### 18 DE MARZO DE 2024

# CAPACITANDO CAPACITADORES

PROYECTO FINAL DE PROGRAMACIÓN WEB 2

JORGE ALEJANDRO CABRERA MEZA Y MIGUEL EMMANUEL AZUA CHAVEZ

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE SAN LUIS POTOSI

Imelda Deyanira Hernández Martínez

### Objetivos

El principal objetivo del proyecto es la maximización de sesiones de capacitación ofrecidas cada semana, esto implicaría gestionar de la manera más eficiente la asignación de capacitores para cada capacitación teniendo en cuenta su disponibilidad, conocimientos y la solicitud de las empresas clientes, la aplicación web permitirá a la empresa capacitora gestionar de manera eficiente a sus capacitadores, incluyendo el registro de nueva información como lo es la disponibilidad semanal, áreas de experiencia y asignación a sesiones de capacitación.

La plataforma debe facilitar el registro y gestión de información de las empresas clientes como lo es la solicitud de sesiones de capacitación a diferentes áreas y días de disponibilidad, la página les brindara la información de los cursos ofertados, incluyendo costos, horarios y capacitadores, que ayudara a coordinar las sesiones de manera eficiente. la aplicación será capaz de generar las facturas correspondientes para las empresas clientes, de acuerdo con los cursos solicitados en el mes, esta se impartirá antes del cierre de mes, como ultimo la aplicación proporcionará opciones de consulta de información para la empresa capacitora, capacitadores y empresas clientes, incluyendo el plan de capacitaciones semanal o mensual y los pagos mensuales a los capacitadores.

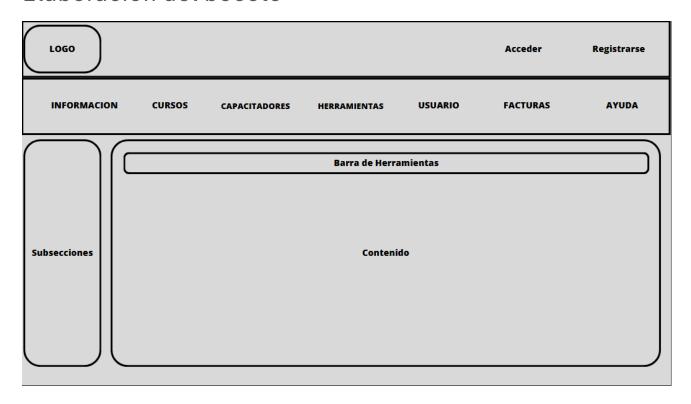
## Selección y conformación del equipo de trabajo

El equipo estará conformado por Jorge Alejandro cabrera meza y Miguel Emmanuel Azua Chávez, cada uno estará enfocado en las partes que mayor experiencia tienen.

Jorge Alejandro cabrera meza estará enfocado en la parte de base de datos, lo que involucra todo lo visto hasta este momento y temas futuros de clase relacionados a la parte de base de datos.

Por otro lado, Miguel Emmanuel Azua Chávez se encargará de la parte creativa y la creación de la página web/aplicación que se encarga utilizando los conceptos básicos vistos en programación web 1.

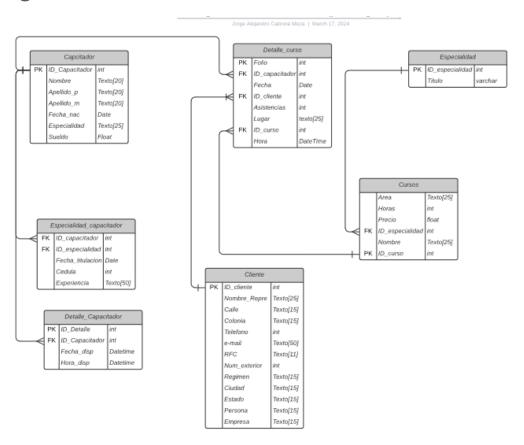
#### Elaboración del boceto



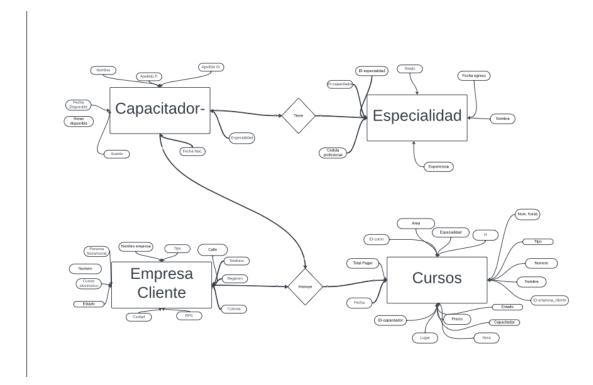
## Cronograma



## Diagrama E-R



## Diagrama relacional



## Mapa del sitio

Por el momento se tienen 2 previstos los cuales por sus características y precios nos han convencido, aunque todavía no se tiene decidido.

