

DISEÑO ORGANIZACIONAL DE MATRICULAS UNAD. DOMU

ORGANIZATIONAL DESIGN OF REGISTRATIONS UNAD.

Autor:

Wilmer Araujo Andrade

Jonathan Andres Rincon Ruiz

Moholis Saltarem

John Fredy Rodriguez Bahamon

Estudiantes de Ingeniería de sistemas

Resumen

Las universidades son las encargadas de formar a profesionales preparados para adoptar cualquier reto investigativo según la carrera que han estudiado, la UNAD posee una metodología de enseñanza virtual, donde el estudiantado desarrolla habilidades de superación, autonomía y liderazgo. por tal motivo la universidad es la responsable de introducir a los estudiantes en un proceso educativo adecuado, permitiéndole al estudiante facilidad de seleccionar cursos ordenada y secuencialmente, para así emplear sus conocimientos en la vida profesional. Este proyecto presenta un nuevo modelo en el diseño organizacional de matrículas, permitiéndole al estudiante un proceso de matrículas más eficiente en la gestión de información de los cursos a inscribir.

Summary

Universities are in charge of training professionals prepared to adopt any research challenge depending on the degree they have studied, UNAD has a virtual teaching methodology, where students develop self-improvement, autonomy and leadership skills. For this reason, the university is responsible for introducing students to an adequate educational process, allowing the student to facilitate the registration of courses in an orderly and sequential manner, in order to use their knowledge in professional life. This project presents a new model in the organizational design of enrollments, which allows the student a more efficient enrollment process in the information management of the courses to enroll.

palabras clave:

DOMU, Matrícula, Estudiante

keywords:

DOMU, Tuition, Student

Introducción

Este trabajo (artículo), nos va a permitir dar a conocer un sistema de matrículas que sea más adecuado para la Universidad UNAD, ya que se analizará la forma adecuada de inscripción en los diferentes cursos que se matricule el estudiante, teniendo en cuenta que se era de una manera más ordenada y no se repetirá la inscripción de cursos.

Los objetivos de este artículo es verificar y realizar un análisis acorde para el proceso de matrículas de cursos que permitan que no se repitan y se logre una facilidad en el manejo de inscripciones con rapidez y mayor eficacia.

Estado de arte

Resumen Analítico Especializado (RAE)	
Título del Documento: Facilitador en plataforma, "UNAD"	
Autores: WILMER ARAUJO ANDRADE, MISAEL ORDOÑEZ MARTINEZ, JOHN FREDY RODRIGUEZ, MAOLIS YULIETH SALTAREN SOTO, JONATHAN ANDRES RINCON Grupo; 201014_10	
Descripción: programa de Ingeniería de Sistemas, PROYECTO DE PREGRADO	
Fecha de Publicación	2020
Palabras Claves	Aplicación, software, registro y control, plataforma, dispositivos, tecnología.
Resumen	Aprovechando los recursos tecnológicos y partiendo del diseño ya creado como es la página Web de la universidad Abierta y a Distancia Unad, se crea la necesidad de un diseño y creación de un software que permita al estudiantado de las diferentes escuelas, realizar sus consultas en registro y control académico de manera que permita visualizar créditos aprobados, cursos a matricular, malla curricular cada semestre dentro de la misma plataforma de la Unad, donde además se contará con un tutor virtual que estará orientado los diferentes cursos que estos conlleva.

Descripción del proyecto	<p>El presente proyecto tiene como fin implementar una aplicación (software) detallado del procedimiento que se realiza al instante de generar recibos de matrícula que maneja la UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA “UNAD”,</p> <p>que conlleve a brindar el mejor servicio a Registro y Control Académico para que el estudiante que llegue a generar su recibo de pago logre acceder a la información académica, siendo la aplicación una herramienta la cual debe asegurar confiabilidad y eficiencia en la calidad del servicio a prestar, para que así la atención al usuario sea de manera ágil y oportuna.</p>
Relación de la problemática con las líneas y sublíneas de investigación.	<p>La línea de investigación más acorde para la problemática descrita es la línea de Ingeniería de software la cual tiene como objetivo desarrollar experiencias de orden formativo y disciplinar en el campo de la investigación, con base a la construcción de software de forma sistémica y estructurada de acuerdo con los principios propios de la ingeniería de software.</p> <p>Dentro de esta línea de investigación encontramos la tecnología para la educación la cual se enfoca en uso y evaluación de tecnologías emergentes para apoyar procesos de aprendizaje y la cognición en los estudiantes, concentrándose en el diseño y desarrollo de aplicaciones analizando a la vez su impacto en el aprendizaje y desarrollo de habilidades cognitivas de alto orden.</p> <p>Esta línea y sublínea investigativa son las acordes con la problemática evidenciada, además de esto.</p>
Descripción de trabajos similares que hayan ejecutado grupos de investigación de la Ecbtí.	<p>Yenny Alexandra Méndez Alegría Tipo de proyecto: Investigación y desarrollo Laboratorio de Medios Digitales e Interacción Inicio: Febrero 2012 Fin proyectado: Febrero 2013 Fin: Febrero 2013 Duración 12</p> <p>Resumen:</p> <p>El proceso de desarrollo de software en la actualidad debe enfocar sus actividades, en alcanzar un uso más adecuado por parte de los usuarios finales del software, para ello es necesario generar estrategias que fomenten el diseño centrado en el usuario. Entre las posibles estrategias a considerar, está la creación de un espacio físico en el cual se puedan llevar a cabo investigaciones y gestar propuestas encaminadas al desarrollo de software usable. No sólo la creación del espacio es necesaria, también lo es la búsqueda constante de la formación de los profesionales en el área para que, a partir de la formación y generación de espacios adecuados, se puedan establecer fuertes vínculos</p>

	<p>en la constante búsqueda de lograr que el usuario final del sistema alcance los objetivos reales para los cuales fue desarrollado el sistema.</p> <p>Pilar Alexandra Moreno Tipo de proyecto: Investigación y desarrollo Modelamiento de una metodología de ingeniería del software para la creación de sistemas de información eficientes Inicio: Febrero 2006 Fin proyectado: Diciembre 2006 Fin: Septiembre 2007 Duración 20</p> <p>Resumen: Se realizó un estudio investigativo que permitiera presentar un modelo de ingeniería del software cercano a la realidad que permitiera diseñar sistemas de información eficientes. De este proyecto se generó la ponencia "Modelos de ingeniería del software: ¿Novedad o evolución?" la cual se ha presentado en diferentes eventos de investigación a nivel nacional.</p>
Describir la tecnología escogida para dar solución al problema	<p>Se sabe que para que un sitio web dinámico o estático sea accesible en cualquier lugar del mundo para los miles de usuarios que intervienen como visitantes, se necesita un ordenador que actúe como servidor, con grandes capacidades tanto en hardware como software para albergar miles (o incluso millones) de usuarios casi simultáneamente que requieran entrar al dominio Los tipos de hosting pueden ser tanto compartidos, como dedicados y estos últimos tienen el uso exclusivo de un servidor por cliente</p>
Descripción de posibles tecnologías modernas o de punta que puedan apuntar a la solución del problema encontrado.	<p>Dentro de las tecnologías de punta aplicadas más que brindar , es velar por que la Universidad Abierta y a Distancia (UNAD), cuente con accesibilidad segura, con alto grado de confianza y lo más importante , que es velar por la seguridad en la información, garantizar el soporte asistencial en cualquier requerimiento tanto interno como externo.</p> <p>Por tal motivo se implementará la compra de un hosting (godaddy.com), esto permitirá avanzar en la implementación de las operaciones estratégicas de manera ágil, con mayor confianza y segura para el cliente o usuario final.</p> <p>La plataforma godaddy.com permitirá que todos los usuarios tengan una conectividad o acceso más segura y rápida permitiendo trabajar desde cualquier lugar y a su vez con distintos equipos tecnológicos, basado en plataformas que están diseñadas de una forma segura y confiable para evitar pérdida de información.</p> <p>Mientras tanto el gigante de Google que administra diferentes productos y servicio en su misma plataforma de Google, cuenta con dominios personalizados para sus clientes. Incluye varias aplicaciones web con funciones</p>

	<p>similares a las que tiene la suites ofimáticas, tales como Correo de Gmail, Hangouts, Calendar, nube de Drive, Docs on line, Sheets, Slides, Groups, News, Play, Sites y Vault. Además de las apps compartidas (Calendar, Docs, etc.), Google además maneja grandes aplicaciones para telefonía y sistemas Android y IOS como lo son Marketplace, cuyo servicio es una tienda de apps para los usuarios de Google Apps, quién ayuda tanto de forma gratuitas y personaliza la experiencia de Google Apps for Work para el usuario final.</p>
<p>Describir cómo se evidenciaría la innovación tecnológica o apropiación de conocimiento luego de dar solución a la problemática aplicando la tecnología moderna escogida</p>	<p>En el nuevo milenio, los avances de las tecnologías de comunicación e información son considerables. Es una realidad que en mayor o menor medida está haciendo que la educación vaya cambiando progresivamente hacia la modernización. En medio de grandes diferencias de acceso a las tecnologías, se pueden apuntar al impacto e innovación tecnológica que se evidencia en varios planos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes necesitan una plataforma que les brinde garantías y estabilidad, que les permitan buscar eficiente y efectivamente la información, seleccionarla dentro de los volúmenes que pueden encontrar, organizarla en el computador y producir nuevos productos donde ésta sea interpretada y procesada. • Provee de experiencia real con el uso de nuevas tecnologías • Proporciona nuevas formas y métodos de visualización. • Con la formación on-line se consigue un aprendizaje y respuestas más efectivo y fácil de retener.
<p>Objetivos Generales</p>	<p>Desarrollar un prototipo funcional para la atención oportuna a las personas que van a realizar su matrícula en la “UNAD” como recurso tecnológico para el desarrollo de la motivación y aprendizaje de los estudiantes de los diferentes semestres.</p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un prototipo, articulado al desarrollo motivacional y académico de los estudiantes. • Formular recomendaciones y sugerencias para dar continuidad a la investigación del tema en estudio. • Concertar con el personal administrativo, docentes, estudiantes sobre el manejo, calificación del servicio y evaluación en la planificación de las herramientas interactivas a utilizarse en la matrícula. • Validar el uso de la aplicación en un entorno

	educativo para agilizar los procesos.
--	---------------------------------------

Materiales y métodos

Se tomará la técnica de investigación tipo cuantitativo que tiene que ver con la encuesta, que nos permite cuantificar de manera muy rápida información relacionada con una temática o una problemática, es una técnica destinada a obtener una información primaria que se emplea a partir de un número representativo individual de una población para proyectar sus resultados de la población total.

El tamaño de la muestra representativa para este caso es de 10 personas siendo que elegimos la herramienta de la encuesta, ya que es un procedimiento mediante el cual podemos obtener información confiable y oportuna además nos permite sistematizar y obtener unos resultados verídicos del tema, ya que estas personas están expuestas directamente al problema.

Se considera a la encuesta como un método (Lazarsfeld, 1971, pp. 193-194, lo menciona como técnica), para indicar que el investigador no se guía por sus propias suposiciones y observaciones, sino prefiere dejarse guiar por las opiniones, actitudes o preferencias del público para lograr ciertos conocimientos. Es un método que permite explorar sistemáticamente lo que otras personas saben, sienten, profesan o creen.

Discusión

Con certeza evidenciamos la importancia de planificar y ejecutar el proyecto beneficiando a los ingresados, estudiantes de la universidad y también la Universidad Unad, demostrando que el proyecto es una solución viable y factible para el crecimiento de la universidad en la ejecución de aplicación DOMU

se instaura medidas que permite que el desarrollo del software de sistema organizacional de matriculas UNAD, permitiendo que el software sea interactivo con los estudiantes y cuerpo administrativo, siendo fácil de comprender y manipular. teniendo en cuenta la función del software permite la permanencia de los estudiantes y un excelente progreso en el aprendizaje de los cursos ofertados ordenadamente.

conclusiones

Se realizó el avance para la propuesta de investigación; en esta actividad se definió la problemática de un entorno, Síntomas, causas, pronóstico y control del pronóstico, su justificación, sus objetivos.

Este paso ha sido muy importante para la implementación de nuestro proyecto ya que nos ha permitido tener una idea más definida de lo que realmente estamos buscando solucionar a

través de la implementación de un software que permita a los estudiantes la consulta de los diferentes procesos a la hora de generar su matrícula. solución del problema.

referencias bibliográficas.

García Giganto, Víctor (2013). *Estudio de viabilidad técnica de un Sistema de Información de Salud basado en DHIS2 en Paraguay*. Proyecto Fin de Carrera / Trabajo Fin de Grado, E.T.S.I. Telecomunicación (UPM). recuperado en: [UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIEROS DE TELECOMUNICACIÓN PROYECTO FIN DE CARRERA ESTUDIO](#)

Westcott Russ (julio 2008) Logros y Resultados. block de Quality Progress. sección volviendo a los fundamentos. Recuperado de: [Volviendo a los Fundamentos: Logros y Resultados](#)