

CURSO: CURSO INTEGRADOR II: SOFTWARE

DOCENTE: JUAN LUIS MAGALLANES RODRIGUEZ

"Diseño de un sistema web de mesa de ayuda para el área de soporte de una entidad financiera"

INTEGRANTES:

LEDESMA VARGAS, AXEL LUCAS U19314417
 SÁNCHEZ CORRO, JAVIER SEBASTIAN U19209170
 LIRA POLO, JOSÉ MARCO 1631816

• TUPAHUACCAILLO SANDOVAL, JOSUÉ MARTIN U19213818

Lima - 2023

Índice:

ASPECTOS GENERALES	3
1.1 Definición del Problema	3
1.1.1 Descripción del Problema	3
1.2 Definición de Objetivos	2
1.2.1 Objetivo General	∠
1.2.2 Objetivos Específicos	
1.2.3 Alcances y Limitaciones	
1.2.4 Justificación	5
1.2.5 Estado del arte	6
MARCO TEÓRICO	9
2.1 Fundamento teórico	
2.1.1 Sistema Web	9
2.1.2 Mesa de ayuda	10
2.2 Marco Metodológico	10
2.2.1 Metodología Scrum	
2.2.2 Fases del Scrum	11
2.2.3 Componentes de Scrum	12
Las reuniones	12
Los roles	12
Los elementos de Scrum	13
2.3 Marco Conceptual	13
JavaScript	13
PHP	13
MySQL	14
HTML	14
Visual Studio Code	15
3.1 Fases del Scrum	16
3.1.1 Fase Inicial	16
3.1.1.1 Visión del Proyecto	16
3.1.1.2 Diagrama de Contexto	16
3.1.1.3 Identificación de Actores	17
3.1.1.4 Desarrollo de épicas	18
3.1.1.5 Listas de pendientes	
3.1.1.6 Plan de lanzamiento	30
3.1.1.7 Repositorio del Proyecto	3′
3.1.1.8 Producto Backlog priorizado	3′
3.1.1.9 Planificación de la iteración (Sprint)	33
3.1.1.10 Sprint	35
3.1.1.11 Sprint Backlog	37
3.1.1.12 Mínimo Producto Viable	38
3.2. Arquitectura tecnológica	39
3.3. Mockups del diseño	40

3.4 Funcionalidades del código	4 4
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
ANEXOS	
BIBLIOGRAFÍA	

CAPÍTULO 1

ASPECTOS GENERALES

1.1 Definición del Problema

1.1.1 Descripción del Problema

El área de soporte técnico informático y computacional de la entidad financiera, que es el cliente al cual se le va a diseñar la solución web, realiza los procesos de atención de solicitudes a mano y escritos sobre hojas de papel, sin orientación sobre las situaciones urgentes y generando sobrecarga de trabajo, tanto para el personal del área como para el personal que solicita atención. Esto sin duda causa un retraso en otros sistemas dentro de la estructura organizacional de la entidad financiera. Según indican Sandhu Supreet y Arora Sangeeta (2022), la deficiencia en un sistema conlleva al colapso de los demás sistemas, lo que a su vez y sin remedio, causará una mala atención para los clientes de dicha organización.

Casos anteriores demuestran que, sin un sistema de organización de mesa de ayuda óptimo, los procesos pueden causar cuellos de botella dentro de la empresa o, como en nuestro caso, entidad financiera. Esto se ve apoyado por la investigación de Rodríguez y Pino (2019) en el caso de la empresa HITSS Ecuador. Estos cuellos de botella en los procesos de atención de solicitudes, provocados por la falta de una mesa de ayuda eficiente, conllevan a una pérdida de recursos en la coordinación de esfuerzos sobre las prioridades que deben ser atendidas. Tal como lo enmarcan Faria y Freire (2021) en su investigación.

1.2 Definición de Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Diseñar un sistema web de mesa de ayuda para el área de soporte de una entidad financiera.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Analizar la funcionalidad del sistema a través de la metodología ágil SCRUM.
- Crear la base de datos relacional para el almacenamiento de los usuarios y la solicitud de tickets estableciendo la prioridad de atención a las incidencias de forma automatizada a través de la categoría seleccionada por el usuario que registra la solicitud.
- Generar notificaciones por correo electrónico a los usuarios y al equipo de soporte cada vez que se genere un nuevo ticket o se actualice un ticket existente. (Además, el equipo de soporte también recibirá notificaciones por WhatsApp al momento de crear, asignar y cerrar un ticket.)
- Desarrollar una API basada en inteligencia artificial que habilite al equipo de soporte de la mesa de ayuda para responder a los tickets, utilizando las respuestas generadas por el modelo IA ChatGPT como base preliminar.
- Generar reportes del estado y categoría de los tickets generados.

1.2.3 Alcances y Limitaciones

Alcances

El software a diseñar permitirá la gestión de pedidos de ayuda al área de soporte técnico computacional de la entidad financiera.

Será diseñado para que se desenvuelva en un entorno de servicio web local o intranet.

Estará enlazado con un servicio de base de datos relacional.

Los clientes o usuarios del software a diseñar serán personal que labora dentro de la misma entidad bancaria.

Limitaciones

- No habrá una base de datos con amplio almacenamiento debido a su alto costo.
- La automatización de la priorización basada en la categoría seleccionada por el usuario podría no ser siempre precisa.
- La IA puede no proporcionar respuestas precisas.
- En la generación de reportes pueden haber demoras debido a que no son preestablecidos sino personalizados al requerimiento del trabajador.

1.2.4 Justificación

El diseño de un sistema web de mesa de ayuda para el área de soporte de esta entidad financiera se presenta como una solución imperativa y estratégica ante los evidentes desafíos que enfrenta la organización en la actualidad. Los procesos obsoletos y manuales para la gestión de pedidos de mantenimiento de tecnología no solo generan ineficiencias operativas y sobrecarga de trabajo, sino que también ponen en riesgo la calidad de atención a los clientes. La experiencia previa en otras empresas, como el caso de HITSS Ecuador y el enfoque de Faria y Freire, ilustra de manera elocuente cómo la falta de recursos tecnológicos y la

ausencia de una metodología eficiente pueden desencadenar serias dificultades en la gestión de prioridades y, en última instancia, afectar la satisfacción del cliente.

El diseño de un sistema web de mesa de ayuda es fundamental para modernizar y optimizar los procesos, garantizando así una atención ágil, efectiva y centrada en las necesidades de los clientes, alineando la entidad financiera con las mejores prácticas tecnológicas y asegurando su competitividad en un entorno cada vez más digitalizado. Victor Arroyo (2021) nos indica que los resultados que se obtienen sobre la eficiencia, eficacia y calidad de servicio presentan una mejora sustancial que supera ampliamente las expectativas, pues dichas mejoras superan el 50% respecto a la gestión de incidentes antes de la implementación de un sistema web de mesa de ayuda.

1.2.5 Estado del arte

En la Tesis realizada en la Universidad Nacional del Callao, Lima, y titulada 'Sistema web para la gestión de incidencias de la mesa de ayuda de la empresa Nexus Technology' (Quispe, Requena, Soto, 2022), se planteó el objetivo de analizar el impacto de un sistema web desarrollado en los lenguajes JavaScript, TypeScript, Angular, y Node.JS en la optimización de la gestión de incidentes en la mesa de ayuda de la mencionada empresa. El sistema web ofrece un registro de solicitudes de incidencias sencillo de elaborar, donde se puede categorizar las mismas y ver el estado de las incidencias, en caso de solucionarlas se procede a seleccionar el cierre de la incidencia, también cuenta con una sección de informes que registran todas las solicitudes y su estado actual. Los resultados obtenidos demostraron una mejora palpable en el proceso de gestión de incidentes, además de un incremento significativo en el porcentaje de resolución exitosa de problemas mediante la categorización de prioridades para los incidentes reportados en la organización.

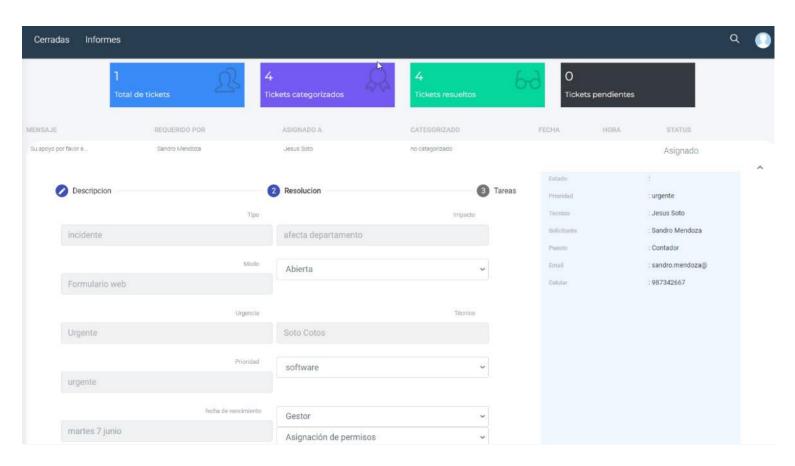


Figura 1: Detalle de ticket - Sistema web para la gestión de incidencias de la mesa de ayuda de la empresa Nexus Technology

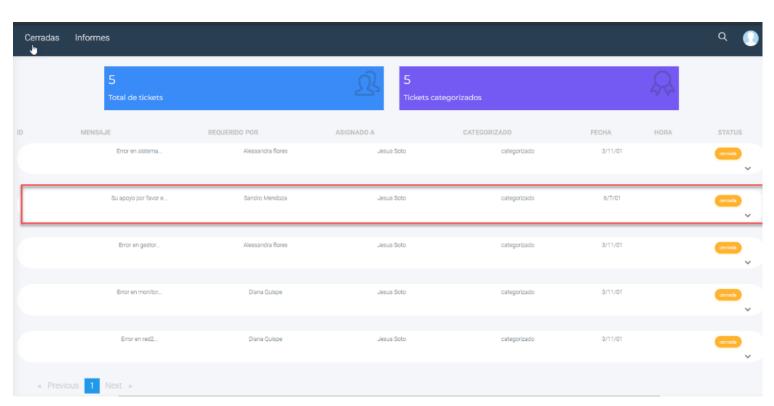


Figura 2: Tickets generados - Sistema web para la gestión de incidencias de la mesa de ayuda de la empresa Nexus Technology

En su Tesis llamada "Implantación de Aplicativo web para la mejora de la Gestión de mesa de ayuda en el Gore Loreto 2017" (Arbildo , Quiroz, 2017), se propusieron implementar un aplicativo web basado en ITIL, desarrollado en lenguajes como Java, HTML, CSS, SQL, para optimizar la gestión de la mesa de ayuda en el entorno del Gore Loreto Utilizando un enfoque de correlación no experimental, se analizaron conexiones entre variables en un grupo de 25 trabajadores de Energía y Minas. El aplicativo web cuenta con una interfaz más compleja donde podemos seleccionar el tipo y categoría de la incidencia a solicitar, además se selecciona el solicitante y como queremos que sea la atención una vez enviada la petición se muestra el estado en curso de las peticiones realizadas. Se concluyó que la implementación del aplicativo web está vinculada a mejoras en la gestión de la mesa de ayuda, demostrando efectos significativos en aspectos como el nivel de servicio y la administración de requerimientos. Las conclusiones enfatizan la influencia positiva del aplicativo web en la gestión de la mesa de ayuda, subrayando factores específicos que tuvieron impacto en el proceso.



Figura 3: Formulario de petición - Implantación del Aplicativo web para la mejora de la Gestión de mesa de ayuda en el Core Loreto 2017" (Arbildo , Quiroz, 2017)

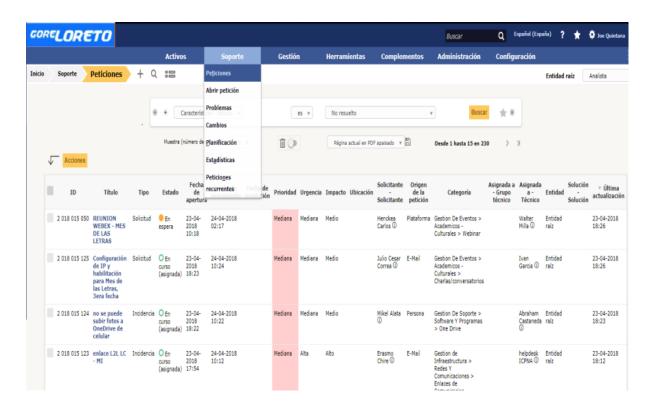


Figura 4: Registro de peticiones - Implantación del Aplicativo web para la mejora de la Gestión de mesa de ayuda en el Gore Loreto 2017" (Arbildo , Quiroz, 2017)

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamento teórico

2.1.1 Sistema Web

Un sistema web o aplicación web es un software que se encuentra alojado e implementado en un servidor, del cual pueden servirse los usuarios de manera local o remota, a través de una red interna o intranet, o el internet. Según Zurita (2020), esta tecnología puede ser usada

desde cualquier navegador existente, independientemente del sistema operativo que utilice el usuario.

2.1.2 Mesa de ayuda

La mesa de ayuda es una herramienta de uso institucional u organizacional por sobre el cual, la empresa realiza actividades que corresponden a intereses, generalmente ligados, a satisfacer las necesidades de los clientes y mejorar la comunicación entre la organización y estos. Una mesa de ayuda debe estar conformada por especialistas en el área de atención, maximizando la efectividad y evitando soluciones confusas o erróneas. Valverde (2021) dice textualmente: "la mesa de ayuda nos permitirá optimizar nuestros recursos y horas hombre de la empresa, así como también permitirá brindar una solución óptica a todas las incidencias reportadas por los clientes". Lo cual se entiende que, una mesa de ayuda puede servir para mejorar el desempeño de la organización, produciendo efectividad y eficacia en las partes interesadas.

2.2 Marco Metodológico

2.2.1 Metodología Scrum

Scrum es una metodología de desarrollo de software clasificado dentro de las metodologías ágiles. Ésta fue desarrollada por Jeff Sutherland y Ken Schwaber en 1996, donde dieron por primera vez las bases formales para el desarrollo ágil. Se basa principalmente en inspeccionar y adaptar el trabajo de manera continua conforme el proyecto va avanzando.

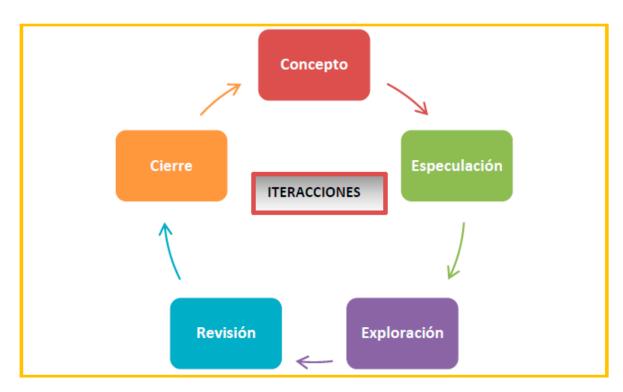
El equipo que se desenvuelve usando esta metodología intenta siempre ir dando valor al cliente conforme el proyecto avanza, manteniendo una comunicación directa y continua con todas las partes interesadas, lo cual propicia que el desarrollo sea altamente adaptable a los cambios y nuevos requerimientos.

Trigas(2012) nos dice en su libro "Scrum al ser una metodología ágil, tiene como base la idea de creación de ciclos breves para el desarrollo, que comúnmente se les llama iteraciones y que en Scrum se les llamarán sprints"

2.2.2 Fases del Scrum

Según Trigas(2012), también nos habla que existen 5 fases que definen el ciclo del desarrollo ágil.

- a) Concepto.- Definición genérica del proyecto y los equipos
- b) Especulación.- Con la información anterior se delimitan momentáneamente las características del proyecto.
- c) Exploración.- Se insertan las funcionalidades de la fase de especulación.
- d) Revisión.- El equipo revisa lo avanzado y si coincide con los objetivos planteados.
- e) Cierre.- Se entrega el producto más no se acaba ahí, pues se seguirán haciendo cambios llamados mantenimientos.



Trigas, M. (2012), Ciclo del desarrollo ágil [Figura]. Recuperado de: http://hdl.handle.net/10609/17885

2.2.3 Componentes de Scrum

En el libro de Trigas (2012) este nos indica que existen 3 fases, las cuales se les llaman reuniones, roles y elementos.

Las reuniones

Está comprendida también de 3 fases:

- Planificación del Backlog.- Definición de un documento inicial donde se colocarán los requisitos del sistema.
- Seguimiento del Sprint.- Son las reuniones diarias.
- Revisión del sprint.- Se presentan los resultados finales o una demo de lo logrado.

Los roles

Se divide en 2 grupos:

- Los cerdos.- Personas comprometidas con el proceso de Scrum, entre los cuales podemos tener al Product Owner, ScrumMaster y al Equipo de desarrollo.
- Las gallinas.- No son parte del proceso de Scrum pero son necesarios para la retroalimentación. Estos actores pueden ser los Usuarios, Stakeholders y los Managers.



Los elementos de Scrum

- Product Backlog.- Las necesidades del cliente.
- Sprint Backlog.- Las tareas que se realizarán en el Sprint.
- Incremento.- Lo que se logra en un Sprint, la cual es operativa.

2.3 Marco Conceptual

JavaScript

JavaScript se presenta como un lenguaje de programación de alto nivel con una amplia aplicación en el desarrollo web. Su razón de ser radica en infundir vida a las páginas web, posibilitando la creación de contenido altamente interactivo y dinámico. Distinguiendo de otros lenguajes de programación, JavaScript se ejecuta en el lado del cliente, lo que significa que es interpretado por el navegador web del usuario. Este enfoque brinda a los desarrolladores la capacidad de modificar elementos HTML y CSS en tiempo real, reaccionar ante las acciones del usuario, verificar la validez de formularios, administrar efectos de animación y establecer conexiones con servidores remotos mediante solicitudes HTTP o AJAX. En síntesis, JavaScript se erige como un componente fundamental en la edificación de experiencias en línea atractivas y funcionales (Smith, 2023).

PHP

PHP, que es una abreviatura de "Preprocesador de Hipertexto", se trata de un lenguaje de programación de alto nivel especialmente diseñado para trabajar en el desarrollo web. Su versatilidad y poder radican en su habilidad para crear aplicaciones web que sean interactivas y sitios que sean dinámicos de manera eficaz. PHP funciona en el servidor, lo que significa que todo su trabajo se realiza antes de que veas una página en tu navegador. Esto le permite a los

programadores llevar a cabo una amplia variedad de tareas, desde generar contenido web que se actualiza constantemente hasta manejar bases de datos y verificar la identidad de los usuarios.

Lo que hace que PHP se destaque es su capacidad para conectarse con bases de datos como MySQL, lo que facilita mucho la creación de aplicaciones que almacenan y recuperan datos de manera eficiente. Además, PHP se usa ampliamente en la creación de sistemas de gestión de contenidos (CMS) como WordPress y plataformas de comercio electrónico como WooCommerce. Esto lo convierte en una elección muy popular para construir sitios web que sean personalizables y llenos de vida.

PHP ha sido abrazado por la comunidad de desarrolladores web debido a su facilidad de uso y a la gran cantidad de personas que comparten recursos y bibliotecas. Su flexibilidad y capacidad de adaptarse a proyectos de todos los tamaños hacen que PHP sea una herramienta imprescindible en el kit de herramientas de cualquier desarrollador web (Martínez, 2022).

MySQL

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacionales (RDBMS) de código abierto ampliamente utilizado en el desarrollo de aplicaciones y la administración de datos. Proporciona una plataforma eficiente para crear, almacenar y recuperar datos en tablas relacionadas de manera organizada y eficaz. MySQL se ha convertido en un pilar en la gestión de datos, desempeñando un papel crucial en la creación de aplicaciones y sistemas que requieren un manejo robusto y escalable de la información (Jhonson, 2021).

HTML

HTML (Hypertext Markup Language) es un lenguaje de marcado ampliamente utilizado en el desarrollo web para crear y estructurar el contenido de las páginas en la World Wide Web. Este lenguaje utiliza etiquetas y elementos específicos para describir la información contenida en una página web, como texto, imágenes, hipervínculos y otros medios multimedia. HTML se ha convertido en el lenguaje fundamental para la construcción de sitios web, permitiendo a los desarrolladores definir la estructura y el formato de una página, lo que a su vez proporciona la base para su presentación y funcionamiento.

Visual Studio Code

Visual Studio Code, también conocido como VS Code y desarrollado por Microsoft, se ha destacado como un entorno de desarrollo altamente versátil y personalizable que ha revolucionado la forma en que los programadores escriben y administran su código. Este entorno de desarrollo integrado (IDE) de código abierto se distingue por su ligereza y un rendimiento excepcional, lo que lo convierte en la elección preferida para quienes buscan una experiencia de desarrollo fluida y sin complicaciones. La verdadera potencia de VS Code radica en su amplia variedad de extensiones, que permiten a los usuarios adaptar su entorno a sus necesidades específicas. Desde el resaltado de sintaxis y la sugerencia de código hasta herramientas avanzadas de depuración y colaboración en tiempo real, esta plataforma ha creado un ecosistema dinámico y diversificado que beneficia a programadores en una amplia gama de campos y proyectos. En última instancia, Visual Studio Code ha establecido un nuevo estándar en el ámbito de los entornos de desarrollo integrado, ofreciendo una experiencia altamente adaptable, rápida y eficiente que se adapta a las cambiantes demandas de la programación moderna (Gómez, 2023).

ChatGPT

ChatGPT es un modelo de procesamiento de lenguaje natural desarrollado por OpenAl que se apoya en una estructura de redes neuronales profundas denominada GPT (Generative Pre-trained Transformer). Este sistema se somete a un proceso de entrenamiento utilizando extensas colecciones de datos de texto disponibles en línea, y puede generar respuestas coherentes y contextualmente apropiadas a partir de las instrucciones que recibe en forma de texto. ChatGPT se beneficia de su habilidad para identificar patrones y relaciones presentes en los datos de entrenamiento, lo que le confiere la capacidad de comprender y producir texto en diversas situaciones.

El funcionamiento de ChatGPT se basa en técnicas de aprendizaje automático y estadística, aprovechando una arquitectura de redes neuronales profundas con atención de múltiples cabezas para procesar y generar texto. A través de un proceso de ajuste fino y optimización, este modelo se adapta para cumplir con tareas específicas, como la generación de respuestas en conversaciones escritas. Es fundamental destacar que, a pesar de sus notables habilidades, ChatGPT puede no proporcionar respuestas precisas o adecuadas en todo momento, y su utilización debe ser vigilada y evaluada cuidadosamente, especialmente en aplicaciones críticas.

CAPÍTULO 3

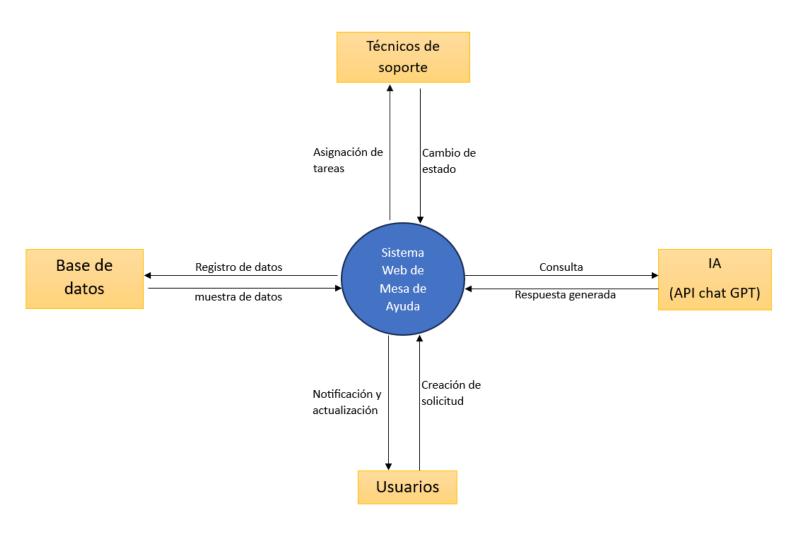
3.1 Fases del Scrum

3.1.1 Fase Inicial

3.1.1.1 Visión del Proyecto

El diseño de un sistema web de mesa de ayuda permitirá modernizar y optimizar los procesos de gestión de pedidos de mantenimiento de tecnología garantizando así una atención ágil, efectiva y centrada en las necesidades de los clientes, alineando la entidad financiera con las mejores prácticas tecnológicas y asegurando su competitividad en un entorno cada vez más digitalizado.

3.1.1.2 Diagrama de Contexto



3.1.1.3 Identificación de Actores

Scrum Master: Axel Lucas Ledesma Vargas

Responsabilidad: Coordinar y liderar el equipo SCRUM, asegurando que se sigan las prácticas y procesos adecuados.

Stakeholder: Javier Barrientos

Responsabilidad: Proporcionar la visión y los requisitos del proyecto, así como tomar decisiones estratégicas.

Equipo de Trabajo

Rol	Nombre	Área de Responsabilidad
Product Owner	Javier Sebastián Sánchez Corro	Definición y priorización de funcionalidades desde la perspectiva del cliente
Desarrollador Principal	José Marco Lira Polo	Liderazgo en el desarrollo del sistema web, garantizar la calidad del código
Tester	Josué Martín Tupahuaccaillo Sandoval	Realización de pruebas de calidad, asegurar el funcionamiento correcto del sistema

3.1.1.4 Desarrollo de épicas

			Enu	unciado de la h	nistoria	Criterios de aceptación					
Épica	Identific ador (ID) de la historia	Título	Rol	Característi ca/ Funcionalid ad	Razón / Resultado	Número (#) de escenario	Criterio de aceptación (Titulo)	Contexto	Evento	Resultado/ Comportamie nto esperado	
						1	Inicio de sesión en la mesa de ayuda	En caso el usuario ingrese bien las credenciales	Cuando hace clic en el botón iniciar sesión	puede	
Gestión de clientes	HU1	Inicio de sesión	Como cliente	Quiero iniciar Sesion	Para acceder al sistema web	2	mensaje de campos vacíos al iniciar sesión	En caso el usuario no ingrese datos en los campos de inicio de sesión	Cuando hace clic en el botón iniciar sesión	El sistema mostrará un mensaje que diga "Los campos estan vacios"	
						3	mensaje de datos incorrectos	En caso el usuario ingrese datos incorrectos campos de inicio de sesión	Cuando hace clic en el botón iniciar sesión	El sistema mostrará un mensaje que diga "El usuario y/o contraseña	

										son incorrectos"
						1	Formulario creación de tickets	El usuario ha iniciado sesión y desea crear un nuevo ticket	El usuario accede a la sección de creación de tickets.	Se muestra un formulario con campos etiquetados para ingresar los datos del ticket
						2	Validar datos	el usuario llenó los datos del formulario	El usuario intenta envia el formulario	
Gestión de Tickets	HU2	Nuevo Ticket	Como	Quiero crear un ticket de solicitud	Para mandar solicitud a la mesa de ayuda	3	Selección de Categorías	El usuario desea categorizar el ticket	El usuario intenta seleccionar una categoría en el formulario.	El formulario muestra correctament e las categorías disponibles y

							selecciona una de ellas para el ticket.
			4	Descripción detallada de ticket	El usuario está proporciona detalles sobre el problema	El usuario utiliza el campo de descripción	El campo de descripción permite al usuario ingresar información detallada sobre el problema
			5	Envío de ticket	El usuario ha completado el formulario y está listo para enviar el ticket	El usuario hace clic en el botón de envío en el formulario	El sistema registra el ticket en la base de datos y asigna un número de seguimiento único. El ticket se crea en el sistema
			6	Confirmación de creación	El usuario ha enviado con éxito el formulario de creación de ticket	El sistema procesa el formulario y crea el ticket	El usuario recibe una confirmación visual inmediata de que el ticket se ha creado correctament e, y se

										muestra el número de seguimiento del ticket para futuras referencias
						1	ingresar una descripción adicional	El usuario se encuentra en la página de detalles de un ticket	El usuario agrega detalles adicionales a ticket utilizando el campo de texto para descripciones	libremente en el campo de texto, lo que le permite
Gestión de Tickets	HU3	Detalle del ticket	Como cliente	Quiero editar el ticket	para agregar detalles	2	se registra la descripción adicional como un nuevo detalle	El usuario hace clic en el botón "Enviar."	se envía la información ingresada por el usuario al sistema para su procesamient o	La descripción adicional se registra en la base de datos como un nuevo detalle y se registra con una marca de

							tiempo adecuada.
			3	la lista de detalles de actividad se actualiza automáticame nte	El usuario ha registrado una descripción adicional	La lista de detalles se actualiza automáticam ente en la interfaz de usuario.	El sistema debe reflejar la descripción adicional. La información debe mostrarse en orden cronológico, con la última actualización en la parte superior de la lista.
			4	Si el campo de descripción está vacío al hacer clic en "Enviar," se muestra una advertencia.	El usuario intenta registrar una actualización del ticket sin ingresar ninguna descripción	El usuario realiza la acción de enviar la actualización sin proporcionar contenido.	usuario que el

										descripción válida.
						1	Los usuarios pueden acceder a una sección de consulta donde pueden ver una lista de todos los tickets disponibles.	El usuario desea consultar información sobre los tickets de soporte técnico existentes en el sistema.	El usuario hace clic en la opción "Consultar Tickets" o una funcionalidad similar desde el menú o página principal.	
Gestión de Tickets	HU4	Consulta de tickets	Como cliente	Quiero ver mis tickets	para ver el estado de los tickets	2	La lista de tickets debe incluir detalles como número de ticket, categoría, título, estado y fecha de creación.	El sistema ha cargado la lista de tickets disponibles	El usuario observa la lista de tickets en la página	El usuario puede ver una lista de tickets que incluye información como el número de ticket, la categoría, el título del ticket, su estado actual y la fecha de creación.

			3	Los usuarios pueden utilizar una funcionalidad de búsqueda para encontrar tickets específicos por título, categoría o estado.	La lista de tickets es extensa, y el usuario desea encontrar un ticket específico	El usuario utiliza una barra de búsqueda o filtros para ingresar criterios de búsqueda, como título, categoría o estado.	El sistema filtra automáticame nte la lista de tickets en función de los criterios de búsqueda proporcionad os por el usuario
			1	Los usuarios de soporte pueden acceder a una sección de consulta donde pueden ver una lista de todos los usuarios activos.	El usuario de soporte desea consultar información sobre los usuarios activos en el sistema.	El usuario de soporte hace clic en la opción "Mantenimie nto usuario" o una funcionalidad similar desde el menú o página principal.	redirige al usuario de soporte a una página que muestra una lista de todos los usuario de
			2	La lista de usuarios debe incluir detalles como nombre,	El sistema ha cargado la lista de usuarios activos.	El usuario de soporte observa la lista de	El usuario de soporte puede ver una lista de usuarios que incluye

Gestión de Usuari os	HU5	Consulta de usuarios	Como soporte	Quiero consultar los usuarios activos	para poder visualizar la lista de accesos al HelpDesk		apellido, correo, contraseña y rol.		usuarios en la página	información como el nombre, apellido, correo, contraseña y rol.
						3	Los usuarios pueden utilizar una funcionalidad de búsqueda para encontrar usuarios específicos por nombre.	La lista de usuarios es extensa y el usuario desea encontrar un usuario específico	El usuario utiliza una barra de búsqueda para ingresar el nombre como criterio de búsqueda.	El sistema filtra automáticame nte la lista de tickets en función de los criterios de búsqueda proporcionad os por el usuario.
						1	Formulario creación de usuario	El usuario de soporte ha iniciado sesión y desea crear un nuevo usuario	El usuario accede a la sección de mantenimien o de usuarios	Se muestra un formulario con campos etiquetados para ingresar los datos del usuario

Gestión de Usuari os	HU6	Nuevo usuario	Como soporte	Quiero crear un nuevo usuario	para poder agregar accesos al HelpDesk	3	Validar datos Confirmación de creación	el usuario llenó los datos del formulario El usuario de soporte ha enviado con éxito el formulario de creación del	El usuario intenta enviar el formulario el formulario el formulario el formulario y crea el usuario	
						1	Formulario edicion de usuario	El usuario de soporte ha iniciado sesión y desea crear	El usuario accede a la sección de mantenimien o de usuarios	que el usuario se ha creado correctament e. Se muestra un formulario con campos etiquetados para ingresar
								un nuevo usuario	o de doddinos	los datos del usuario

Gestión de Usuari os	HU7	Modificar usuario	Como soporte	Quiero modificar un usuario	para poder modificar las credencial es de un usuario	3	Validar datos Confirmación de edición	el usuario llenó los datos del formulario El usuario de soporte ha enviado con éxito el formulario de	El usuario intenta enviar el formulario el formulario el formulario el formulario y edita el usuario	
								edición del usuario		inmediata de que el usuario se ha editado correctament e.
						1	Aviso de Eliminación	El usuario de soporte eligió un usuario y apretó el botón eliminar.	El sistema envía un mensaje emergente al usuario.	El sistema solicita la confirmación del usuario de soporte para la eliminación del usuario seleccionado.

Gestión de Usuari os	HU8	Eliminar usuario	Como soporte	Quiero eliminar un usuario	para poder modificar desactivar las credencial es de un usuario	2	Confirmación de eliminación	El usuario de soporte ha eliminado con éxito el usuario	El sistema elimina el usuario	El usuario de soporte recibe una confirmación visual inmediata de que el usuario se ha eliminado correctament e.
Gestion de Usuari os	HU9	Encriptac ión de clave desde cuenta de soporte	Como soporte	Cifrado de clave	para poder ocultar la clave y aumentar de la seguridad de la entidad bancaria	1	Implementaci ón Exitosa de MD5	El equipo de desarrollo de seguridad está trabajando en la implementaci ón de la encriptación de claves utilizando el algoritmo MD5.	El equipo completa la implementaci ón de la encriptación de claves con el algoritmo MD5	Todas las claves almacenadas en la aplicación ahora están encriptadas de manera segura mediante el algoritmo MD5, lo que protege los datos sensibles. Los intentos de acceso no autorizado son ineficaces.

Gestion de Usuari os	HU9	Encriptac ión de clave desde cuenta de soporte	Como soporte	Cifrado de clave	para poder ocultar la clave y aumentar de la seguridad de la entidad bancaria	2	Prueba Exitosa con MD5	Después de la implementaci ón, se realizan pruebas exhaustivas en la aplicación para verificar la efectividad de la encriptación con MD5	Las pruebas de seguridad demuestran que las claves encriptadas con MD5 sor resistentes a los intentos de acceso no autorizado.	La encriptación de claves con el algoritmo MD5 es exitosa, y la aplicación pasa con éxito todas las pruebas de seguridad relacionadas con la encriptación.
Gestion de Usuari os	HU9	Encriptac ión de clave desde cuenta de soporte	Como soporte	Cifrado de clave	para poder ocultar la clave y aumentar de la seguridad de la entidad bancaria	3	Falla en la Implementaci ón con MD5	Durante la implementaci ón de la encriptación de claves con MD5, el equipo de desarrollo encuentra desafíos técnicos.	La implementac ón con MD5 no se completa con éxito debido a problemas técnicos o errores.	estar encriptadas de manera

Gestion de Usuari os	HU9	Encriptac ión de clave desde cuenta de soporte	Como soporte	Cifrado de clave	para poder ocultar la clave y aumentar de la seguridad de la entidad bancaria	4	Brecha de Seguridad Detectada con MD5	Después de la implementaci ón de la encriptación con MD5, la aplicación experimenta un intento de acceso no autorizado.	Se detecta un intento de acceso no autorizado a la aplicación.	encriptación de claves con el algoritmo
-------------------------------	-----	--	--------------	---------------------	---	---	--	---	--	---

3.1.1.5 Listas de pendientes

Épica	Identificador (ID) de la historia	Título	
Gestión de clientes	HU1	Inicio de sesión	
	HU2	Nuevo Ticket	
Gestión de Tickets	HU3	Detalle del ticket	
	HU4	Consulta de tickets	
	HU5	Consulta de usuarios	
	HU6	Nuevo usuario	
Gestión de Usuarios	HU7	Modificar usuario	
	HU8	Eliminar usuario	

Gestión de Usuarios HU9 Encriptación de clave desde cuenta de soporte

3.1.1.6 Plan de lanzamiento

Sprint	Duración	Épicas	Historias de Usuario
Sprint 1	3 semanas	Gestión de clientes, Gestión de Tickets	HU1: Inicio de sesión, HU2: Nuevo Ticket, HU3: Detalle del ticket
Sprint 2	3 semanas	Gestión de Tickets, Gestión de Usuario	HU4: Consulta de tickets, HU5: Consulta de usuarios, HU6: Nuevo usuario
Sprint 3	2 semanas	Gestión de Usuario	HU7: Modificar usuario, HU8: Eliminar usuario, HU9 Encriptación de clave desde cuenta de soporte

3.1.1.7 Repositorio del Proyecto

El repositorio del proyecto es el centro de colaboración y desarrollo para el software en cuestión. Todo el código fuente, y recursos relacionados se encuentran disponibles en el enlace de GitHub:

https://github.com/JoseLiraP123/ProyectoIntegrador2

El repositorio se organiza en varias carpetas clave:

<u>Código Fuente:</u> En la carpeta principal, se encuentra el código fuente del software, estructurado y comentado para facilitar su comprensión y desarrollo continuo.

<u>Issues y Problemas:</u> Utilizamos la función de "Issues" en GitHub para rastrear problemas, errores y tareas pendientes.

<u>Branches y Versiones:</u> Mantenemos diferentes ramas (branches) para el desarrollo y versiones estables del software, lo que permite un seguimiento ordenado del progreso y la gestión de versiones anteriores.

3.1.1.8 Producto Backlog priorizado

Prioridad	Épica	Identificador (ID) de la historia	Título	Descripción detallada de la historia	Puntos de historia	Dependencias
Alta	Gestión de clientes	HU1	Inicio de sesión	Los usuarios deben poder iniciar sesión en la aplicación.	5	-
Alta	Gestión de Tickets	HU2	Nuevo Ticket	Los usuarios deben poder crear un nuevo ticket de soporte.	8	-
Alta	Gestión de Tickets	HU3	Detalle del ticket	Los usuarios deben poder ver los detalles de un ticket.	5	HU2
Alta	Gestión de Tickets	HU4	Consulta de tickets	Los usuarios deben poder consultar los tickets existentes.	8	-
Alta	Gestión de Usuario	HU5	Consulta de usuarios	Los usuarios deben poder consultar la lista de usuarios.	5	-
Alta	Gestión de Usuario	HU6	Nuevo usuario	Los usuarios deben poder agregar un nuevo usuario.	8	-

Alta	Gestión de Usuario	HU7	Modificar usuario	Los usuarios deben poder modificar la información del usuario.	5	HU5, HU6
Alta	Gestión de Usuario	HU8	Eliminar usuario	Los usuarios deben poder eliminar un usuario existente.	8	HU5, HU6
Alta	Gestion de Usuario	HU9	Encriptac ión de clave desde cuenta soporte	Se aplica el cifrado MD5 para el aumento de la seguridad de la pagina	7	HU6,HU7

3.1.1.9 Planificación de la iteración (Sprint).

Fecha	Historia de Usuario	Tareas de Desarrollo	Responsable	Estado
Semana 4	HU2: Nuevo Ticket	Diseño de interfaz de usuario	Jose Lira	Terminad o
		Desarrollo del formulario	Jose Lira	Terminad o
Semana 4	HU2: Nuevo Ticket	Implementación de la lógica de negocio	Javier Sanchez	Terminad o
Semana 4	HU2: Nuevo Ticket	Pruebas de unidad	Axel Ledesma	Terminad o
Semana 4	HU4: Consulta de tickets	Diseño de la página de consulta	Jose Lira	Terminad o
		Desarrollo de la funcionalidad	Jose Lira	Terminad o

Semana 5	HU4: Consulta de tickets	Implementación de la lógica de consulta	Javier Sanchez	Terminad o
Semana 5	HU2: Nuevo Ticket	Pruebas de integración y correcciones	Axel Ledesma	Terminad o
Semana 6	HU4: Consulta de tickets	Pruebas de integración y correcciones	Josue Tupahuacaillo	Terminad o
Semana 6	Revisión	Preparación para la revisión del sprint	Equipo	Terminad o
	Retrospectiva	Realización de la retrospectiva	Equipo	Terminad o
Semana 7	HU5: Consulta de usuarios	Diseño de la interfaz de usuario	Javier Sanchez	Terminad o
		Desarrollo de la funcionalidad	Javier Sanchez	Terminad o
Semana 7	HU5: Consulta de usuarios	Implementación de la lógica de consulta	Jose Lira	Terminad o
Semana 7	HU5: Consulta de usuarios	Pruebas de unidad	Axel Ledesma	Terminad o
Semana 7	HU6: Nuevo usuario	Diseño de la interfaz de usuario	Javier Sanchez	Terminad o
		Desarrollo del formulario	Javier Sanchez	Terminad o
Semana 8	HU6: Nuevo usuario	Implementación de la lógica de negocio	Jose Lira	Terminad o
Semana 8	HU5: Consulta de usuarios	Pruebas de integración y correcciones	Axel Ledesma	Terminad o
Semana 8	HU6: Nuevo usuario	Pruebas de integración y correcciones	Josue Tupahuacaillo	Terminad o

Semana 8	Revisión	Preparación para la revisión del sprint	Equipo	Terminad o
	Retrospectiva	Realización de la retrospectiva	Equipo	Terminad o
Semana 8	HU7: Modificar usuario	Diseño de la interfaz de usuario	Jose Lira	Terminad o
		Desarrollo de la funcionalidad	Jose Lira	Terminad o
Semana 8	HU7: Modificar usuario	Implementación de la lógica de modificación	Javier Sanchez	Terminad o
Semana 8	HU7: Modificar usuario	Pruebas de unidad	Axel Ledesma	Terminad o
Semana 8	HU8: Eliminar usuario	Diseño de la interfaz de usuario	Jose Lira	Terminad o
		Desarrollo de la funcionalidad	Jose Lira	Terminad o
Semana 8	HU8: Eliminar usuario	Implementación de la lógica de eliminación	Javier Sanchez	Terminad o
Semana 8	HU7: Modificar usuario	Pruebas de integración y correcciones	Axel Ledesma	Terminad o
Semana 8	HU8: Eliminar usuario	Pruebas de integración y correcciones	Josue Tupahuacaillo	Terminad o
Semana 8	Revisión	Revisión Preparación para la revisión del sprint		Terminad o
	Retrospectiva	Realización de la retrospectiva	Equipo	Terminad o
Semana 10	HU9 Encriptación desde cuenta de soporte	Implementacion del cifrado MD5	Javier Sanchez	Terminad o

Semana 11		Implementación del dashboard para las cuentas de usuario y soporte	Jose Lira	Terminad o
Semana 11 – ??	Búsqueda de Nuevas Tareas			Pendient e

3.1.1.10 Sprint

Sprint 1

El Sprint 1 está conformado por la HU1, HU2 y HU3.

HU1: Inicio de sesión

Descripción: Yo, como desarrollador, quiero implementar una función de inicio de sesión en la aplicación para permitir que los usuarios se autentiquen de manera segura. Esto incluirá la capacidad de ingresar un nombre de usuario y una contraseña válidos para acceder al sistema.

HU2: Nuevo Ticket

Descripción: Yo, como desarrollador, quiero desarrollar la funcionalidad "Nuevo Ticket" para permitir que los usuarios creen un registro de ticket en el sistema. Esto implica proporcionar un formulario donde los usuarios puedan ingresar información relevante, como el título, la descripción y la prioridad del ticket.

HU3: Detalle del ticket

Descripción: Yo, como desarrollador, quiero crear la funcionalidad "Detalle del ticket" para que los usuarios puedan ver información detallada sobre un ticket existente en el sistema. Esto incluirá la visualización de todos los datos asociados a un ticket, como su estado, la descripción completa, la fecha de creación y cualquier comentario relacionado.

Sprint 2

El Sprint 2 está conformado por la HU4, HU5 y HU6.

HU4: Consulta de tickets

Descripción: Yo, como desarrollador, quiero implementar la funcionalidad de "Consulta de tickets" que permita a los usuarios buscar y ver información detallada sobre los tickets existentes en el sistema. Esto incluirá opciones de búsqueda y filtros para facilitar la consulta.

HU5: Consulta de usuarios

Descripción: Yo, como desarrollador, quiero desarrollar la funcionalidad de "Consulta de usuarios" para permitir a los administradores y usuarios autorizados buscar y acceder a la información de otros

usuarios registrados en el sistema. Esto incluirá la visualización de detalles de usuario y opciones de búsqueda.

HU6: Nuevo usuario

Descripción: Yo, como desarrollador, quiero crear la funcionalidad "Nuevo usuario" para permitir a los administradores y usuarios registrados agregar nuevos usuarios al sistema. Esto incluirá la capacidad de ingresar información de usuario, como nombre, correo electrónico y contraseña, para la creación de cuentas.

Sprint 3

El Sprint 3 está conformado por la HU7 y HU8.

HU7: Modificar usuario

Descripción: Yo, como desarrollador, quiero implementar la funcionalidad de "Modificar usuario" para permitir a los administradores y usuarios autorizados realizar cambios en la información de un usuario existente. Esto incluirá la capacidad de actualizar datos como el nombre, el correo electrónico y la contraseña.

HU8: Eliminar usuario

Descripción: Yo, como desarrollador, quiero desarrollar la funcionalidad de "Eliminar usuario" para permitir a los administradores y usuarios autorizados eliminar cuentas de usuario del sistema de manera segura. Esto incluirá un proceso de confirmación antes de la eliminación.

Sprint 4

El Sprint 4 está conformado por la HU9.

Descripción:

Yo, como desarrollador, quiero implementar la funcionalidad de "Encriptación de clave desde la cuenta de soporte" para permitir a los administradores de soporte técnico mejorar la seguridad de las claves almacenadas en la aplicación. Esto implica la capacidad de encriptar claves de usuario directamente desde una cuenta de soporte técnico. Esta funcionalidad debe ser utilizada con precaución y solo por personal autorizado.

Criterios de Aceptación:

Los administradores de soporte técnico pueden acceder a la funcionalidad de "Encriptación de clave" desde sus cuentas.

La funcionalidad de encriptación de clave permite a los administradores de soporte técnico seleccionar una clave de usuario y encriptarla de manera segura.

Se registra una auditoría de todas las encriptaciones de claves realizadas desde cuentas de soporte técnico.

La encriptación de clave es exitosa y protege de manera segura las claves de usuario.

Solo el personal autorizado tiene acceso a esta funcionalidad desde cuentas de soporte técnico.

3.1.1.11 Sprint Backlog

Historia de Usuario	Tareas de Desarrollo	Responsable	Estado
	Diseño de interfaz de usuario	Jose Lira	Terminado
HU2: Nuevo Ticket	Desarrollo del formulario	Jose Lira	Terminado
	Implementación de la lógica de negocio	Javier Sanchez	Terminado
	Pruebas de unidad	Terminado	
	Diseño de la página de consulta	Jose Lira	Terminado
HU4: Consulta de tickets	Desarrollo de la funcionalidad	Jose Lira	Terminado
	Implementación de la lógica de consulta	Javier Sanchez	Terminado
	Pruebas de integración y correcciones	Josue Tupahuacaillo	Terminado
	Diseño de la interfaz de usuario	Javier Sanchez	Terminado
HU5: Consulta de usuarios	Desarrollo de la funcionalidad	Javier Sanchez	Terminado
	Implementación de la lógica de consulta	Jose Lira	Terminado
	Pruebas de unidad	Axel Ledesma	Terminado
	Diseño de la interfaz de usuario	Javier Sanchez	Terminado
LILE: Nuova vavaria	Desarrollo del formulario	Javier Sanchez	Terminado
HU6: Nuevo usuario	Implementación de la lógica de negocio	Jose Lira	Terminado

	Pruebas de integración y correcciones	Josue Tupahuacaillo	Terminado
	Diseño de la interfaz de usuario	Jose Lira	Terminado
LILI7. Modificer	Desarrollo de la funcionalidad	Jose Lira	Terminado
HU7: Modificar usuario	Implementación de la lógica de modificación	Javier Sanchez	Terminado
	Pruebas de unidad	Axel Ledesma	Terminado
	Diseño de la interfaz de usuario	Jose Lira	Terminado
HU8: Eliminar usuario	Desarrollo de la funcionalidad	Jose Lira	Terminado
	Implementación de la lógica de eliminación	Javier Sanchez	Terminado

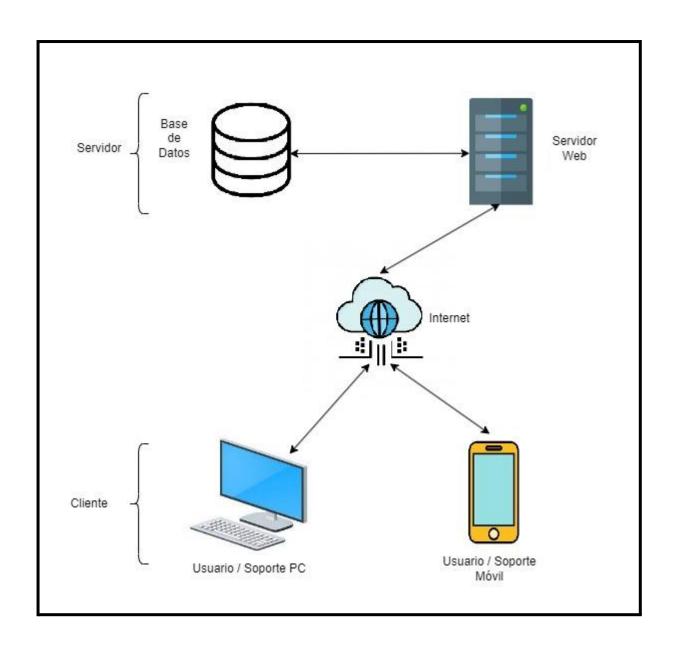
3.1.1.12 Mínimo Producto Viable

Historia de Usuario	Descripción
Iniciar Sesión	Como usuario, quiero poder iniciar sesión en el sistema para acceder a las funcionalidades.
Crear Nuevo Ticket	Como usuario, quiero poder crear un nuevo ticket para solicitar asistencia o informar un problema.
Detalles del Ticket	Como usuario, quiero poder consultar los detalles de un ticket existente para obtener información sobre el estado y la resolución.
Consulta de Tickets	Como usuario, quiero poder buscar y consultar la lista de tickets existentes para obtener una visión general.
Consulta de Usuarios	Como equipo de soporte, quiero poder consultar la lista de usuarios para ver quiénes están registrados en el sistema.

Agregar Usuario	Como equipo de soporte, quiero poder agregar nuevos usuarios al sistema.
Modificar Usuario	Como equipo de soporte, quiero poder modificar la información de un usuario existente.
Eliminar Usuario	Como equipo de soporte, quiero poder eliminar un usuario

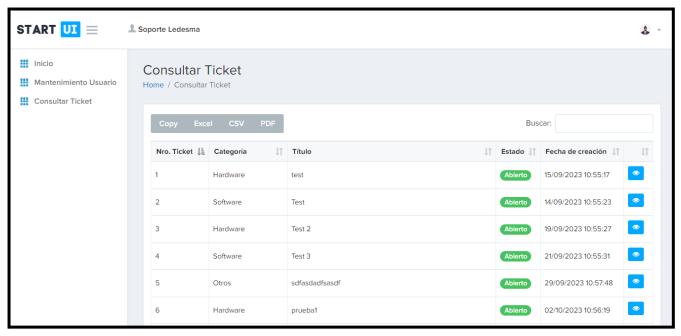
3.2. Arquitectura tecnológica

Una arquitectura tecnológica en un proyecto de desarrollo de software es el diseño estructural que define cómo los componentes del sistema interactúan entre sí y con el entorno. Esta arquitectura establece las pautas para la organización, comunicación y funcionamiento de los elementos tecnológicos, garantizando la eficiencia, escalabilidad y robustez del software, así como la adaptación a los requisitos del negocio y a futuras expansiones o cambios. Considerando esta definición, el sistema estará desarrollado con una arquitectura Cliente –Servidor, ya que al tener múltiples usuarios (Usuarios y Soportes) entramos en la necesidad de utilizar una arquitectura una arquitectura que posibilite la separación de la interfaz gráfica y los datos.. A continuación, se muestra la arquitectura expresada en un gráfico:



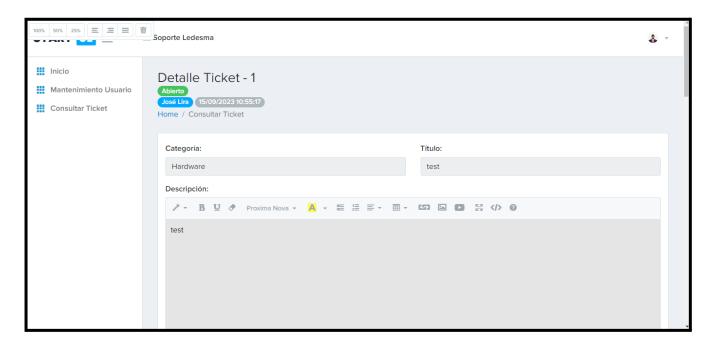
3.3. Mockups del diseño

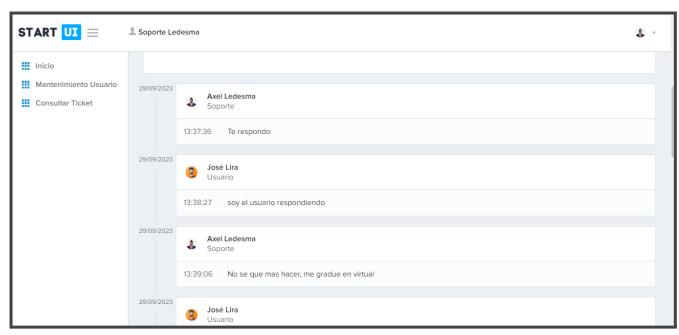
Diseño consulta de ticket



La siguiente pantalla muestra la consulta de tickets desde una perspectiva de rol Soporte donde se visualizan los filtros, ordenamientos y la opción de búsqueda.

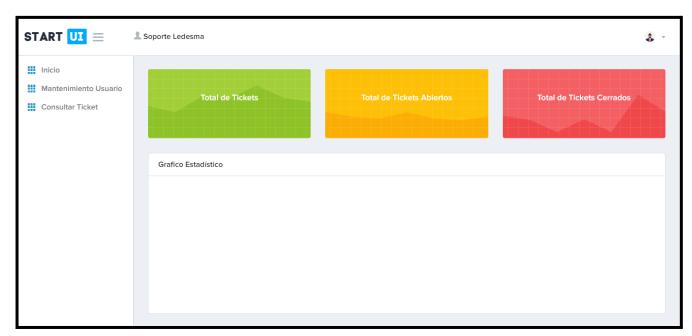
Diseño detalle de ticket



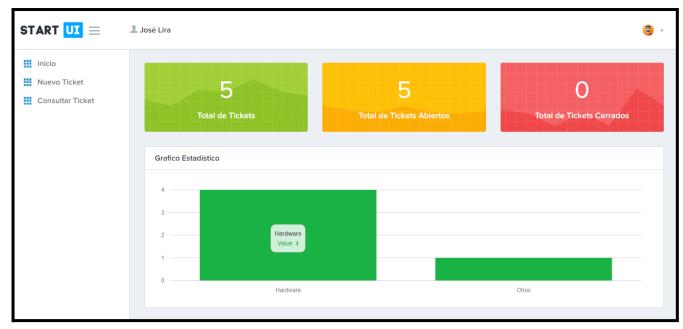


La siguiente imagen muestra las pantallas de detalles de ticket donde observamos la información sobre aquel ticket y el seguimiento de las respuestas tanto del usuario como los usuario de soporte.

Diseño Interfaz Principal

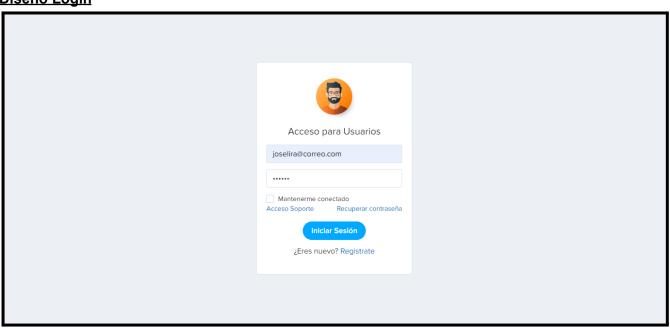


Esta pantalla representa la gráfica que tiene el usuario de rol de soporte en la interfaz principal evidenciando que está en proceso el desarrollo de esta funcionalidad.

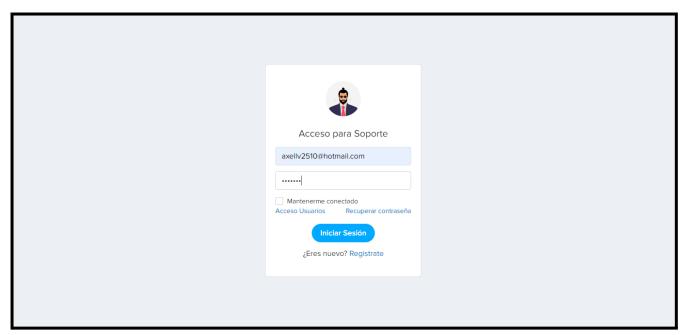


Esta pantalla representa la gráfica que tienen los usuarios en la interfaz principal.

Diseño Login

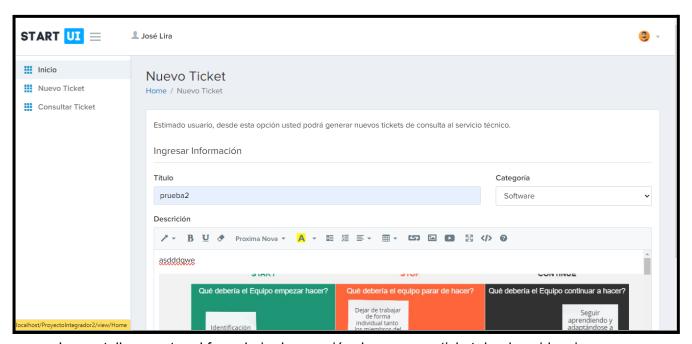


La siguiente pantalla muestra el login de acceso para los usuarios.



La siguiente pantalla muestra el login de acceso para los usuarios de soporte.

Diseño Nuevo Ticket



La pantalla muestra el formulario de creación de un nuevo ticket donde evidenciamos funcionalidades como la posibilidad de agregar imágenes en la descripción del ticket..

3.4 Funcionalidades del código

 Crear la base de datos relacional para el almacenamiento de los usuarios y la solicitud de tickets estableciendo la prioridad de atención a las incidencias de forma automatizada a través de la categoría seleccionada por el usuario que registra la solicitud.

Para este cumplir este objetivo, necesitamos de una clase llamado Conectar con la siguiente estructura:

```
session start();
          class Conectar{
              protected $dbh:
              protected function Conexion() {
12
                      $conectar = $this->dbh = new PDO("mysql:local=localhost;dbname=proyectoint2", "root", "");
13
                      //$conectar = $this->dbh = new PDO("mysql:local=localhost;dbname=proyectoint2", "sebastian", "Sebastian");
                      return Sconectar:
14
15
                  } catch (Exception $e) {
                     print "Error DB!: " . $e->getMessage()."<br/>";
19
20
              public function set_names(){
23
                 return $this->dbh->query("SET NAMES 'utf8'");
24
25
   \dot{\Box}
              public function ruta(){
26
27
                  return "http://localhost/ProyectoIntegrador2/";
29
30
31
     ?>
```

En dicho código definimos los parámetros de conexión a la base de datos mysql y capturamos los posibles errores durante la conexión para mostrárselo al usuario.

2) Generar notificaciones por correo electrónico a los usuarios y al equipo de soporte cada vez que se genere un nuevo ticket o se actualice un ticket existente. Además, el equipo de soporte también recibirá notificaciones por WhatsApp al momento de crear, asignar y cerrar un ticket.

Esta funcionalidad aún no se ha desarrollado.

3) Desarrollar una API basada en inteligencia artificial que habilite al equipo de soporte de la mesa de ayuda para responder a los tickets, utilizando las respuestas generadas por el modelo IA ChatGPT como base preliminar. Esta funcionalidad aún no se ha desarrollado.

4) Generar reportes del estado y categoría de los tickets generados.

Para generar reportes del estado de los tickets y para lograr listar las categorías utilizamos los siguientes controladores y modelos:

- Controlador Ticket

```
usuario.php × i ticket.php × categoria.php ×
  urce History 🕼 🖫 - 🔊 - 🔽 🗫 🗗 🖺 🗐 🔗 😓 🖭 🖭 🥚 🔲 🏙 🚅 📵
require_once '../config/conexion.php';
require_once '../models/Ticket.php';
           $ticket = new Ticket();
           switch ($ GET["op"]) {
   case "insert";
                  $ticket->insert ticket($ POST["usu id"],$ POST["cat id"],$ POST["tick titulo"],$ POST["tick descrip"]);
               case "listar_x_usu":
                   $datos=$ticket->listar_ticket_x_usu($_POST["usu_id"]);
                  $data = Arrav();
                  foreach ($datos as $row) {
    $sub_array = array();
                      $sub array[] = '<span class="label label-pill label-danger">Cerrado</span>';
                       $sub_array[] = date("d/m/Y H:i:s", strtotime($row["fech_crea"]));
                                            ton type="button" onClick="ver('.$row["tick_id"].');" id="'.$row["tick_id"].'" class="btn btn-inline btn-primary btn-sm ladda-b
                       $sub_array[] = '<butto
$data[] = $sub_array;</pre>
```

Esta funcionalidad permite que los tickets se puedan generar, consultar o eliminar además de obtener un listado filtrado por usuario.

- Controlador Categoría

```
usuario.php X i ticket.php X i categoria.php X
Source History | 👺 🖟 - 🐺 - | 🔍 🐶 😓 🖫 | 😭 🖖 - 🖺 | 🚅 | 🍥 🔲 | 🕮 🚅 🍵
          require_once '../config/conexion.php';
3
          require_once '../models/Categoria.php';
5
          $categoria = new Categoria();
 6
▲
          switch ($ GET["op"]) {
8
                  $datos = $categoria->get_categoria();
10
11
                  if(is_array($datos) == true and count($datos) > 0) {
12
13
                       $html = "<option></option>";
14
15
                       foreach ($datos as $row) {
                          $html = "<option value='".$row['cat_id']."'>".$row['cat_nom']."</option>";
16
17
                           echo Shtml:
18
19
20
21
22
                  break;
23
24
<u>Q.</u>
26
27
```

Esta funcionalidad permite cargar la lista de categorías que se pueden elegir para crear un nuevo ticket.

-Modelo Ticket:

```
urce History 🔯 🖫 + 🔊 + 💆 🐶 🖶 📮 🔐 🚱 🤮 🖆 🖆 🥚 📵 🏙 🚅 📵
      <?php
   class Ticket extends Conectar{
           public function insert_ticket($usu_id, $cat_id, $tick_titulo, $tick_descrip) {
5
6
7
8
<u>4</u>
               $conectar = parent::Conexion();
              parent::set_names();
               $gql = "INSERT INTO tm_ticket (tick_id, usu_id, cat_id, tick_titulo, tick_descrip, tick_estado, fech_crea, est) VALUES (NULL,?,?,?,?,'Abierto',now() ,'l');";
12
              $sql=$conectar->prepare($sql);
13
14
              $sql->bindValue(1, $usu_id);
               $sql->bindValue(2, $cat id);
               $sql->bindValue(3, $tick_titulo);
$sql->bindValue(4, $tick_descrip);
15
16
17
18
               $sql->execute();
               return $resultado = $sql->fetchAll();
19
20
21
<u>1</u>
          public function listar_ticket x usu($usu_id) {
               $conectar = parent::Conexion();
24
25
              parent::set names();
               $sql = "SELECT '
27
28
29
                        . "tm_ticket.tick_id, "
                        "tm_ticket.usu_id, "
"tm_ticket.cat_id, "
30
                        . "tm_ticket.tick_titulo, "
                        . "tm ticket.tick descrip,
```

La siguiente imagen forma parte del Modelo Ticket donde se muestra la estructura de la función para insertar ticket y listar ticket por usuario

-Modelo Categoría:

```
📠 Categoria.php 🗙 📠 Ticket.php 🗙 📠 Usuario.php 🗴
           Source
      <?php
   2
     class Categoria extends Conectar{
 3
   白
 4
         public function get categoria() {
 5
             $conectar = parent::Conexion();
 6
 7
             parent::set_names();
 8
             $sql = "SELECT * FROM tm_categoria WHERE est=1;";
 A
10
             $sql=$conectar->prepare($sql);
12
             $sql->execute();
13
14
             return $resultado = $sql->fetchAll();
15
16
      ?>
```

Esta imagen muestra la funciona para obtener las categorías que se listaran cuando se busque crear un nuevo ticket

Por otro lado, para la funcionalidad que permite listar las categorías en la creación de un nuevo ticket está conformado por las siguientes líneas de código:

```
<div class="box-typical box-typical-padding">
          Estimado usuario, desde esta opción usted po<mark>drá generar nuevos tickets de consulta al servicio técnico.</mark>
       <h5 class="m-t-lg with-border">Ingresar Información</h5>
       <div class="row">
           <form method="post" id="ticket_form">
               <input type="hidden" id="usu_id" name="usu_id" value="<?php echo $_SESSION['usu_id']; ?>">
               <div class="col-lg-8">
                       <fieldset class="form-group">
                              <label class="form-label semibold" for="tick titulo">Titulo</label>
                               <input type="text" class="form-control" id="tick_titulo" name="tick_titulo" placeholder="Ingrese Titulo">
                </div>
                <div class="col-lg-4">
                       <fieldset class="form-group">
                               <label class="form-label semibold" for="exampleInput">Categoría</label>
                               <select class="form-control" id="cat_id" name="cat_id">
                      </fieldset>
               </div>
               <div class="col-lg-l2">
                       <fieldset class="form-group":
                               <label class="form-label semibold" for="tick_descrip">Descrición</label>
                               <div class="summernote-theme-1">
                                       <textarea class="summernote" name="tick_descrip" id="tick_descrip"></textarea>
                               </div>
                        </fieldset>
```

En el php de la página de nuevo ticket, el código sombreado presenta la funcionalidad de cargar la lista de categorias en un combobox del formulario de nuevo ticket

```
function init() {
   $("#ticket form").on("submit", function(e){
      guardaryeditar(e);
   });
$ (document).ready(function() {
       $('#tick descrip').summernote({
           height: 200
       });
        $.post("../../controller/categoria.php?op=combo", function(data, status){
           $('#cat id').html(data);
});
function guardaryeditar(e){
   e.preventDefault();
   var formData = new FormData($("#ticket_form")[0]);
   if ($('#tick descrip').summernote('isEmpty') || $('#tick titulo').val()=='')|
        swal("Advertencia!", "Campos Vacios", "warning");
   }else{
        $.ajax({
           url: "../../controller/ticket.php?op=insert",
           type: "POST",
           data: formData,
           contentType: false,
           processData: false,
           success: function(datos) {
                $('#tick titulo').val('');
                $('#tick descrip').summernote('reset');
                swal("Correcto!", "Registrado Correctamente", "success");
```

En el js, el código sombreado permite acceder al controlador categoría y eligiendo la opción "combo" logramos obtener la data que necesitamos para listarlo en el combobox.

Por otro lado, para la funcionalidad de obtener los gráficos de los total de ticket, los tickets abiertos y cerrados tenemos las siguientes partes de código:

```
<!-- Contenido -->
<div class="page-content">
       <div class="container-fluid">
               <div class="row">
                       <div class="col-x1-12">
                               <div class="row">
                                       <div class="col-sm-4">
                        <article class="statistic-box green">
                           <div>
                               <div class="number" id="lbltotal"></div>
                               <div class="caption"><div>Total de Tickets</div></div>
                            </div>
                       </article>
                    </div>
                                       <div class="col-sm-4">
                        <article class="statistic-box yellow">
                               <div class="number" id="lbltotalabierto"></div>
                               <div class="caption"><div>Total de Tickets Abiertos</div></div>
                            </div>
                        </article>
                    </div>
                                       <div class="col-sm-4">
                        <article class="statistic-box red">
                            <div>
                               <div class="number" id="lbltotalcerrado"></div>
                               <div class="caption"><div>Total de Tickets Cerrados</div></div>
                            </div>
                       </article>
                    </div>
                               </div>
                        </div>
```

En el php, la parte del código que da forma a los gráficos se muestra en la imagen anterior.

```
$ (document) .ready(function() {
   var usu_id = $('#user_idx').val();
   if ( $('#rol_idx').val() == 1){
       $.post("../../controller/usuario.php?op=total", {usu_id:usu_id}, function (data) {
           data = JSON.parse(data);
           $('#lbltotal').html(data.TOTAL);
       });
       $.post("../../controller/usuario.php?op=totalabierto", {usu id:usu id}, function (data) {
           data = JSON.parse(data);
           $('#lbltotalabierto').html(data.TOTAL);
       });
       $.post("../../controller/usuario.php?op=totalcerrado", {usu_id:usu_id}, function (data) {
           data = JSON.parse(data);
           $('#lbltotalcerrado').html(data.TOTAL);
       });
       $.post("../../controller/usuario.php?op=grafico", {usu_id:usu_id},function (data) {
           data = JSON.parse(data);
           new Morris.Bar({
               element: 'divgrafico',
               data: data,
               xkey: 'nom',
               ykeys: ['total'],
               labels: ['Value'],
               barColors: ["#1AB244"],
           });
        });
```

En el js, podemos observar como hace uso del controlador usuario para obtener la data necesaria para realizar el gráfico desde el rol de Usuario (rol id = 1)

```
}else{
   $.post("../../controller/ticket.php?op=total",function (data) {
       data = JSON.parse(data);
       $('#lbltotal').html(data.TOTAL);
   });
   $.post("../../controller/ticket.php?op=totalabierto",function (data) {
       data = JSON.parse(data);
       $('#lbltotalabierto').html(data.TOTAL);
   });
   $.post("../../controller/ticket.php?op=totalcerrado", function (data) {
       data = JSON.parse(data);
       $('#lbltotalcerrado').html(data.TOTAL);
   });
   $.post("../../controller/ticket.php?op=grafico",function (data) {
       data = JSON.parse(data);
       new Morris.Bar({
           element: 'divgrafico',
           data: data,
           xkey: 'nom',
           ykeys: ['total'],
            labels: ['Value']
       });
   });
```

Por otro lado, para el rol de soporte, la funcionalidad aún no está terminada para graficar los reportes de total de ticket, total de ticket abiertos y cerrados.

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

- Narayana Reddy, T., & Pushpa Latha, K. (2019). Impact of Banc Assurance on Customers in Purchasing Insurance Policies with Special Reference to Kurnool District of Andhra Pradesh. International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE), DOI: 10.35940/ijitee.F1144.0486S419.
- Sandhu, S., & Arora, S. (2022). Customers' usage behavior of e-banking services: Interplay of electronic banking and traditional banking. International Journal of Finance and Economics, DOI: 10.1002/ijfe.2266.
- Quispe Casafranca, C., Requena Yañez, E., & Soto Costos, J. M. (2022). Sistema web para la gestión de incidencias de la mesa de ayuda de la empresa nexus technology.
- Arbildo Flores, J. P., Quiroz Arista, J. D. (2018). IMPLANTACIÓN DE APLICATIVO WEB BASADA EN ITIL Y MEJORAMIENTO DE LA GESTIÓN DE MESA DE AYUDA EN EL GORE LORETO 2017.
- Rodriguez, C., & Pino, R. (2019). Chatbot con habilidades sociales para interactuar con Usuarios del Servicio de mesa de ayuda que brinda la empresa "Hitss Ecuador." Universidad de Guayaquil. Facultad de Ciencias Matemáticas y Físicas.
- Faria, D., & Freire, L. (2021). Implementación de un sistema de mesa de ayuda informático
 Help Desk para la gestión de requerimientos que se presentan en un SOC. ESPOL. FIEC.
- Arroyo, V., & Guizado, J. (2021). Sistema Web para el Proceso de Mesa de Ayuda en la Sub Dirección de Tecnología de la Información de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria.
- Zurita, B. (2020). SISTEMA WEB PARA LA GESTIÓN ACADÉMICA Y ADMINISTRATIVA DE EMPRESA DE CAPACITACIÓN PROFESIONAL DIENAV. Universidad Tecnológica Israel. Recuperado de https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2489
- Pedraza, H. (2021). Implementación de una mesa de ayuda para optimizar la gestión de incidencias para el área de informática en la empresa CIRTEXTILES. Universidad Tecnológica del Perú. Recuperado de https://hdl.handle.net/20.500.12867/4523

•		Metodología <u>1/10609/17885</u>	Universitat	Oberta	de	Catalunya.	Recuperado	de