

Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

FICHA DE CONTROL DE CAMBIOS				
PROYECTO		Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5		
DOCUMENTO		Manual del Usuario		
VERSIÓN		Versión N° 1		
FECHA CREACIÓN		28/10/2016		
FECHA CAMBIO		21/11/2016		
RESPONSABLES		Heyner Correa, Junior Salazar, Juan Rodríguez, Jared Medina, Viviana Merchan, Dahaina Hernández		
LÍDER		Heyner Correa		
HISTORIAL				
FECHA	NÚMERO DE VERSIÓN	OBSERVACIONES	AUTOR (ES)	VER

Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

Documento validado por las partes en fecha:

Por el cliente	Por la empresa suministradora
Firmado por: DI	Firmado por DI

Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

## TABLA DE CONTENIDO

### Contenido

INTRODUCCION.....	Pag.1
1.1 Propósito.....	1
1.2 Personal Involucrado.....	1
1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas.....	1
2. PRESENTACION DEL SISTEMA DE INFORMACION.....	Pag.2
3. CONVENCIONES.....	Pag.3
4. ESPECIFICACIONES TECNICAS.....	Pag.4
4.1 Cliente.....	4
4.2 Servidor de aplicaciones.....	4
4.3 Servidor de base de datos.....	4
4.4Otras especificaciones.....	.Pag.5
4.5 Especificaciones Adicionales.....	Pag.6
5. INSTALACION DEL SISTEMA.....	Pag.7
5.1 Bases.....	7
5.2 CGI-BIN.....	7
5.3 WWWROOT.....	7
5.4 USER.....	7
5.5 PROXY.....	7
5.6 DNS.....	7
5.7 WEB.....	Pag.8
5.8 FTP.....	8
6. INICIO DEL SI.....	Pag.9
6.1Requerimientos.....	9
6.2 Página Principal.....	9
6.3 Registro.....	Pag.10
6.4 Inicio Sesión.....	10
6.5 Barra de inicio.....	Pag.11
6.6 Futbol 5.....	11
6.7 Quienes Somos Contáctanos.....	11
6.8 CONTACTANOS.....	11
7. ROLES Y/O USUARIO.....	Pag.12
7.1 Gerente.....	Pag.12
7.2 Cliente.....	Pag.12

Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

## INTRODUCCIÓN

Este proyecto contiene toda la información sobre las características técnicas de cada elemento. Por ejemplo equipo, soportes, procesadores, velocidades, proveedores y garantías. Tiene como finalidad conocer de una manera detallada y sencilla la estructura web de la pecosa, todo esto es para que cualquier usuario pueda sacar diferentes instrucciones del sistema de información, este sitio fue diseñado para que el usuario pueda emplearlo, de una forma individual y sin una respectiva capacitación; realizar diferentes búsquedas dentro de la página bien sea ingresado la diferente información o eliminándola.

---

### 1.1 Propósito

Este documento va dirigido a los servidores que interactúan con el sistema de información, Igualmente se clasifica como usuario a cualquier consultor. Y poder Brindar una información clara sobre el funcionamiento y uso de los distintos elementos de la página la pecosa guiando al usuario en los diferentes tipos de búsquedas dentro de la página, para así apoyarlo en la búsqueda de la información.

Nombre	Rol
Juan Alberto Benavides	Analista

### 1.2 Personal involucrado

Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

Daniel Jared Medina	Tester
Viviana Stefany Merchán	Gerente
Dahiana Lorena Hernández	Diseñador
Junior Alfonso Salazar	Diseñador
Heyner Correa	Líder

### 1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

- ✓ **(SI.C.F5):** Sistema de Información para Campeonato de Futbol 5
- ✓ **ALTER SESSION:** sirve para establecer o modificar cualquiera de las condiciones que afectan a su conexión con la base de datos
- ✓ **CREATE SEQUENCE:** crear una nueva secuencia de generador de números
- ✓ **CREATE SYNONYM:** Crea un sinónimo para algún objeto de la base de datos.
- ✓ **CREATE TABLE:** creación de tablas
- ✓ **CREATE VIEW:** Crea una tabla virtual cuyo contenido (columnas y filas)
- ✓ **CREATE PROCEDURE:** Standard Base: base estándar
- ✓ **Management:** administración.
- ✓ **Dirección IP:** etiqueta numérica que identifica, de manera lógica y jerárquica, a un interfaz
- ✓ **CGI-BIN:** servicios de ejecución de hosting
- ✓ **BVSDE:** expansión de la Biblioteca Virtual en Salud Ambiental
- ✓ **USER:** Usuario
- ✓ **PROXY:** programa o dispositivo que realiza una tarea acceso a Internet en lugar de otro ordenador
- ✓ **DNS:** sistema de nombres de dominio
- ✓ **FTP:** Protocolo de Transferencia de Ficheros

Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

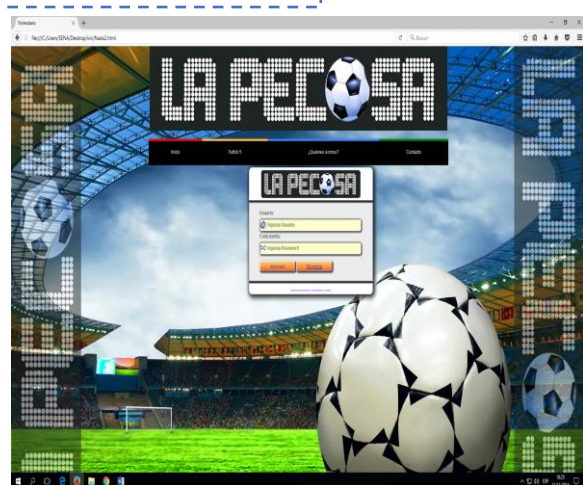
## 2. PRESENTACIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (SI)

Este sistema de información nace a partir de una necesidad de una empresa o negocio. El **(SI.C.F5)** Permite la gestión y la organización de torneos y campeonatos de futbol 5, personal de apoyo, se ofrece calidad, confiabilidad, integridad, disponibilidad y eficiencia, optimizando y priorizando su uso para asegurar su correcta funcionalidad y brindando un nivel de seguridad. Este Aplicativo web cuenta con una serie de opciones fáciles y accesibles para los usuarios que interactúan con el SI. Este aplicativo web fue desarrollo por **INSOFT**, el propósito es reducir el uso de papel. Y obtener un gran impacto ambiental.

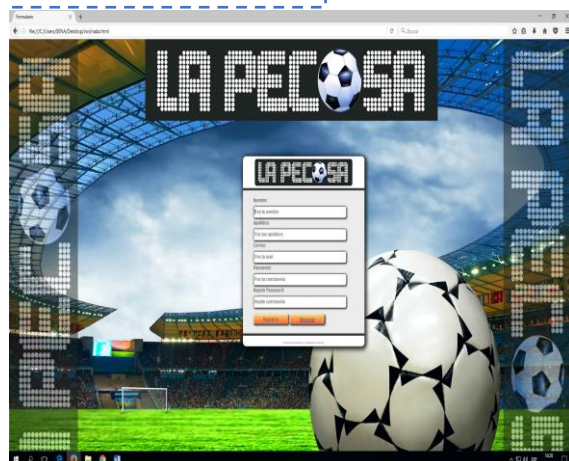
### INICIO



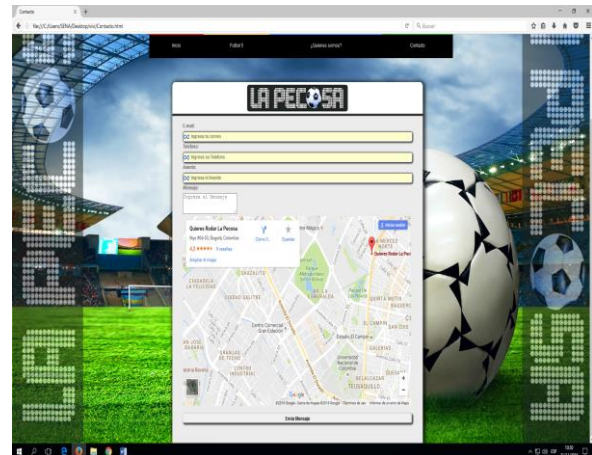
### INGRESO DE USUARIO



### REGISTRO DE USUARIO



### INFORMACION DE LA EMPRESA



Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

### 3. CONVENCIONES

---

Carácter	Concepto
	Tecla que se utiliza para acceder a la función que solicite el usuario en la página tal como iniciar sesión, registrarse y/o registrar tablas del contenido y contacto.
	Teclado que podrá permitir al usuario escribir sus datos o lo que quiera ingresar en la página establecida.
Señalar	Colocar en el extremo superior del mouse o ratón sobre el elemento o botón que desea señalar e ingresar.
Clickear	Presionar electivamente el botón o mando que tenga denominado en su mouse o ratón para acceder a la función que desea efectuar

Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

## 4. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

---

### 4.1 Cliente

#### Requisitos del Cliente

Para poder utilizar el aplicativo web, se debe contar con un computador con acceso a Internet y un navegador Web (por ejemplo, Internet Explorer superior o igual a 6.0, Netscape superior o igual 7, Opera superior o igual a 8).

Para una mejor visualización de la plataforma se recomienda trabajar en una resolución de 1024X800. Para poder acceder a la plataforma se debe tener **habilitado en el navegador el recibo de cookies.**

Aunque no se especifican requerimientos de hardware para la utilización de la plataforma, se recomienda contar con un computador que posea mínimamente las siguientes características:

- 4.1.1 Procesador 2.0 MHz
- 4.1.2 RAM de 1 GB
- 4.1.3 Modem para la conexión a internet.

### 4.2 Servidor de aplicaciones

- ✓ **Cliente Web:** (contenedor de applets): Es usualmente un navegador e interactúa con el contenedor web haciendo uso de HTTP. Recibe páginas HTML o XML y puede ejecutar applets y código JavaScript.
- ✓ **Aplicación cliente:** Son clientes que no se ejecutan dentro de un navegador y pueden utilizar cualquier tecnología para comunicarse con el contenedor web o directamente con la base de datos.

### 4.3 Servidor de base de datos

- ✓ ALTER SESSION
- ✓ CREATE SEQUENCE
- ✓ CREATE SYNONYM
- ✓ CREATE TABLE
- ✓ CREATE VIEW
- ✓ CREATE PROCEDURE



Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

#### 4.4 Otras especificaciones

- ✓ Verificación de la compatibilidad: Se debe comprobar si se cumplen los requisitos para la instalación en cuanto a hardware y software. A veces es necesario desinstalar versiones antiguas del mismo software.
- ✓ Verificación de la integridad: Se verifica que el paquete de software es el original, esto se hace para evitar la instalación de programas maliciosos.
- ✓ Creación de los directorios requeridos: Para mantener el orden en el directorio cada sistema operativo puede tener un estándar para la instalación de ciertos archivos en ciertos directorios. Ver por ejemplo Linux Standard Base.
- ✓ Creación de los usuarios requeridos: Para deslindar responsabilidades y tareas se pueden o deben usar diferentes usuarios para diferentes paquetes de software.
- ✓ Concesión de los derechos requeridos: Para ordenar el sistema y limitar daños en caso necesario, se le conceden a los usuarios solo el mínimo necesario de derechos.
- ✓ Copia, desempaque y descompresión de los archivos desde el paquete de software: Para ahorrar Ancho de banda y tiempo en la transmisión por internet o espacio de Disco duro, los paquetes vienen empacados y comprimidos.
- ✓ Archivos principales, sean de fuente o binarios.
- ✓ Archivos de datos, por ejemplo datos, imágenes, modelos, documentos XML-Dokumente, etc.
- ✓ Documentación, Archivos de configuración, Bibliotecas Enlaces duros o enlaces simbólicos a otros archivos
- ✓ Compilación y enlace con las bibliotecas requeridas: En algunos casos no se puede evitar el complicado paso de la compilación y enlace que a su vez tiene severos requerimientos de software al sistema. El enlace con bibliotecas requeridas puede ser un problema si en su instalación no se acataron los estándares establecidos.
- ✓ Configuración: Por medio de archivos de configuración se le da a conocer al software con que parámetros debe trabajar. Por ejemplo, los nombres de las personas que pueden usar el software, como verificar su clave de ingreso, la ruta donde se encuentran los archivos con datos o la dirección de nuestro proveedor de correo electrónico. Para sistemas complejos se debe desarrollar el Software Configuración Management.

Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

## 4.5 Especificaciones adicionales

- ✓ La «dirección IP» que es un número que identifica a un ordenador o computadora cuando se conecta a Internet. Cualquier dispositivo conectado a Internet debe estar asociado a una dirección IP que lo identifica en la red de forma inequívoca.
- ✓ La IP puede permanecer invariable en el tiempo (IP estática) o cambiar cada vez que el dispositivo se reconecta a la red (IP dinámica).
- ✓ Tiene el inconveniente de que cuando la dirección IP es dinámica un mismo usuario que se conecte varias veces el mismo día se contabilizará como varios visitantes únicos porque la Red le adjudicará un IP distinto en cada visita. Por el contrario, si varias personas se conectan desde la misma IP como ocurriría con varios ordenadores de una misma empresa, contarían sólo como una visita.
- ✓ «Cookies» (galletitas). El «sitio-web» envía una «cookie» al ordenador del visitante y cuando este mismo usuario accede nuevamente al «sitio-web» se reconoce la «cookie» y se contabiliza como una visita repetida. Así se consigue conocer el número de usuarios únicos de un «sitio-web» en un tiempo determinado. Este método para contabilizar las visitas únicas es mucho más preciso y fiable.

Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

## 5. INSTALACIÓN DEL SISTEMA

---

### **Instalación y configuración del software ‘la pecosa’**

Los principales directorios son (Archivos que están en el servidor)

#### **5.1 BASES**

Almacena las bases auxiliares, y los datos y las noticias

#### **5.2 CGI-BIN**

Almacena los scripts .XIS para realizar procesos puntuales en las bases de la BVSE como insertar, buscar, actualizar, eliminar, imprimir.

#### **5.3 WWWROOT**

Almacena todas las páginas HTML, scripts en PHP, plantillas en XML así como los archivos de configuración, todos ellos clasificados en sus respectivos directorios.

#### **5.4 USER**

Debe tener asignado la identificación del usuario al momento de ingresar a la BVSE. Key: Se le debe asignar la clave del usuario.

#### **5.5 PROXY**

Es un programa u ordenador que hace de intermediario entre dos ordenadores. Supongamos que nosotros nos identificamos como “Juanito” y queremos hacer una petición al servidor llamado “pepito”. Si la petición la hacemos directamente, “pepito” sabe que “Juanito” le hizo una petición. En cambio, si usamos un proxy que sería un intermediario que por ejemplo podemos llamar “manolito”, la petición se la haríamos a manolito y éste se la haría a pepito. De esta manera, pepito no sabe que quien realmente ha hecho la petición es Juanito. A su vez, el intermediario puede bloquear determinadas peticiones. Por ejemplo, si pedimos a un proxy que tiene bloqueadas las extensiones .xxx, que nos muestre la página web “amanecer.xxx”, dicha página web no se nos mostrará porque el proxy actúa bloqueándola.

#### **5.6 DNS**

Son las siglas de Domain Name System. Es un sistema por el que se asocia una información con un nombre de dominio. El ejemplo más claro es cuando introducimos una ruta URL en nuestro navegador de internet del tipo <http://www.facebook.com> Una vez hemos introducido esta ruta, dicha información es enviada a un servidor DNS que lo que hace es determinar en qué lugar se encuentra esa página web alojada y nos conecta con ella.

Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

## 5.7 WEB

El término web va asociado a internet, donde los usuarios utilizan sus navegadores web para visitar sitios web, que básicamente se componen de páginas web donde los usuarios pueden acceder a informaciones con texto, videos, imágenes y navegan a través de enlaces o hipervínculos a otras webs.

## 5.8 FTP

Acrónimo de File Transfer Protocolo de transferencia de archivos. Es un protocolo utilizado para la transferencia de archivos entre un cliente y un servidor, permitiendo al cliente descargar el archivo desde el servidor o al servidor recibir un archivo enviado desde un cliente.

Nuestro servidor será de tipo clúster que son servidores especializados en el almacenamiento de la información teniendo grandes capacidades de almacenamiento y permitiendo evitar la pérdida de la información por problemas en otros servidores.

## INSTRUCCIONES PARA ENTRAR AL APLICATIVO



- ❖ En la barra de dirección deberá ingresar a ([www.ejemplodepagina.com](http://www.ejemplodepagina.com))

- ❖ Ya en la URL y dando Enter nos deberá mostrar la página principal



Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

## 6. INICIO DEL SI

### 6.1 REQUERIMIENTOS

Este sitio se diseñó para navegadores como internet Explorer, Mozilla, google Chrome

### 6.2 PÁGINA PRINCIPAL

Para visualizar la página web la podemos encontrar como:

[file:///C:/Users/Diana\\_pc/Desktop/vivi/Prototipo/Prototipo.html](file:///C:/Users/Diana_pc/Desktop/vivi/Prototipo/Prototipo.html)

Una vez el usuario ingresa a este sitio, lo primero que se observa en la página es el sitio principal esta se describe a continuación:



Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

### 6.3 REGISTRO

En la opción registro dependiendo el tipo de usuario este debe introducir nombre, apellido, correo, contraseña y nuevamente contraseña por último dar clic en registrar.



The registration form for LA PECOSA includes the following fields and buttons:

- Nombre:** Input field with placeholder text "Pon tu nombre".
- Apellidos:** Input field with placeholder text "Pon tus apellidos".
- Correo:** Input field with placeholder text "Pon tu mail".
- Password:** Input field with placeholder text "Pon tu contraseña".
- Repetir Password:** Input field with placeholder text "Repite contraseña".
- Registrar:** An orange button at the bottom to submit the registration.

### 6.4 INICIO SECCION

En este botón encontraremos un ingreso para los usuarios ya registrados encontraremos digitar usuario y contraseña y un botón donde podamos darle un clic para poder ingresar más abajo aparecerá un botón que sí que queremos siempre que ingresemos al navegador siempre recordaremos la contraseña y si no queremos no lo seleccionamos



The login form for LA PECOSA includes the following fields and buttons:

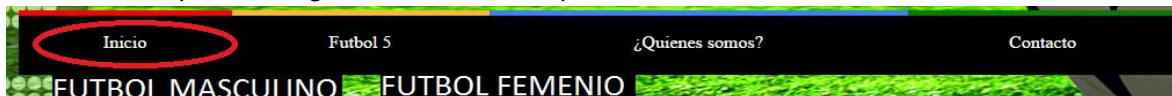
- Usuario:** Input field with placeholder text "Ingresa Usuario" and a blue key icon.
- Contraseña:** Input field with placeholder text "Ingresa Password" and a blue key icon.
- Ingresar:** An orange button to submit the login credentials.
- Registrar:** An orange button to navigate to the registration page.



Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

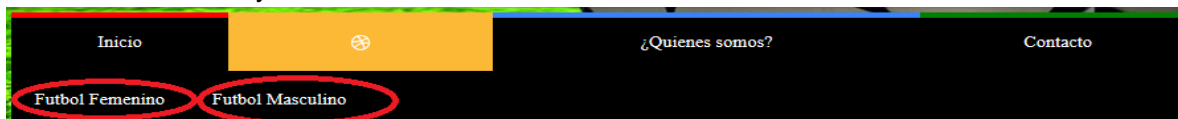
## 6.5 BARRA DE INICIO

La barra nos permite ingresar diferentes opciones del menú



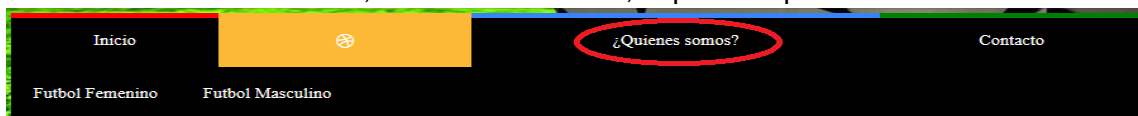
## 6.6 FUTBOL 5

En el encontramos una opción llamada futbol 5 donde se encontrar información sobre los torneos femeninos y masculinos



## 6.7 QUIENES SOMOS

En la opción de quienes somos mostrara la descripción de la empresa con los servicios que ofrece como lo es el servicio de parqueadero, vestieres ,billar, sala entretenimiento, sedes donde nos ubicamos, sala de hidratación, espacio deportivo de la cancha.



## 6.8 CONTACTANOS

En la siguiente opción se muestra el contacto donde encontraras la ubicación del establecimiento donde podrás hacer tus diferentes preguntas



Sistema de Información Para Campeonatos de Futbol 5	Versión: 1
Implantación del sistema	Fecha: 02/03/2015
Manual del usuario y operativo	

## 7. ROLES Y/O USUARIOS

---

### 7.1 GERENTE

Es el que coordina el establecimiento, procesos, y tiempos, además de verificar ideas nuevas para el cumplimiento de cada servicio. Este también se encarga de dirigir todos los procesos para el funcionamiento para un correcto manejo en el establecimiento, él se va a encargar de montar toda la respectiva información en cuanto a cambios de números, planillas de los campeonatos e información de nuevos torneos también se encargara de subir un manual de reglas del campeonato y toda la información de horas de encuentros clasificaciones entre otras.

### 7.2 CLIENTE

Es la persona que utilizara el servicio de la empresa va hacer participe en registrarse y mirar la información.