



Guate Habla

No te quedes callado.



No te quedes callado.

## Alumnos:

CALDERON PICÓN, JEFERSON ALBERTO 2019036

DE LEÓN AGUSTIN, ERICK ESTUARDO 2019598

DEL CID GONZALEZ, NESTOR AMILCAR 2016535

ZUÑIGA COLLADO, JOSÉ ALEJANDRO 2016497

# GUATE HABLA

FECHA:

GUATEMALA 12 DE ABRIL,  
DE 2021

A

GUATEMALA 26 DE ABRIL  
DE 2021



## INTRODUCCIÓN

**Guate habla es una pagina web de información perteneciente al gobierno de Guatemala que es utilizada por lo guatemaltecos para poder realizar denuncias que puedan ser tomadas por la policía nacional civil y el gobierno de Guatemala al igual que proveer información hacia los guatemaltecos por eventos de desastres naturales predecido por la CONRED o ya se dar información de desastres naturales que hayan pasado años anteriores o en ese momento una de sus límites de esta pagina es su manejo de información tiempo real que hace necesario tener un acceso a internet constante**

# Guate Habla

Guatemala | 2018

Guate Habla es una pagina web de información actual que es brindada de parte de una del gobierno de Guatemala hacia todos los guatemaltecos, donde los guatemaltecos pueden realizar denuncias que van a ser recibidas por la policía nacional civil y el gobierno para poder brindarle con mayor eficiencia nuestra seguridad también cuenta con un sistema de noticias acerca de desastres naturales que es actualizado y proporcionado con información de CONRED al igual puedes ver la información de desastres anteriores que han ocurrido en el país de Guatemala.



# ¿Qué deseamos hacer?

Mejorar la seguridad y la confianza de todos los guatemaltecos a través de la tecnología dando a conocer con mayor eficiencia eventos producidos por acontecimientos en tiempo real e informar de eventos producidos en años anteriores, al un nuevo sistema de comunicación de forma global haci toda la población, tenemos como prioridad fomentar la seguridad para mejorar su día a día.



# Objetivos

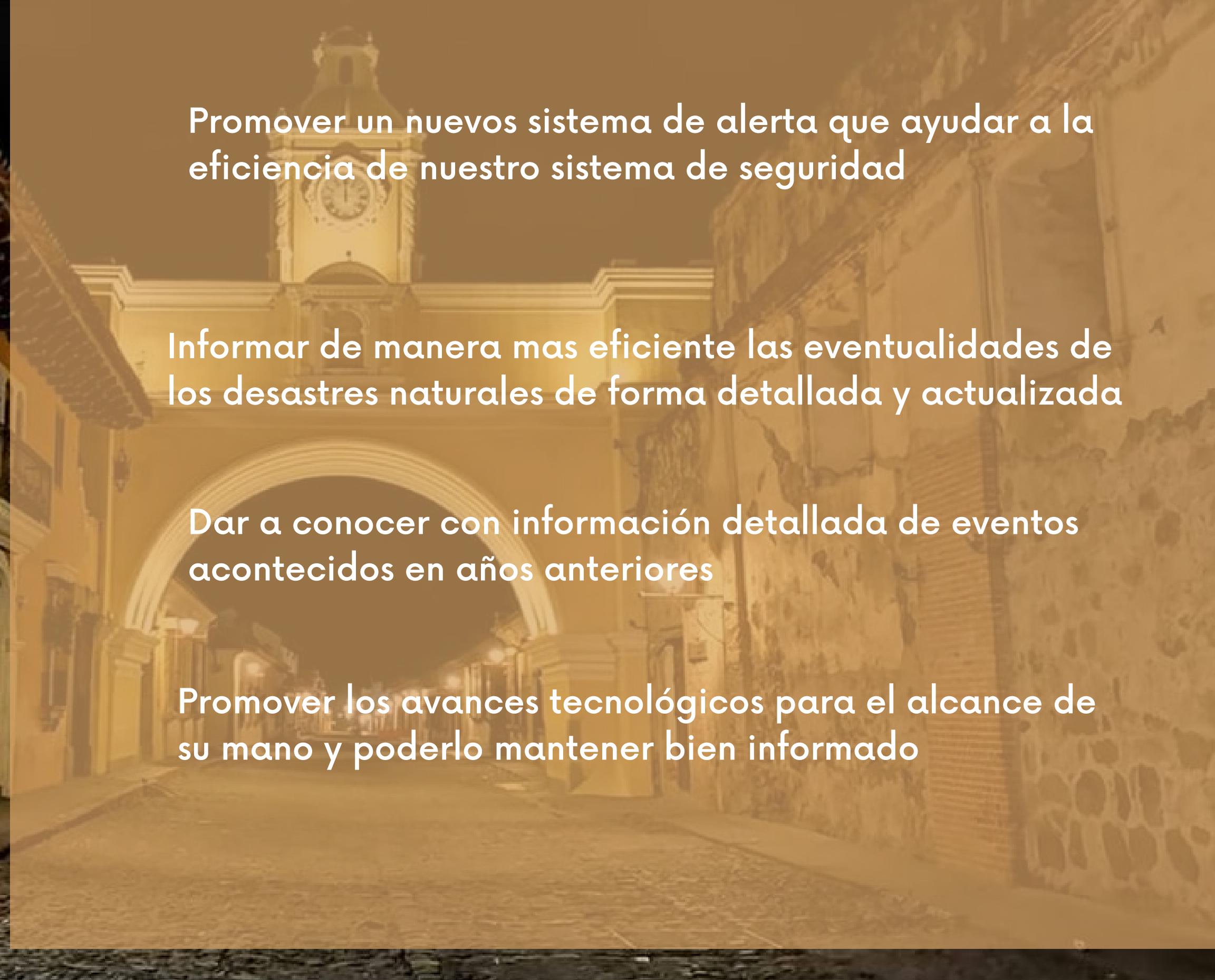
La implementación de un nuevo sistema para la organización de denuncias a través de lenguajes de programación dando como prioridad la vida de los guatemaltecos.

Brindar información detallada a los guatemaltecos para poder mejorar su seguridad producidos por desastres naturales en Guatemala al igual que informar de los eventos acaecidos en años anteriores

Promover la confianza hacia nuestro sistema de seguridad con apoyo de la tecnología y los guatemaltecos.



# Alcances



Promover un nuevos sistema de alerta que ayudar a la eficiencia de nuestro sistema de seguridad

Informar de manera mas eficiente las eventualidades de los desastres naturales de forma detallada y actualizada

Dar a conocer con información detallada de eventos acontecidos en años anteriores

Promover los avances tecnológicos para el alcance de su mano y poderlo mantener bien informado

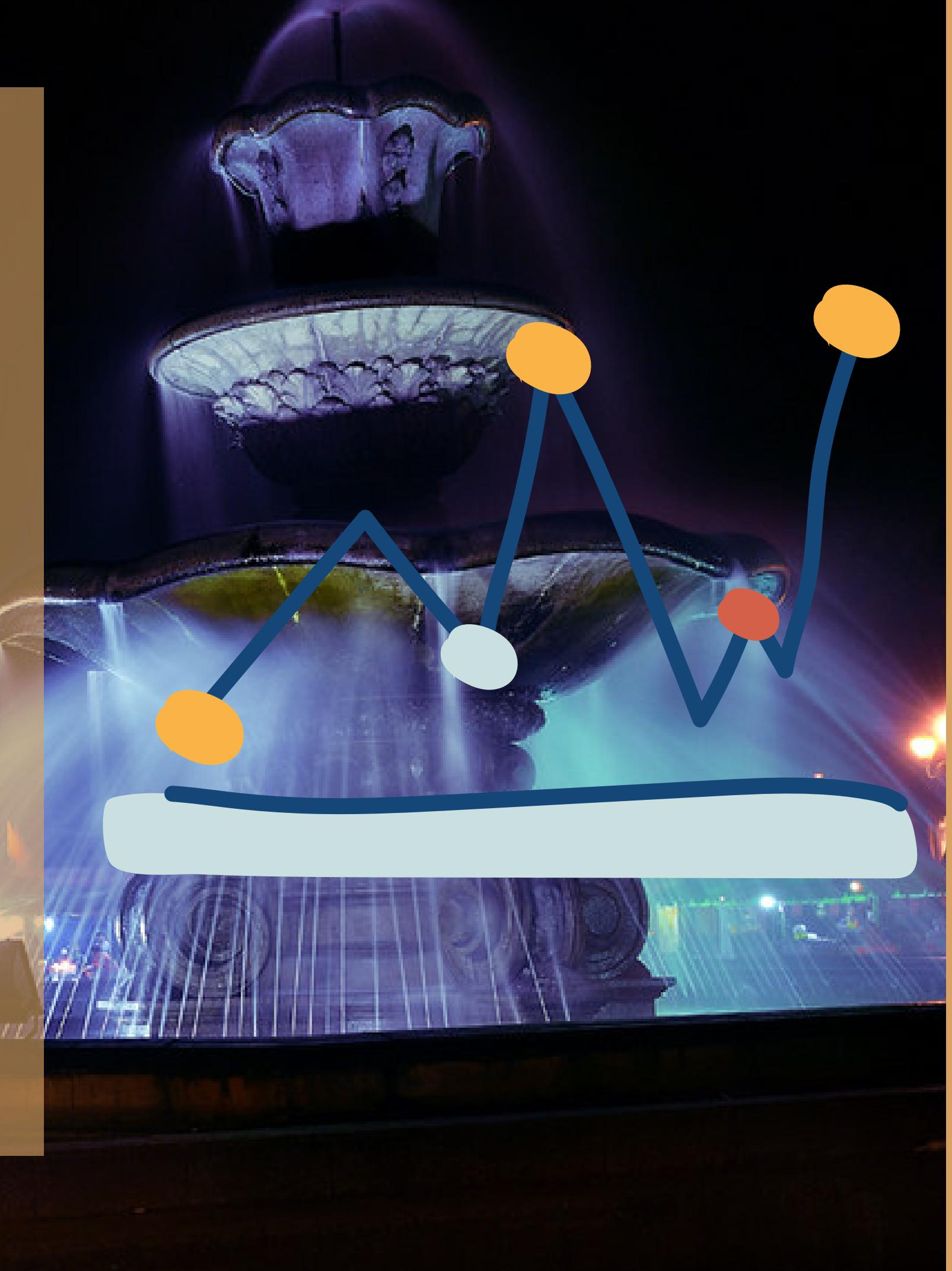
# ¿Cómo lo haremos?

Utilizaremos lenguajes de programación de JavaScript creado por google, que nos permite crear páginas web de tipo SPA (Single Page Application) Es un tipo de aplicación web donde todas las pantallas las muestra en la misma página sin tener que CARGAR EL NAVEGADOR, (ANGULAR) también utilizaremos un lenguaje de marcado para el desarrollo de páginas web en internet, (HTML) por lo perteneciente utilizaremos un lenguaje diseño gráfico (CSS) para darle diseño a nuestra página web. A igual que utilizaremos un sistema de base de datos NoSQL orientado a documentos de código abierto (MongoDB).

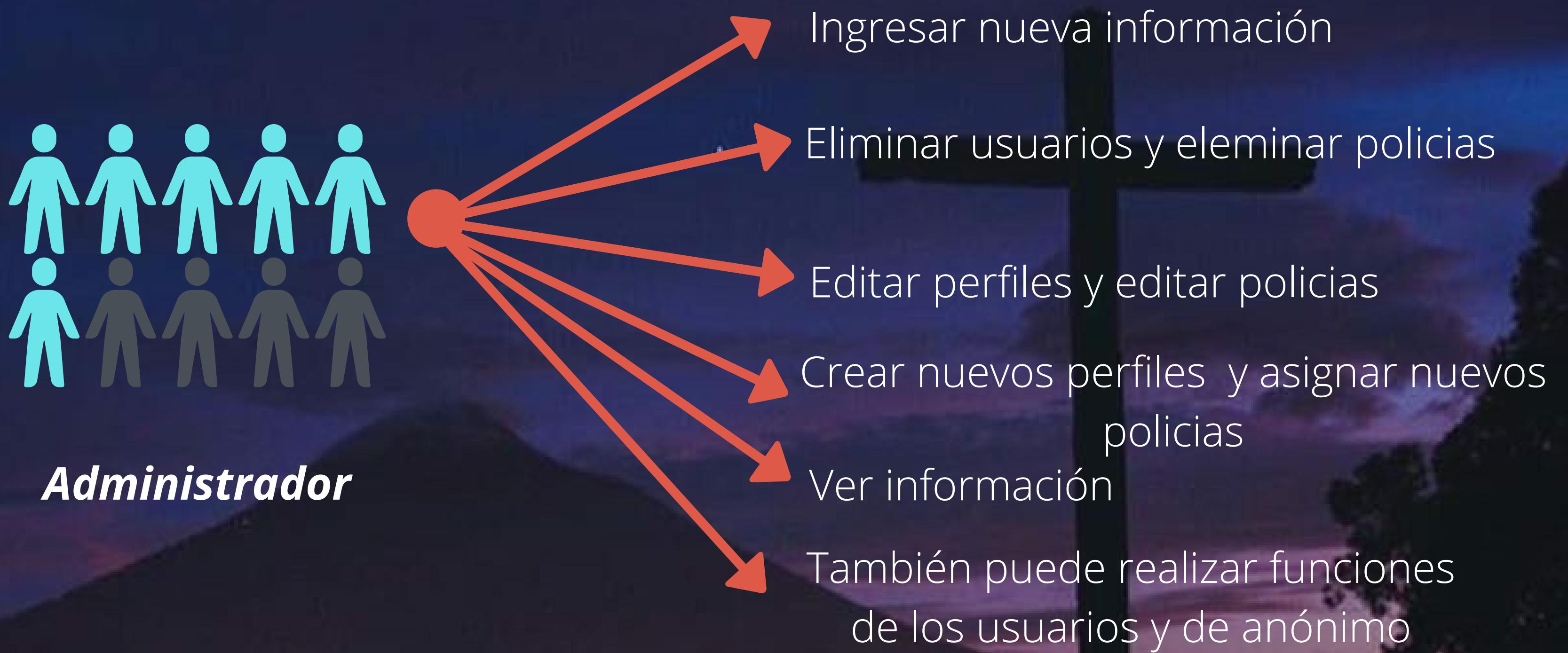


# Metodología de Desarrollo de Software

- Despliegue rápido, nos permite ver los resultados y cambios de forma mas rápida eficiente.
- Es ideal para entornos con pocos recursos de computación.
- Más fácil de usar
- Texto presentado de forma estructurada y agradable.
- Admiten todos los exploradores.
- Más optimizados.
- Más accesibles.
- Multidispositivo
- Es una herramienta con un coste bajo



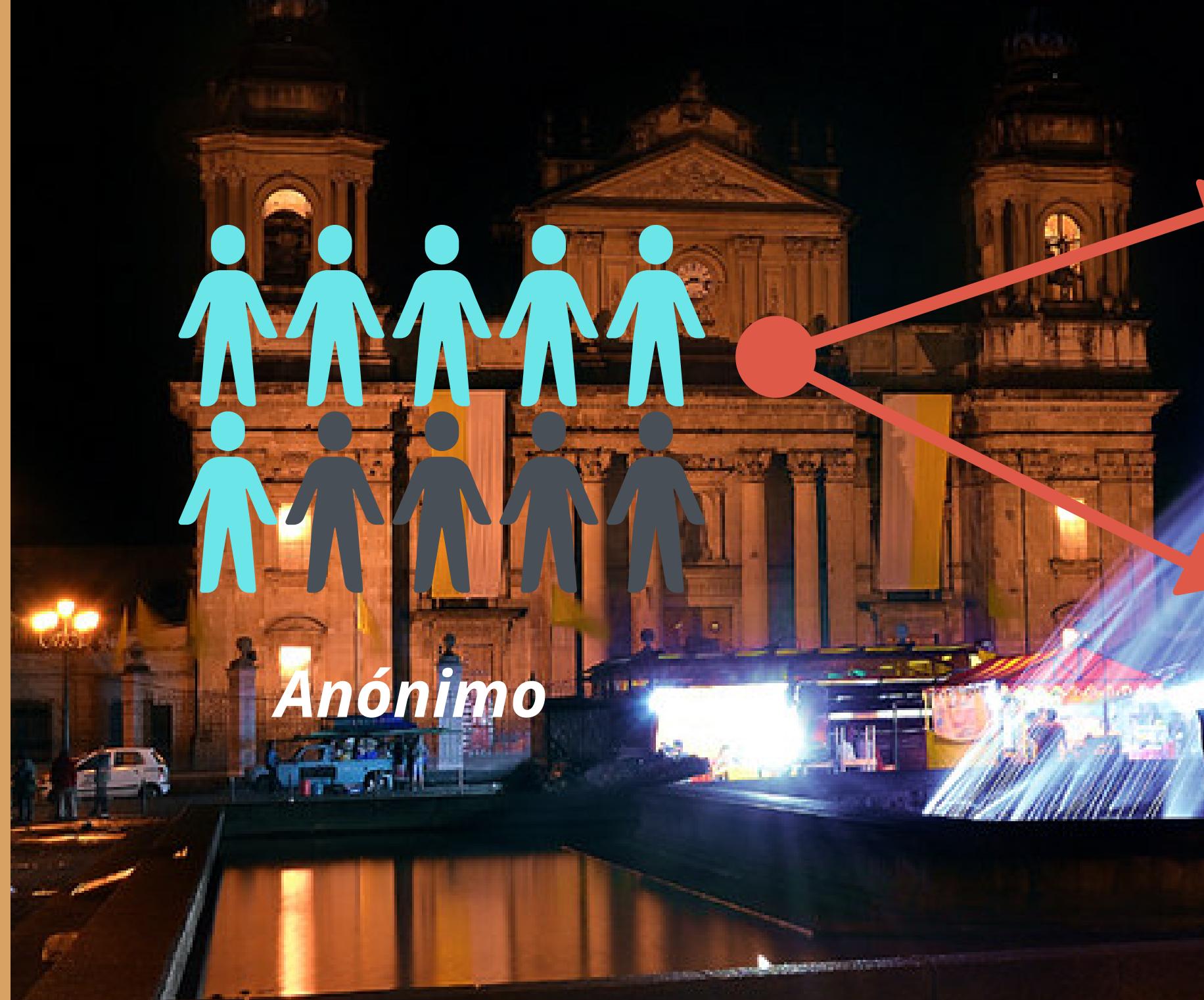
# Modelo de caso de usos



# Modelo de caso de usos



# Modelo de caso de usos



Anónimo

Realizar denuncias sin nombre

Ver información de años anteriores



# Modelo de diseño grafico

# Guate Habla

NO TE QUEDES CALLADO

¿Cuál es nuestro propósito?

Nosotros buscamos que cada guatemalteco tenga la oportunidad de expresarse, que sienta la libertad de hablar de alguna experiencia que tuviera o algo que le pueda pasar. Los guatemaltecos tenemos que ser más unido que nunca y apoyarnos siempre entre todos.

DENUNCIA

TIPOS DE DENUNCIAS

- Denuncias por acoso
- Denuncias de explotación laboral
- Denuncias por maltrato infantil
- Denuncia por robo o hurto
- Denuncia desastres naturales
- Y muchas mas...

CONOCENOS

Somos una organización privada que busca encontrar una solución para todo problema que el guatemalteco pueda tener, nosotros apoyarlos a los guatemaltecos para que tengan una vida íntegra y un mayor desarrollo para toda la población.

## Denuncia

Correo Electrónico:

Descripción de la denuncia

CONTACTANOS

Número Telefónico: 423434221

Correo Electrónico: Guatehabla@gmail.com

Dirección: 4ta calle 1-333 zona 1 Guatemala, Guatemala

*Quate Habla*

No te quedes callado.

Correo Electrónico:

Contraseña:

INICIAR SESIÓN

# Modelo de Datos

## ***Usuarios***

.....  
nombre  
dirección  
correo  
contraseña  
teléfono  
rol

## ***Denuncias***

.....  
tipo de usuario  
usuario  
Descripción  
dirección  
Departamento  
Municipio  
motivos

## ***Policías***

.....  
Nombre  
Actividad  
Compañía  
Departamento  
Municipio

## ***Denuncias y policia***

.....  
denuncia  
policia  
compañía

# Modelo de Datos

## *Usuarios*

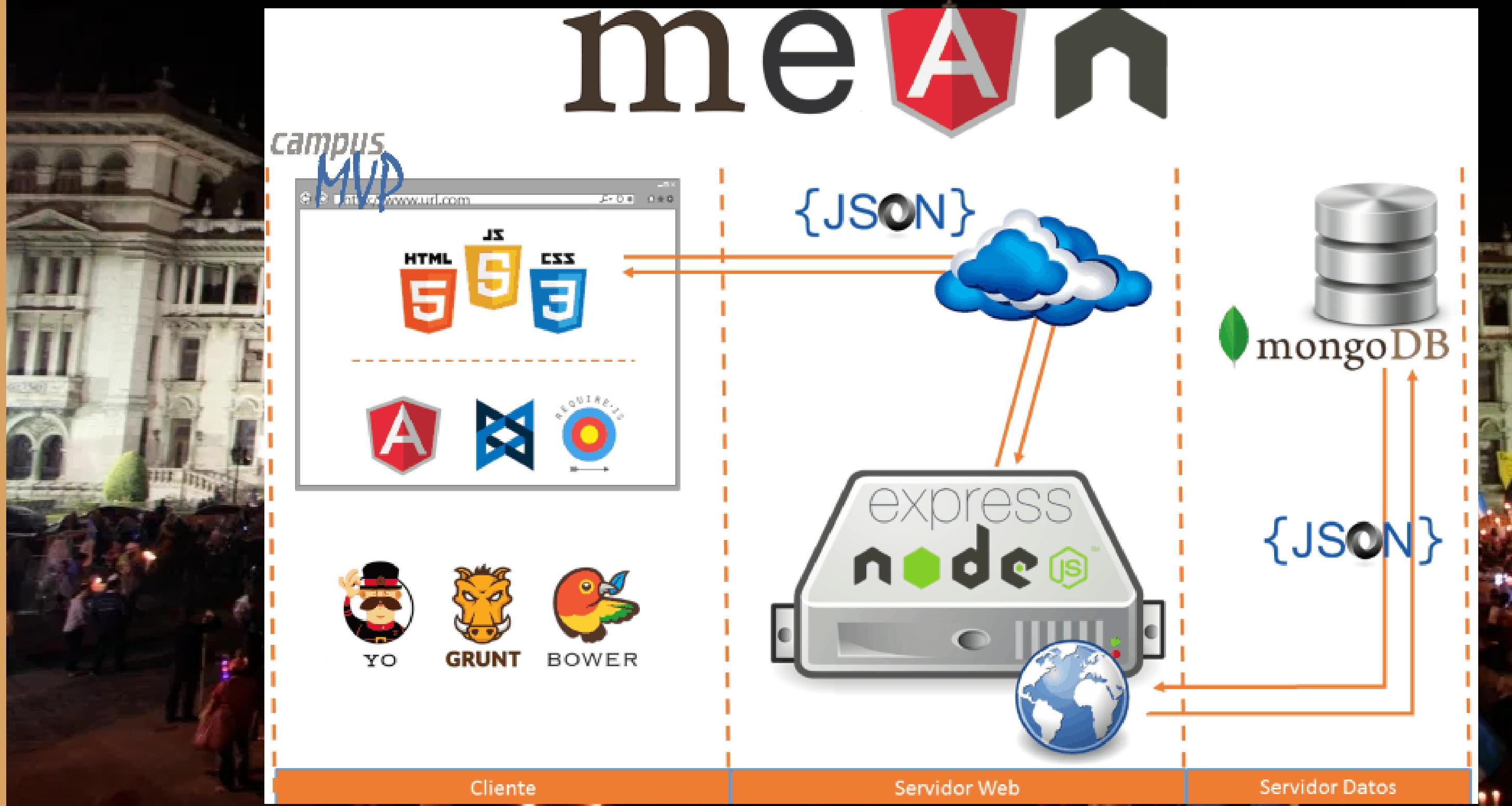
nombre  
dirección  
correo  
contraseña  
teléfono  
rol

## *Información*

Nombre  
descripción  
departamento  
municipio  
Usuario



# Modelo de despliegue (stack MEAN)



# Modelo de despliegue (stack MEAN)

Stack Mean es un modelo para poder desarrollar paginas web basado en JavaScript, el acrónimo es formado por las iniciales de las tecnologias que lo conforman: Mongodb, Express, Angular y Nodejs Utilizaremos lenguajes de programación de JavaScript creado por google, que nos permite crear paginas web de tipo SPA (Single Page Application) Es un tipo de aplicación web donde todas las pantallas las muestra en la misma página sin tener que CARGAR EL NAVEGADOR, (ANGULAR) también utilizaremos un lenguaje de marcado para el desarrollo de paginas web en internet, (HTML) por lo perteneciente utilizaremos un lenguaje diseño grafico (CSS) para darle diseño a nuestra pagina web. A igual que utilizaremos un sistema de base de datos NoSQL orientado a documentos de codigo abierto (MongoDB).

# Modelo de prueba

Ingresar la denuncia



Ingresar la información  
del evento

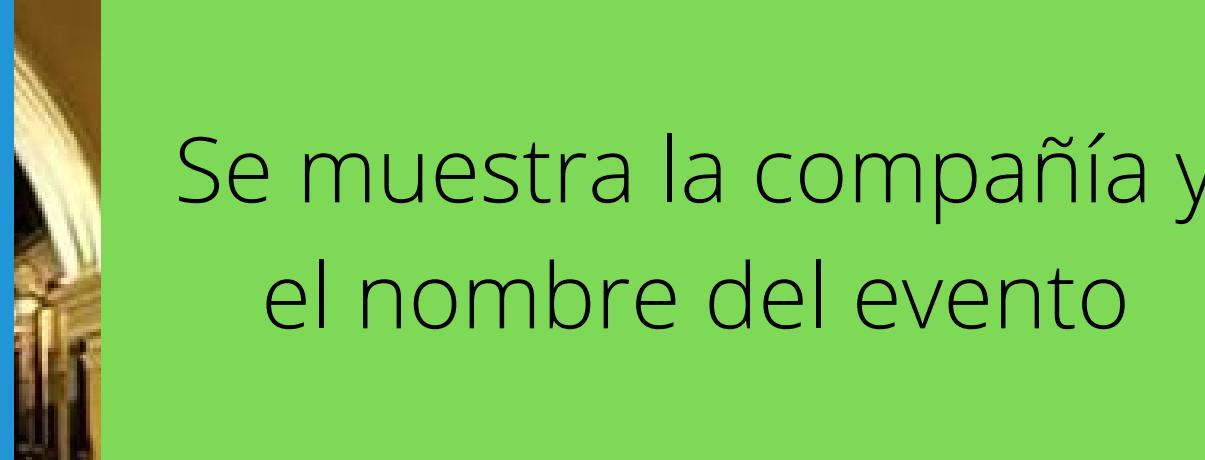


se compara el  
departamento  
y el municipio de la  
denuncia o del evento  
con la  
información de  
Actividad de los  
policías

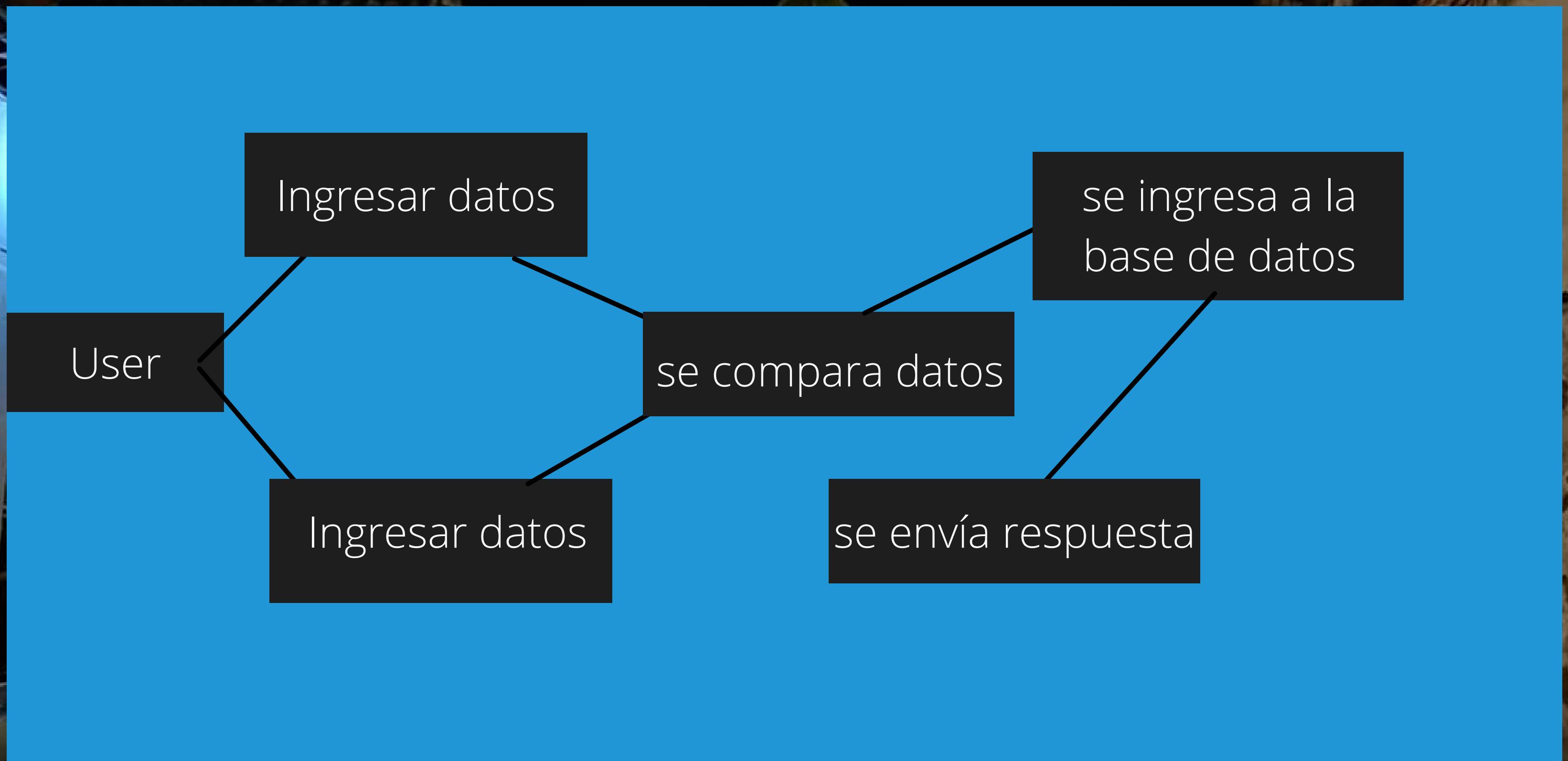
Se muestra la denuncia  
con el policía activo



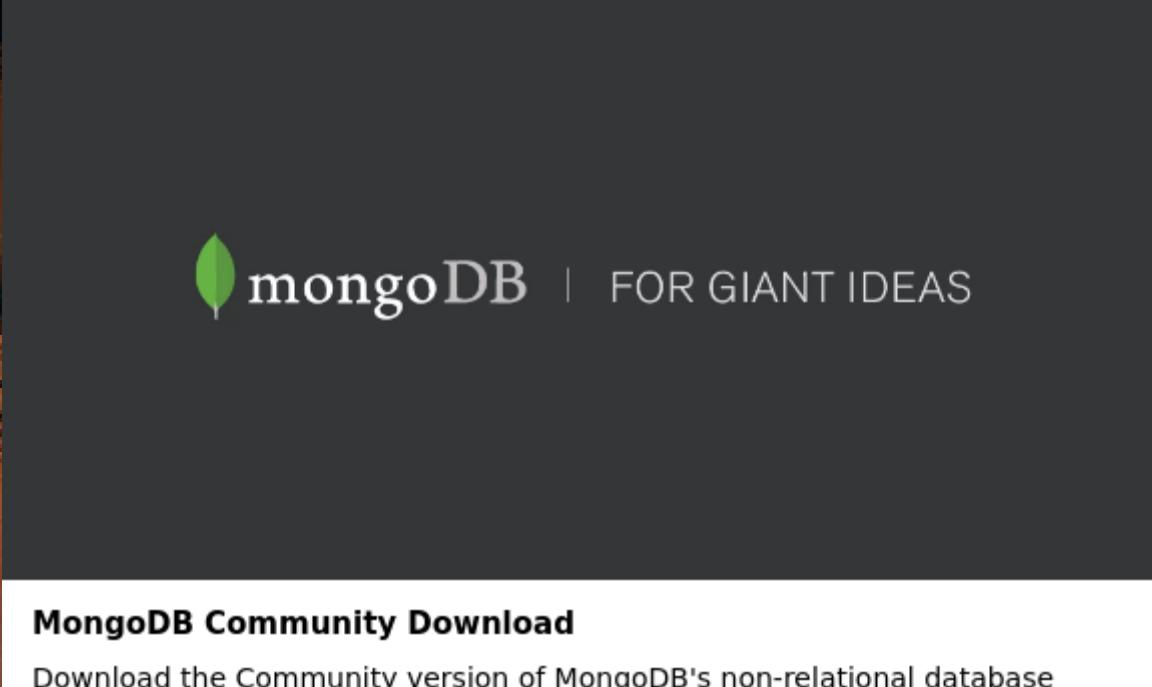
Se muestra la compañía y  
el nombre del evento



# Modelo de prueba



# Manual de Instalación



Para descargar la versión de MongoDB debes ir y seleccionar Windows en la siguiente dirección:

# Manual de Instalación

Una vez descargado el archivo .msi, debes abrirlo y proceder a la instalación asistida.

El archivo se debe encontrar por lo general en la carpeta Descargas o Downloads de Windows.

Es importante conocer en que carpeta se instalará ya que allí se encontrarán los binarios para ejecutar el servidor y el cliente de Mongo.

Por lo general se instala en una ruta de C:\Program Files o C:\Archivos de Programas, En Windows el servidor de Mongo se llama mongod.exe y el cliente o shell mongo.exe.

# Manual de Instalación



## Angular

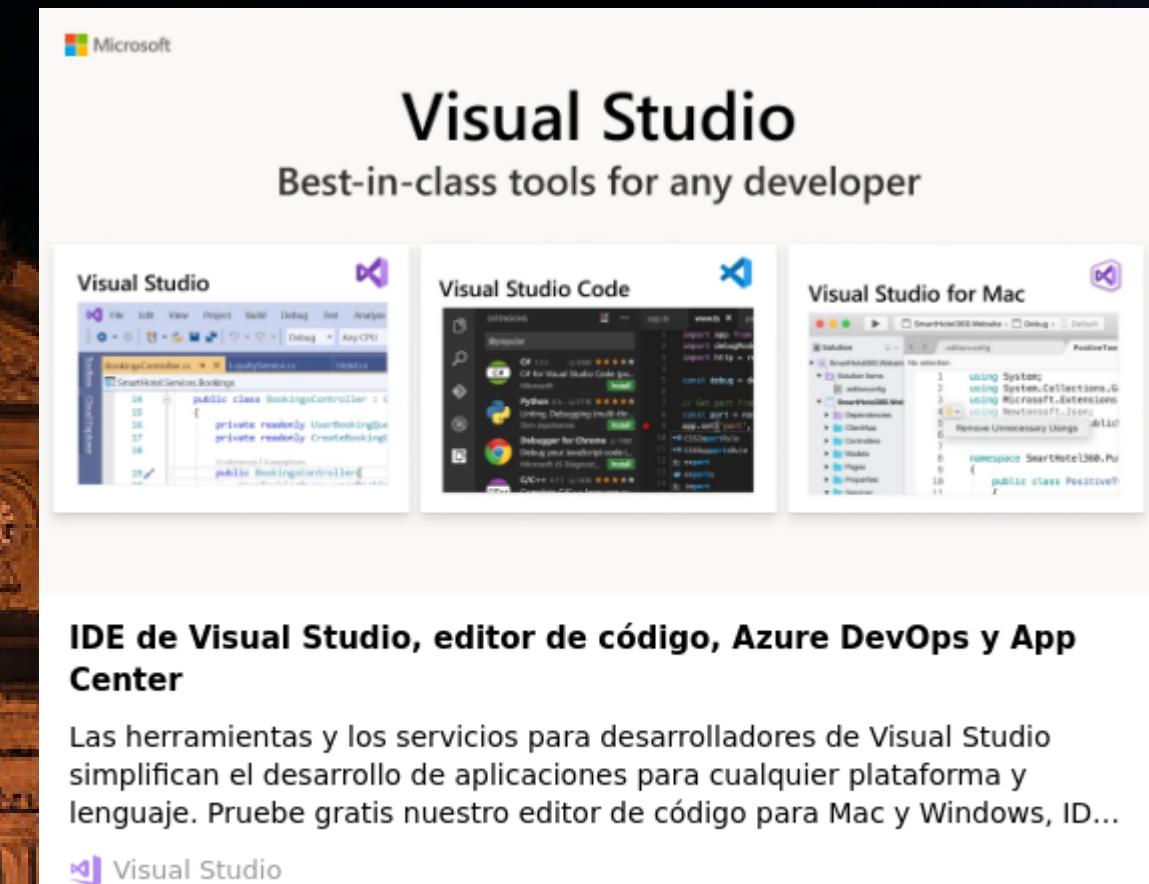
Angular is a platform for building mobile and desktop web applications. Join the community of millions of developers who build compelling user interfaces with Angular.

[angular.io](https://angular.io)

Para descargar e instalar angular se va a la pagina de angular y se copia este comando

npm install -g @angular/cli se abre el cmd y se escribe el comando se espera unos minutos ya tienes instalado angular.

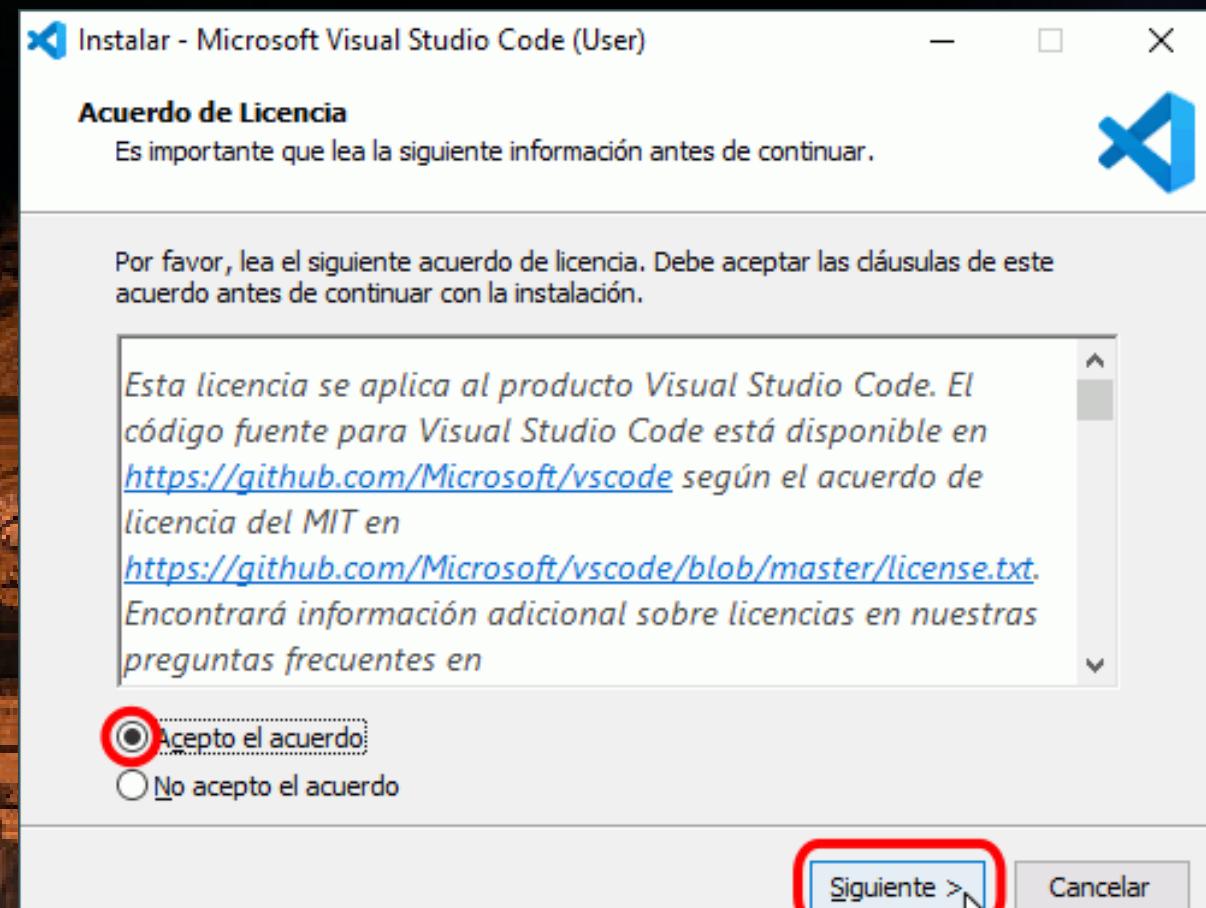
# Manual de Instalación



Haga doble clic sobre el instalador de Visual Studio Code para poner en marcha el asistente de instalación.

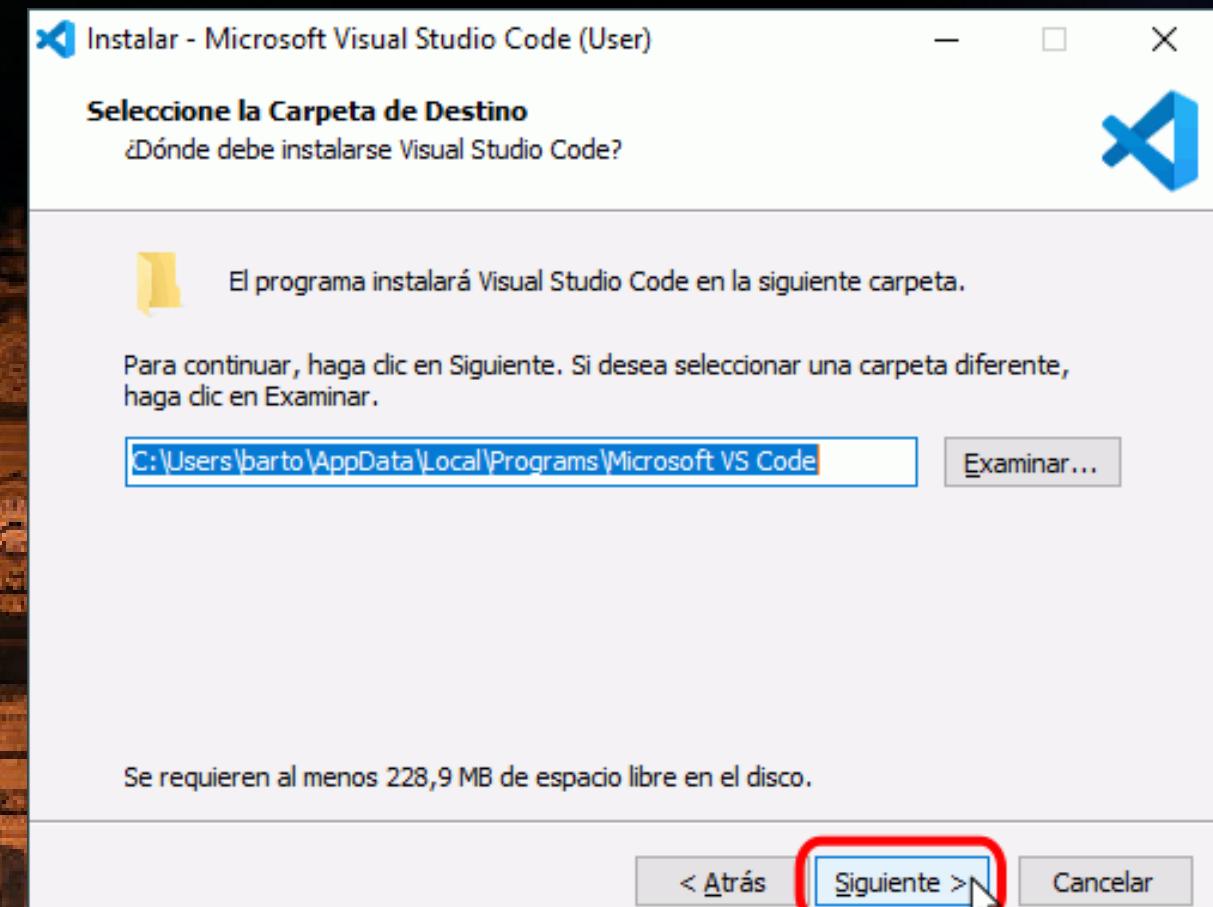
La primera pantalla exige aceptar la licencia de Visual Studio Code para continuar la instalación

# Manual de Instalación



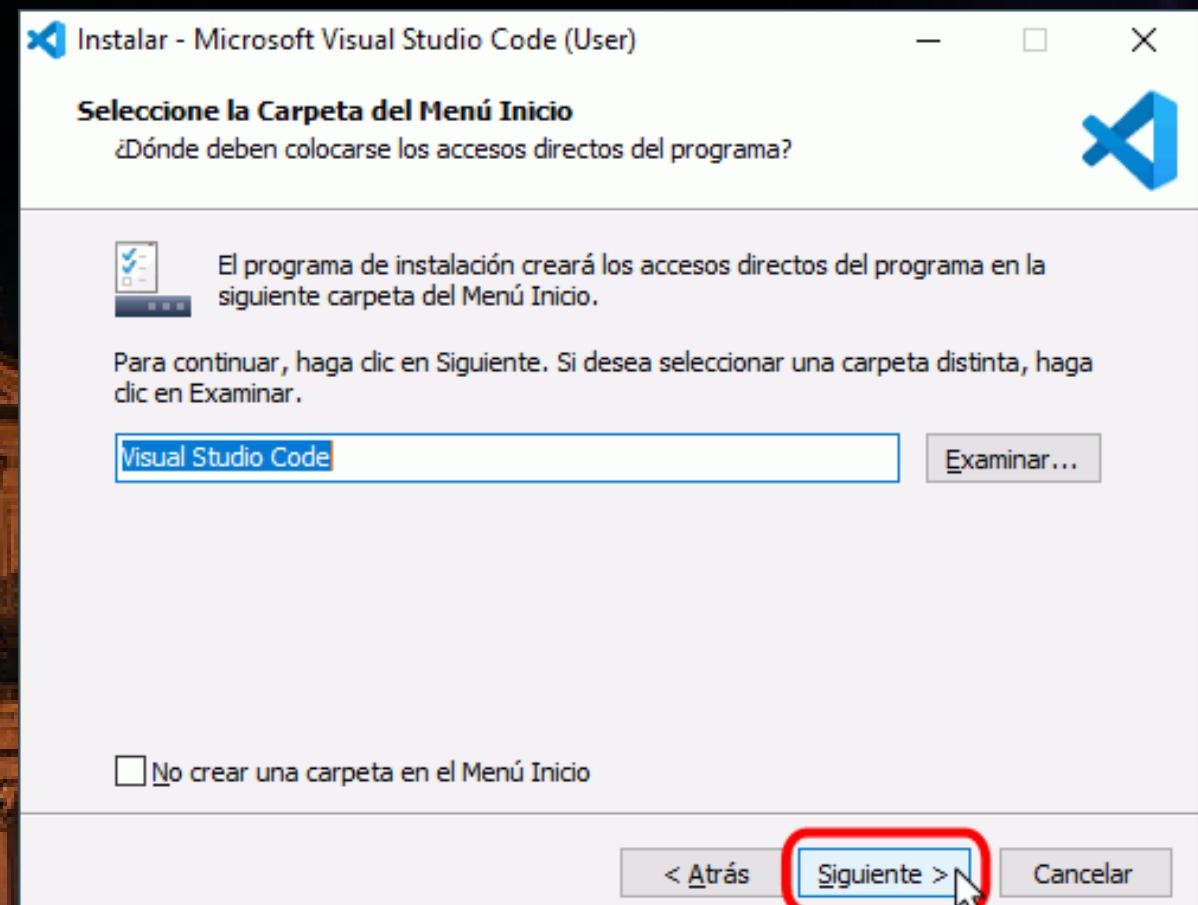
La segunda pantalla permite elegir el directorio de instalación (por tratarse de la versión User installer, el directorio de instalación está en la carpeta de usuario, no en Archivos de programa):

# Manual de Instalación



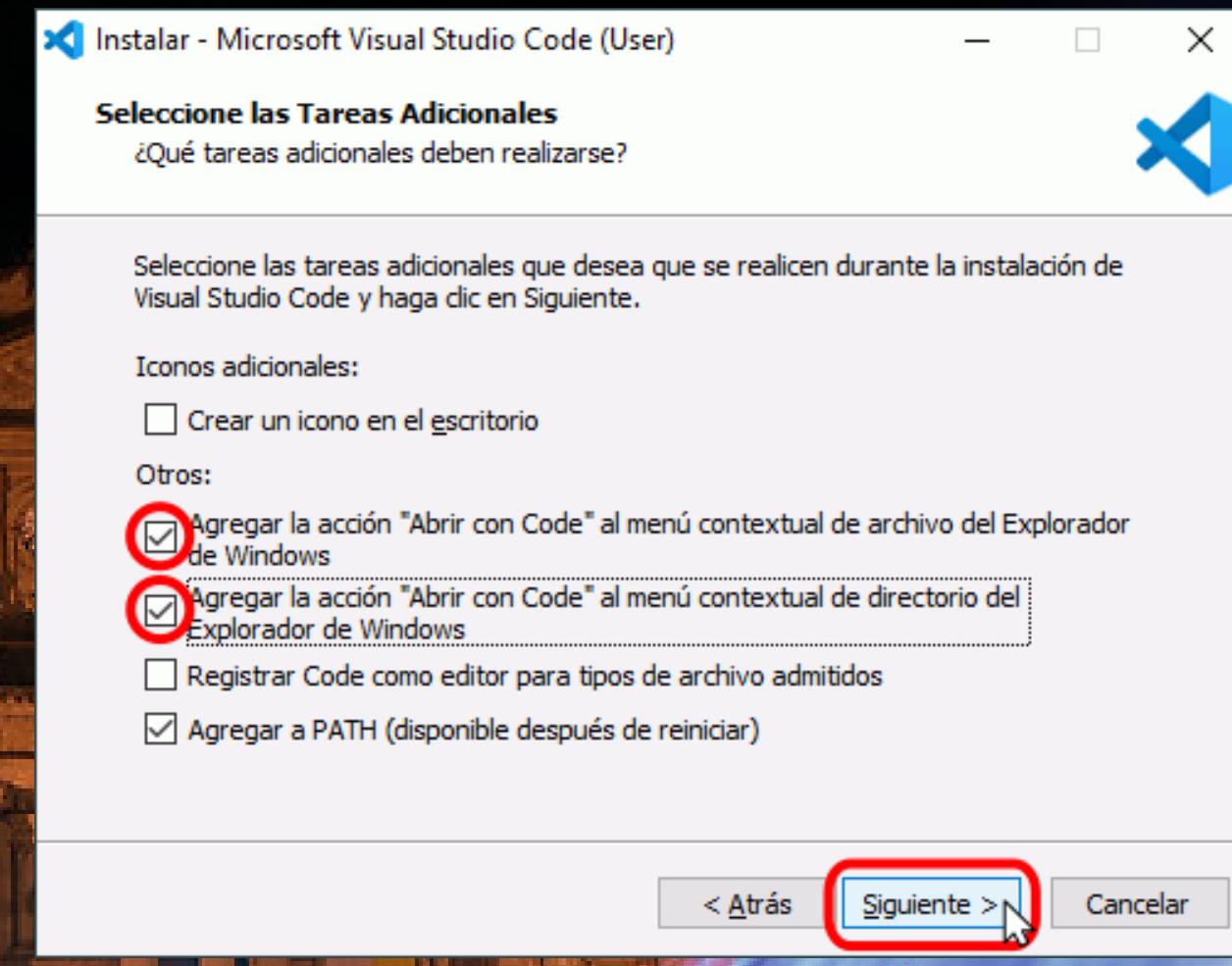
La tercera pantalla permite elegir el nombre de la carpeta del menú de inicio

# Manual de Instalación



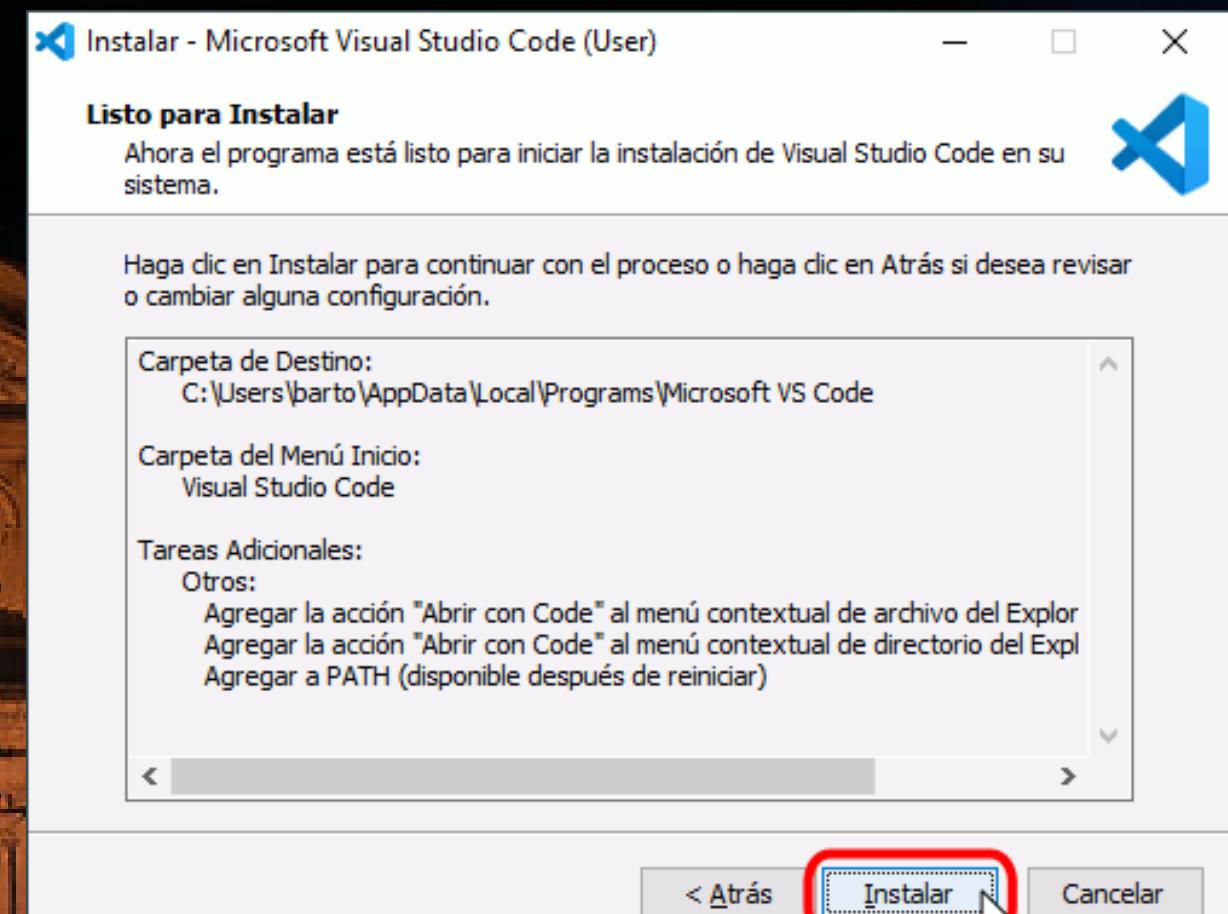
La cuarta pantalla permite elegir algunas tareas adicionales tras la instalación. Personalmente, aconsejo marcar las casillas "Agregar la acción ...":

# Manual de Instalación



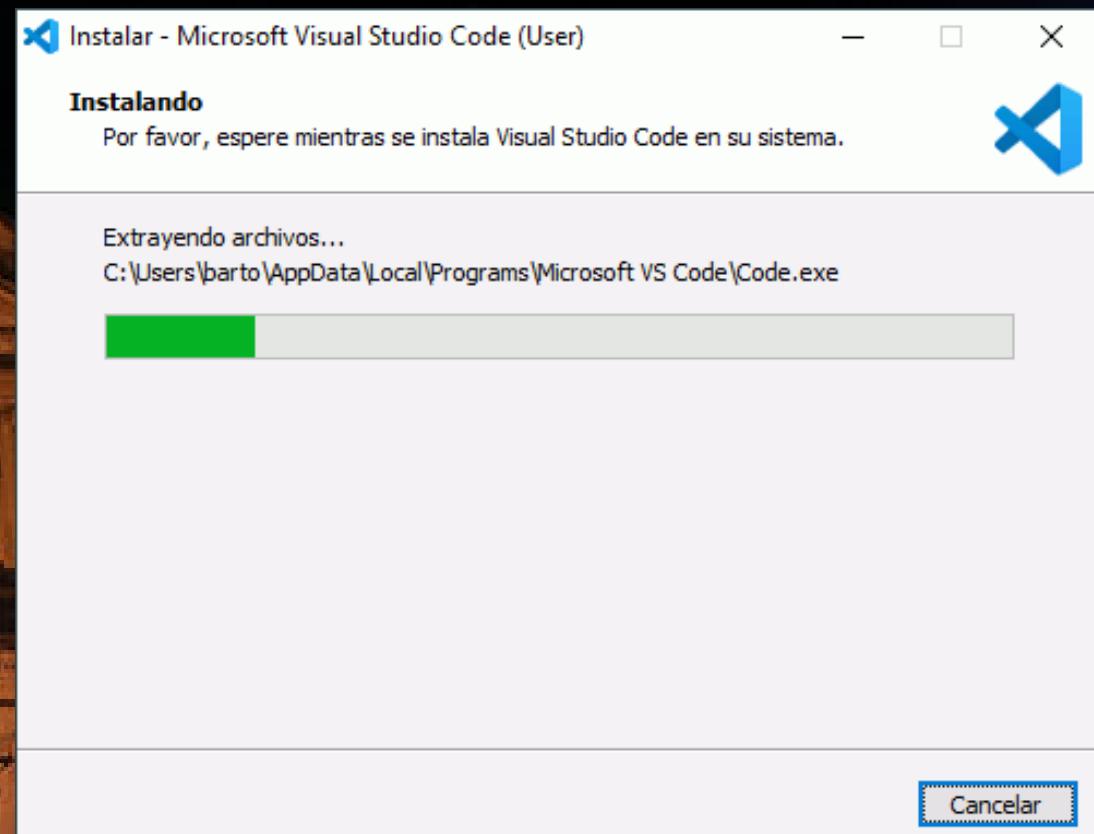
Finalmente se muestran las opciones elegidas en las pantallas anteriores. Para iniciar la instalación, haga clic en  
Instalar

# Manual de Instalación



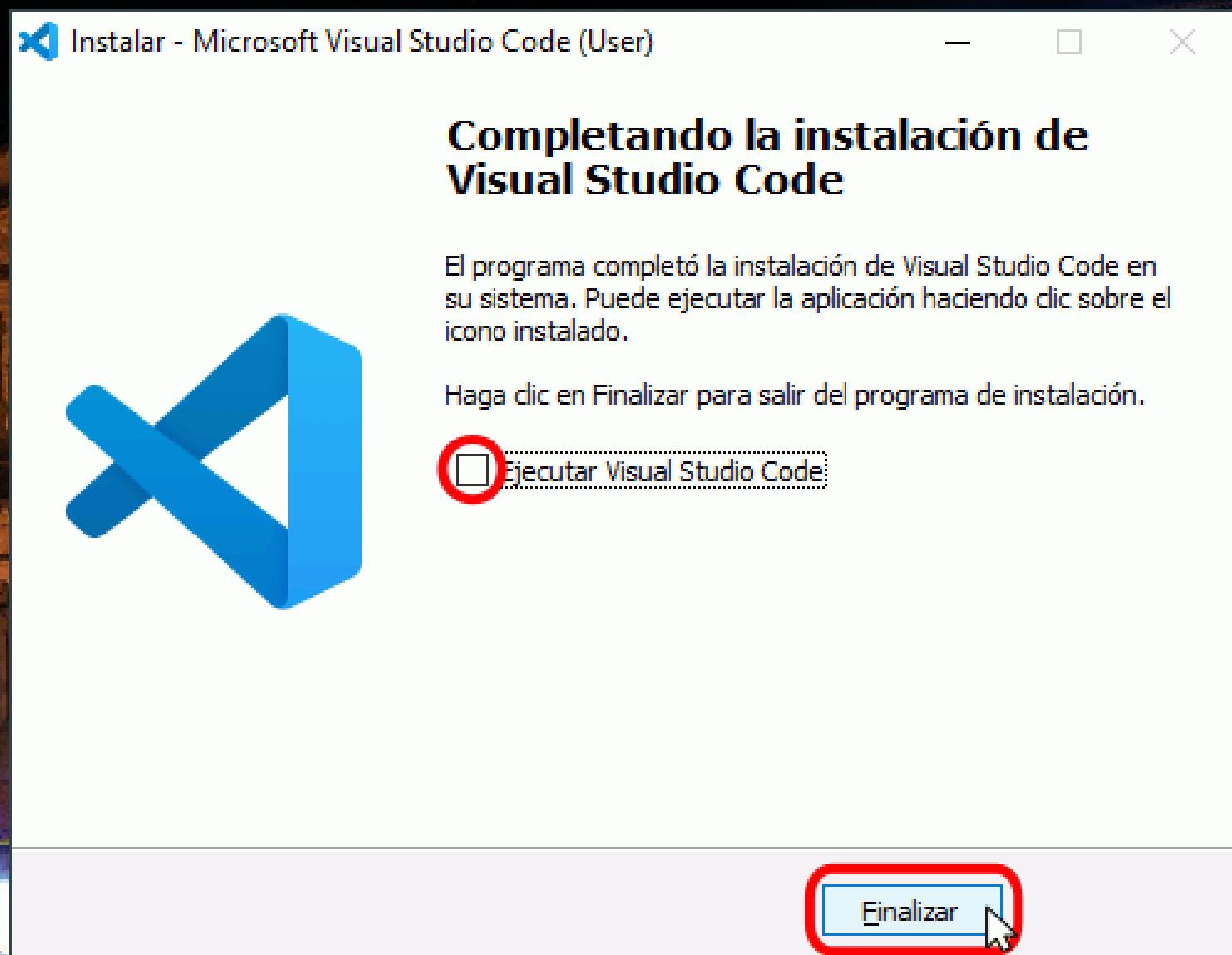
A continuación, se instalará Visual Studio Code.

# Manual de Instalación



Una vez completada la instalación, se muestra la pantalla final. Si va a utilizar Git con Visual Studio Code, desmarque la casilla "Ejecutar Visual Studio Code", haga clic en Finalizar e instale Git.

# Manual de Instalación



# Presupuesto

No.	Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
	Monto Inicial			Q50,000.00
1	Computadoras	4	Q2,500.00	Q10,000.00
2	Internet	4	Q300.00	Q1,200.00
3	Servidores	1	Q6,000.00	Q6,000.00
4	Monitores	2	Q250	Q500.00
5	Dispositivos Externos	0	Q0.00	Q0.00
6	Tiempo de trabajo por mes	12	Q1,000.00	Q1,000.00
7	Luz	1	Q200.00	Q200.00
8	Agua	1	Q200.00	Q200.00
9	Comida	4	Q200.00	Q800.00
10	Transporte	4	Q150.00	Q600.00
11	Mantenimiento	1	Q100.00	Q100.00
	Total			Q45,400.00

NO.	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	DIA DE INICIO DE LA ACTIVIDAD	DURACION ESTIMADA DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO TOTAL REQUERIDO	ESTADO
1	Análisis y planteamiento del programa.	Se utiliza un tiempo corto en el que el equipo se pone de acuerdo sobre cómo se organizarán y cómo se hará el programa.	12	1	1	
2	Back End	Se empieza a montar los servidores y las bases de datos, dejando una buena base.	13	5	5	
3	Front End	Se empieza a trabajar con las vistas que el programa tendrá, se dan ideas y se comienza.	20	6	6	
4	Se plantea un rediseño de la página.	Surge un imprevisto, y se realiza una junta donde se decide el nuevo aspecto de la página.	27	1	1	
5	Back End II	En este punto se da por terminada la base de datos, junto con las funciones que la página posee.	28	5	7	
6	Front End II	La página web y su diseño se dan por terminado.	7	4	5	
7	revisión del programa y solución de posibles errores	Se dedica un tiempo para revisar que el programa sea funcional, estable y rápido.	11	2	2	
8	Lanzamiento de la beta del programa.	Una vez revisado que el programa esté bien, se decide qué es hora de lanzarlo al mercado como una beta.	13	15	15	
9.	corrección de errores	Después de sacada la beta, la mayoría de los usuarios no reportan fallas y a todos les gusta, sin embargo, se encuentran unos errores.	28	4	4	
10.	Lanzamiento final de la aplicación.	La aplicación una vez probada de que es estable se lanza de forma oficial al mercado.	2	-	-	

#### PLANIFICACION DEL PROYECTO

Para la realización de esta tabla se tomaron horarios de oficinas siendo así que se trabajaba entre semana (lunes a viernes), con un horario de 8 A

El proyecto dio inicio el día 12 de abril del 2021 y culmino el 2 de junio del 2021.

#### IMPREVISTOS

Aunque en un principio el trabajo se planteo como un programa fácil de realizar con el tiempo se tornó más difícil.

NO.	ACTIVIDAD	DESCRIPCION
1	Corrección de página web	Se plantea un cambio del diseño de la pagina web, esto representa un contra tiempo, sin embargo, se logra llegar a un acuerdo y se consigue una táctica para mejorar el diseño y también ahorrar tiempo para crearla.
2	BACK END	Surgen unos imprevistos con las bases de datos la cual se logran corregir sin embargo se pierden algunos días de trabajo.
3	FRON END	La pagina web tiene ciertos errores que se logran detectar y se corrigen.