>

	CENTRO DE GESTIÓN DE MERCADOS, LOGÍSTICA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
	FORMATO ACUERDO CON EMPRESA PARA LA ELABORACIÓN DE PROYECTO
	SENA – 2021 – TÉCNICO EN INFRAESTRUCTURA

DESARROLLO DE LA ETAPA PRODUCTIVA.
(Reglamento del Aprendiz)

ARTICULO 11*. Apropriación y desarrollo del conocimiento. La etapa productiva del programa de formación técnico en sistemas es aquella en la cual el Aprendiz SENA aplica, complementa, fortalece y consolida sus competencias, en términos de conocimiento, habilidades, destrezas, actitudes y valores.


La etapa productiva debe permitirle al aprendiz aplicar en la resolución de problemas reales del sector productivo, los conocimientos, habilidades y destrezas pertinentes a las competencias del programa de formación, asumiendo estrategias y metodologías de autogestión.

Parágrafo: Si el aprendiz no alcanza los resultados de aprendizaje de la etapa productiva se procederá a realizar comité de evaluación quien analizará el caso para emitir los juicios evaluativos finales, si los juicios no alcanzan los resultados de aprendizaje de la etapa productiva se procederá a cancelar la matrícula, previo agotamiento del debido proceso.

Por lo tanto, a través de este formato buscamos que usted en calidad de empresario comprenda que la intención de los aprendices que desarrollaran este proyecto es netamente formativo y por lo tanto se realiza un compromiso entre los estudiantes involucrados en el proyecto, el dueño o encargado de la empresa y los instructores que realizarán el acompañamiento durante el proceso de desarrollo, teniendo en cuenta las siguientes condiciones:

- Técnico En Sistemas El proyecto es sin ánimo de lucro, cualquier bonificación por parte del cliente y/o solicitud de dinero por parte de los aprendices está prohibida.
- Los aprendices se comprometen a no divulgar ninguna información confidencial del cliente.
- Los aprendices deberán solicitar de forma anticipada la autorización del cliente toda vez que requieran realizar un proceso de levantamiento de información en las instalaciones de la empresa o con cualquiera de sus empleados.
- El cliente autoriza a los aprendices a tomar fotografías, videos o audios como evidencia de los procesos de levantamiento de información, sin que estas afecten el buen nombre de la empresa.
- El cliente no podrá ampliar y/o modificar la estructura o el alcance del proyecto base ni cambiar sus objetivos.
- El aprendiz se compromete a desarrollar el proyecto en un 100% como requisito para aprobar proceso de formación.
- Los acudientes de los aprendices se comprometen a brindar las condiciones y recursos que los aprendices requieran para desarrollar el proyecto y estar pendientes de que este se logre completar.

Figura 5 Carta de responsabilidad Referencia Daniel Felipe Bautista Niño.

	CENTRO DE GESTIÓN DE MERCADOS, LOGÍSTICA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
	FORMATO ACUERDO CON EMPRESA PARA LA ELABORACIÓN DE PROYECTO
	SENA – 2021 – TÉCNICO EN INFRAESTRUCTURA

Bogotá D.C. 16 del mes de junio de 2021

Señor (a)
RIOT GAMES
Representante Legal – Empresa Juan Villamil
Nit: 1.010.167.693

Reciba un cordial saludo. Con el ánimo de acercar nuestros aprendices a la comunidad y su entorno productivo y dando cumplimiento al artículo 11 del reglamento del aprendizaje SENA, hemos diseñado un proyecto de las cinco líneas de proyecto a escoger que se llevan a cabo en pequeñas y medianas empresas PYMES. Brindando así, la posibilidad a nuestros aprendices de interactuar con clientes y problemáticas reales, por lo cual amablemente solicitamos su colaboración en el desarrollo de su etapa productiva y le invitamos a ser parte de este proceso formativo

DESARROLLO DE LA ETAPA PRODUCTIVA.
(Reglamento del Aprendiz)

ARTICULO 11*. Apropriación y desarrollo del conocimiento. La etapa productiva del programa de formación técnico en sistemas es aquella en la cual el Aprendiz SENA aplica, complementa, fortalece y consolida sus competencias, en términos de conocimiento, habilidades, destrezas, actitudes y valores.

La etapa productiva debe permitirle al aprendiz aplicar en la resolución de problemas reales del sector productivo, los conocimientos, habilidades y destrezas pertinentes a las competencias del programa de formación, asumiendo estrategias y metodologías de autogestión.

Parágrafo: Si el aprendiz no alcanza los resultados de aprendizaje de la etapa productiva se procederá a realizar comité de evaluación quien analizará el caso para emitir los juicios evaluativos finales, si los juicios no alcanzan los resultados de aprendizaje de la etapa productiva se procederá a cancelar la matrícula, previo agotamiento del debido proceso.

Por lo tanto, a través de este formato buscamos que usted en calidad de empresario comprenda que la intención de los aprendices que desarrollaran este proyecto es netamente formativo y por lo tanto se realiza un compromiso entre los estudiantes involucrados en el proyecto, el dueño o encargado de la empresa y los instructores que realizarán el acompañamiento durante el proceso de desarrollo, teniendo en cuenta las siguientes condiciones:

- Técnico En Sistemas El proyecto es sin ánimo de lucro, cualquier bonificación por parte del cliente y/o solicitud de dinero por parte de los aprendices está prohibida.
- Los aprendices se comprometen a no divulgar ninguna información confidencial del cliente.

Figura 6 Carta de responsabilidad Referencia Juan Pablo Correa Rojas.

2.8 Presupuesto y cotización.

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1_ASBuyvR4AUOkVzdfqoEJBdNgksR0g3P

TOTAL COSTOS REDUCIDOS	
EQUIPOS	238.059.976,79 €
SOFTWARE	105.618.455,69 €
MATERIALES	3.288.000,91 €
HERRAMIENTAS	5.180.565,00 €
SERVICIOS	37.223.816,26 €
LISTA CLOUD	66.941.844,40 €
AWS	66.941.844,40 €
AZURE	59.401.084,41 €

Figura 7 Tabla costos Referencia Juan Pablo Correa Rojas y Daniel Felipe Bautista

Costo Final
\$643.305.647,13

Figura 8 costo final del proyecto Referencia Juan Pablo Correa Rojas y Daniel Felipe Bautista

3. Fase de Planeación

3.1 Diagrama de Gantt

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1k-nnkU7xz5DHoAsqF3sfYMwKbPs2rBH>



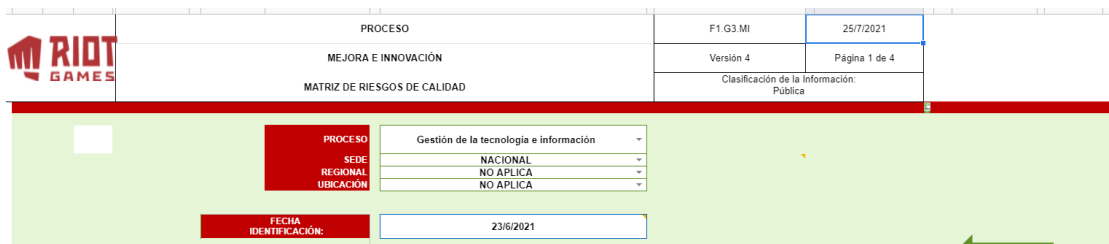
Nombre del proyecto	
Riot Games soporte	
Jefe de proyectos	Juan Villamil Tatiana Cabrera
Fecha de comienzo	8/ febrero 2021

Equipo de proyecto		
Nombre	Email	Teléfono
Juan Pablo	jpcorrea80@misena.edu.co	3196318704
Daniel Felipe	dfbautista01@misena.edu.co	3203614602

Figura 9 Diagrama de Gantt Referencia Juan Pablo Correa Rojas

3.2 Matriz de Riesgos Gestión de tecnología e información.

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1kb-EI0FEMd7h4BT6EbIHPYFbCI_Q4dPf



PROCESO	SEDE	FECHA IDENTIFICACIÓN
Gestión de la tecnología e información	NACIONAL NO APLICA NO APLICA	23/6/2021

F1.G3.MI	25/7/2021
Versión 4	Página 1 de 4
Clasificación de la Información: Pública	

Figura 10 Matriz de riesgos Referencia Juan Pablo Correa Rojas.

3.3 Infografía Descripción Funcional

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1yFvyrOPTmsIlq6p9Xb_9ILxwngo-zGzE



Figura 11 Infografía Referencia Juan Pablo Correa Rojas y Daniel Felipe Bautista Niño

3.4 Diagrama reporte de incidencias

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1JyGA0gQORi6zwwXSvZU6FD0_CfVrdbbf



Figura 12 Gestión de incidencias Referencia Juan Pablo Correa Rojas y Daniel Felipe Bautista niño

3.4.1 Formatos de reporte de incidencias.

3.4.1.1 Hoja de vida del equipo

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1ugcriEc8DfaJ7j3G9iSbk-VFpTScVGIA>

Placa – inventario CPU					Tipo de Monitor	LCD X	Marca Monitor	HP
Marca y Modelo CPU	Pentium(R) Dual-Core CPU				Modelo Monitor	sgdumd64.dll;gd10umd64.dll		
Serial CPU	E5300				Serial Monitor	8.15.10.2702		
Procesador	INTEL PENTIUM	Velocidad	2.60GHz, 2593 Mhz, 2		Placa Monitor	0xFE700000-0xFE7FFFFF		
Nucleo	2							
Memoria RAM	4GB	Velocidad	800 MHz		Tipo de Teclado	EXTERNO	Serial	0000080A
Disco Duro marca		Capacidad: 500 GB	Tecnología		Tipo de conector teclado (USB, PS/2)	USB	Placa de inventario teclado	N/A
			ID E	SC SI	SAT A	X		
Tarjeta de Video Integrada	SI	Tarjeta de Video Adicional			Multimedia (SI/NO)	NO	Idioma	N/A
Disco Flexible	SI _____ NO X _____				Tipo de Mouse (óptico, esfera, inalámbrico)	TOUCH PAD	Conector Mouse (USB, PS/2)	USB
LECTOR Y/O QUEMADOR DE DVD/CD	SI				Marca Mouse	HP	Serie	USB/VID_091AAE PID_251075&2275 E6AD&0&2
Accesorios	Parientes: INTEGRADOS, Marca Parientes: GENIUS Serie Parientes: X				Marca Impresora	NO	Tipo Impresora	N/A
Puertos USB	SI				Placa – inventario impresora	N/A	Serial Impresora	N/A

Figura 13 Hoja de vida equipo Referencia Daniel Felipe Bautista Niño.

Placa – inventario CPU	HEWLETT PACKARD 226C 74.42				Tipo de Monitor		Marca Monitor	
Marca y Modelo CPU	N/A EQUIPO PORTATIL				Modelo Monitor	N/A		
Serial CPU	N/A				Serial Monitor	N/A		
Procesador	INTEL CORE I3	Velocidad	11,80 GHZ		Placa Monitor	N/A		
Nucleo	4							
Memoria RAM	4GB DDR3	Velocidad	798.1 MHZ		Tipo de Teclado	N/A	Serial	N/A
Disco Duro marca	HGST HTS545050A7 E680	Capacidad: 464 GB	Tecnología		Tipo de conector teclado (USB, PS/2)	N/A	Placa de inventario teclado	N/A
			ID E	SC SI	SAT A	X		
Tarjeta de Video Integrada	SI	Tarjeta de Video Adicional	NO		Multimedia (SI/NO)	NO	Idioma	N/A
Disco Flexible	SI X _____ NO _____				Tipo de Mouse (óptico, esfera, inalámbrico)	TOUCH PAD	Conector Mouse (USB, PS/2)	N/A
LECTOR Y/O QUEMADOR DE DVD/CD	SI				Marca Mouse	N/A	Serie	N/A
Accesorios	Parientes: INTEGRADOS, Marca Parientes: _____ Serie Parientes: _____				Marca Impresora	NO	Tipo Impresora	N/A
Puertos USB	3				Placa – inventario impresora	N/A	Serial Impresora	N/A

Figura 14 Hoja de vida equipo Referencia Juan Pablo Correa Rojas.

3.4.1.2 Diagnóstico de entrada y salida

3.4.1.3 Bitácora

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1DpVfBnjzP3apBrGw8AyfUPpaxg1KgrmV>



BITACORA DE SOPORTE TECNICO					
		Servicio proporcionado por Aprendices del Programa de Formación Técnico en Mantenimiento de Equipos de Computo Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información - Regional Distrito Capital			
Fecha de Recibido: 01/07/2021		Fecha de Entrega: 16/07/2021		No. Reporte: 1002	
Datos del Técnico Encargado					
Nombre: Juan Pablo Correa Rojas				Teléfono: 3196318704	
Datos del Cliente					
Nombre: Juan Pablo Correa Rojas				Teléfono: 3196318704	
Descripción del Equipo					
Equipo	Marca y Modelo	Sistema Operativo	Procesador	Memoria RAM	Tarjeta Madre
EQUIPO PORTATIL HEWLETT PACKARD	HP 240 G3 Notebook PC	Windows 10 pro	Intel(R) Core(TM) i3-3217U CPU @ 1.80GHz, 1801 Mhz	física instalada (RAM) 4,00 GB	Hewlett packard 226C 74.42
Diagnóstico del Equipo					
Fallo	Causa		Solución		
N/A	N/A		N/A		
N/A	N/A		N/A		
N/A	N/A		N/A		
Observaciones					

Figura 15 Bitacora 1 Referencia Juan Pablo Correa Rojas.



<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <div style="text-align: center;"> BITACORA DE SOPORTE TECNICO Servicio proporcionado por Aprendices del Programa de Formación Técnico en Mantenimiento de Equipos de Computo Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información - Regional Distrito Capital </div>  </div>					
Fecha de Recibido: 01/07/2021		Fecha de Entrega: 16/07/2021		No. Reporte: 1001	
Datos del Técnico Encargado					
Nombre: Juan Pablo Correa Rojas				Teléfono: 3196318704	
Datos del Cliente					
Nombre: Riot Games				Teléfono: 01 700 330 81	
Descripción del Equipo					
Equipo	Marca y Modelo	Sistema Operativo	Procesador	Memoria RAM	Tarjeta Madre
PowerEdge R740 Server	Dell [338-BSWX] / GS1G2MP	Windows server 2019	Intel Xeon Silver 4208 2.1G, 8C/16T, 9.6GT/s, 11M Cache, Turbo, HT (85W)	16GB RDIMM, 3200MT/s, Dual Rank	N/A
Diagnóstico del Equipo					
Fallo	Causa		Solución		
N/A	N/A		N/A		
N/A	N/A		N/A		
N/A	N/A		N/A		
Observaciones					

Figura 16 Bitácora 2 Referencia Juan Pablo Correa Rojas.



<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <div style="text-align: center;"> BITACORA DE SOPORTE TECNICO Servicio proporcionado por Aprendices del Programa de Formación Técnico en Mantenimiento de Equipos de Computo Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información - Regional Distrito Capital </div>  </div>					
Fecha de Recibido:		Fecha de Entrega:		No. Reporte:	
Datos del Técnico Encargado					
Nombre: Daniel Felipe Bautista Niño				Teléfono: 3203614602	
Datos del Cliente					
Nombre: Riot Games				Teléfono 700 506 52	
Descripción del Equipo					
Equipo	Marca y Modelo	Sistema Operativo	Procesador	Memoria RAM	Tarjeta Madre
DESKTOP-1K0F4P8	Dell Inc. Modelo del sistema OptiPlex 760	Windows 10	Pentium(R) Dual-Core CPU E5300 @ 2.60GHz, 2593 Mhz,	4,00 GB	Dell Inc.
Diagnóstico del Equipo					
Fallo		Causa		Solución	
N/A		N/A		N/A	
N/A		N/A		N/A	
N/A		N/A		N/A	
Observaciones					

Figura 17 Bitacora 3 Referencia Daniel Felipe Bautista Niño



<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <div style="text-align: center;"> BITACORA DE SOPORTE TECNICO Servicio proporcionado por Aprendices del Programa de Formación Técnico en Mantenimiento de Equipos de Computo Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información - Regional Distrito Capital </div>  </div>					
Fecha de Recibido: 01/07/2021		Fecha de Entrega: 16/07/2021		No. Reporte: 1002	
Datos del Técnico Encargado					
Nombre: Daniel Felipe Bautista Niño				Teléfono: 3203614602	
Datos del Cliente					
Nombre: Riot Games				Teléfono: 01 700 330 81	
Descripción del Equipo					
Equipo	Marca y Modelo	Sistema Operativo	Procesador	Memoria RAM	Tarjeta Madre
PowerEdge R340	PowerEdge R340 E-2224	Linux Enterprise	Intel® Xeon® E-2224 3.4GH	física instalada (RAM) 8,00 GB	PowerEdge R340 MLK
Diagnóstico del Equipo					
Fallo	Causa		Solución		
N/A	N/A		N/A		
N/A	N/A		N/A		
N/A	N/A		N/A		
Observaciones					

Figura 18 Bitácora 4 Referencia Daniel Felipe Bautista Niño

3.4.1.4 Reporte de incidencias

<https://sites.google.com/misena.edu.co/infraestructura-j-bautiny-c/inicio>

3.4.1.5 Informe técnico de software

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1q-DzCu39Q1y29QtQ19PMuhV8hv4jct8F>

3.4.1.6 Informe técnico de conectividad

https://drive.google.com/drive/folders/17VMjfkLqSyVYABJorpb3m_hHZPyAbSQo

3.4.1.7 Acceso a usuarios

<https://sites.google.com/misena.edu.co/infraestructura-j-bautiny-c/inicio>

3.4.1.8 Base de datos de proyecto

<https://sites.google.com/misena.edu.co/infraestructura-j-bautiny-c/inicio>

3.5 Levantamiento de información

3.5.1 Características técnicas del servidor

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/15mAmMB8j_n5MWvRN26DJ4y0Ph6dD66DX

3.5.2 Diagrama de servidor y diagrama de la infraestructura

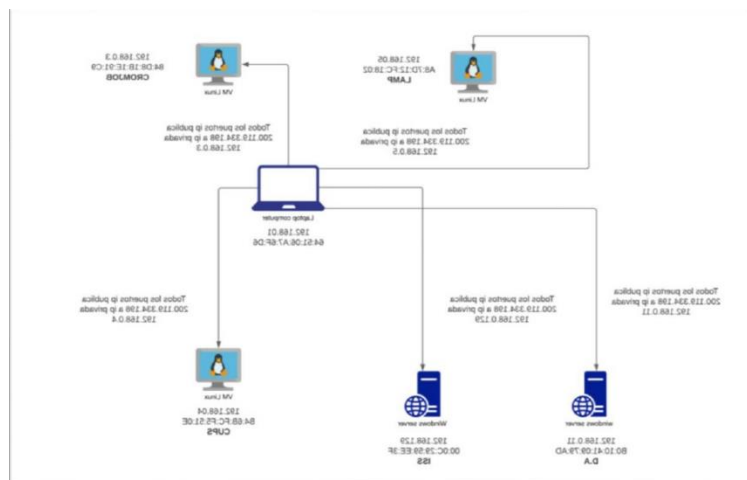


Figura 19 Diagrama Infraestructura Referencia Daniel Bautista Niño

3.5.3 Diagrama de servicios

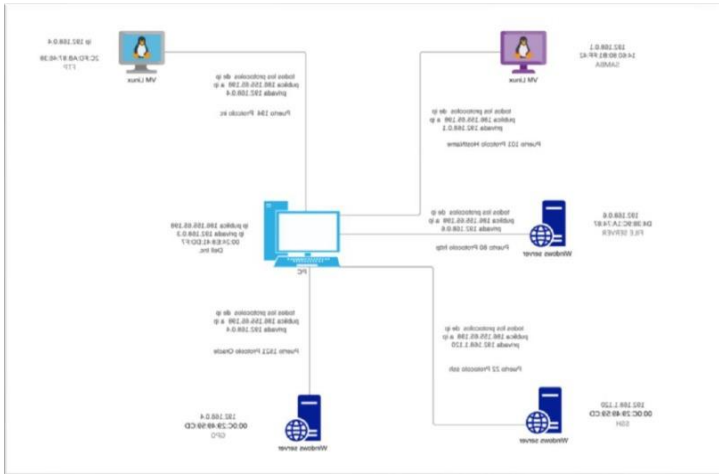


Figura 20 Diagrama Infraestructura Referencia Daniel Bautista Niño

3.6 Propuesta de diseño

<https://drive.google.com/drive/folders/1raOmmeO2VrvzMPT7mpJEyLPcCoplIF0L>

3.7 Plan de normatividad

<https://drive.google.com/drive/folders/1raOmmeO2VrvzMPT7mpJEyLPcCoplIF0L>

3.8 Plan de mantenimiento

<https://drive.google.com/drive/folders/1raOmmeO2VrvzMPT7mpJEyLPcCoplIF0L>

Diagrama de proyecto

<https://i.postimg.cc/7LPcCQfP/Diagrama.png>

3.9 Repositorio del proyecto (Github)

https://github.com/danbni/Proyecto_Sena_TG_Daniel_Bautista

https://github.com/J-cpu-lab/Sena_Proyecto_TG_Juan_Correa

4. Conclusiones

-En la fase de análisis se concluye que se dio a conocer la empresa desarrolladora y editora de videojuegos que opera en la actualidad (Riot games) y con qué ideas se desarrolla el proyecto en base al soporte técnico de la manera más eficiente y satisfactoria que nos sea posible.

-Durante la fase de planeación, se concluye a estipulación de un cronograma de actividades donde se plasmará todo lo que se hará durante el proyecto y el levantamiento adecuado de información de los requisitos que se necesita para hacerle soporte técnico a la empresa.

5. Referencias

Título del artículo

somos rioters

Url

<https://www.riotgames.com/es/quienes-somos>

Sitio Web

RiotGames.com

Título del artículo

Estado de los servidores de riot

Url

https://status.riotgames.com/?locale=es_MX

Sitio Web

RiotGames.com

Título del artículo

Servidores Riot

Url

<https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Servidores>

Sitio Web

Leagueoflegends.com

Título Del Artículo

Todo sobre los servidores de riot.

Url

<https://es.millenium.gg/noticias/33884.html>

Sitio Web

Millenium.gg

Cisco <https://acortar.link/MY1vMv>

Azure <https://acortar.link/rsYejV>

6. Anexos y documentación de proyecto

<https://drive.google.com/drive/folders/1Jr3KreLwyRzophqPGm1R4gLDyu6O9n6K>

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1l_HramFqxoBzIA1nyuAWILUvLxUjoRqB