

MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Edición: PRIMERA
Fecha: DICIEMBRE 2007
Código: 205D12000/ 09
Página: 32 de 58

Control de asesorías FO-TESE-DA-52-RES07






 <p>GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO</p>	<h2>CONTROL DE ASESORÍAS</h2> <p>FO-TESE-DA-52 RES07</p>	 <p>DE ESTUDIOS TECNOLÓGICOS DE ECATEPEC</p>
--	--	---

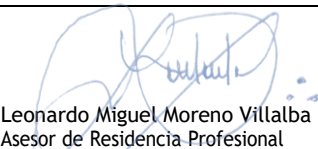

DIRECCIÓN ACADÉMICA
DIVISIÓN ACADÉMICA
INGENIERÍA INFORMÁTICA

HOJA 1 DE 1

ALUMNO: Pérez Álvarez Karla Sarahy MATRÍCULA: 201621219

EMPRESA: Strapps Consulting S.A.S. de C.V. NOMBRE DEL PROYECTO: Desarrollo de contenido empresarial marco de trabajo ágil.

FECHA	ASUNTOS TRATADOS	HORA INICIO	HORA TÉRMINO	FIRMA DEL ALUMNO
07/09/2021	Comunicación sobre asesorías y manera de trabajar.	9:00 AM	10:30 AM	
14/09/2021	Revisión forma de trabajo proyecto.	9:00 AM	9:45 AM	
21/09/2021	Redacción de documentación solicitada.	9:30 AM	10:30 AM	
28/09/2021	Firma y revisión de documentos.	9:00 AM	10:00 AM	
05/10/2021	Firma y revisión de actividades.	9:30 AM	11:00 AM	

<p>Elaboró:</p>  <p>Leonardo Miguel Moreno Villalba Asesor de Residencia Profesional</p>	<p>Revisó:</p> <p>Ing. José Luis Limón Sánchez Profesor responsable de Residencias Profesionales</p>	<p>Visto Bueno:</p>  <p>Mtra. Verónica Martínez Martínez Jefe de División</p>
---	--	--

MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Edición:	PRIMERA
Fecha:	DICIEMBRE 2007
Código	205D12000/ 09
Página:	2 de 58

Evaluación al desempeño del alumno FO-TESE-DA-54-RES09



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EVALUACIÓN AL DESEMPEÑO DEL ALUMNO

FO-TESE-DA-54
RES09



DIRECCIÓN ACADÉMICA
DIVISIÓN ACADÉMICA INGENIERÍA INFORMÁTICA

FECHA: 15/10/2021

No. DE REPORTE: 1

HORAS ACREDITADAS: 168 horas

PERIODO REPORTADO: 01/09/2021 al
15/10/2021

CALIFICACIÓN TOTAL: 8.8

I. Datos generales:

ALUMNO: Pérez Álvarez Karla Sarahy

MATRÍCULA: 201621219

PROYECTO: Desarrollo de contenido empresarial marco de trabajo ágil

EMPRESA: Strapps Consulting S.A.S. de C.V.

II. Evaluación del asesor externo:

ASPECTO EVALUADO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Presentación										X	
2. Conocimientos de su área									X		
3. Iniciativa y cooperación										X	
4. Responsabilidad										X	
5. Puntualidad										X	
6. Sociabilidad										X	
7. Expresión oral y escrita										X	

STRAPPS
CONSULTING

OBSERVACIONES:

PROMEDIO: 8.85

Ing. Salvador Lara Orduño

NOMBRE, FIRMA Y SELLO

II. Evaluación del asesor interno:

ASPECTO EVALUADO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Conocimientos de su área										X	
2. Expresión oral y escrita									X		
3. Responsabilidad										X	
4. Calidad y puntualidad en los reportes										X	

OBSERVACIONES:

PROMEDIO: 8.75

Leonardo Miguel Moreno Villalba

NOMBRE, FIRMA Y SELLO

Reviso:

Ing. José Luis Limón Sánchez
Profesor responsable de Residencias
Profesionales

Visto Bueno:

RECIBIDO
15 OCT 2021
Mtra. Verónica Martínez Martínez
Jefe de División

MANUAL DE PROCEDIMIENTOS	Edición:	PRIMERA
	Fecha:	DICIEMBRE 2007
	Código:	205D12000/ 09
	Página:	3 de 58

Reporte de avance de proyecto FO-TESE-DA-55-RES10

 GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO	REPORTE DE AVANCE DE PROYECTO FO-TESE-DA-55 RES10	
--	--	---

DIRECCIÓN ACADÉMICA
DIVISIÓN ACADÉMICA INGENIERÍA INFORMÁTICA

FECHA:	15/10/2021
No. DE REPORTE:	1
PERIODO REPORTADO:	01/09/2021 al 15/10/2021
HORAS ACUMULADAS:	168 horas.
% DE AVANCE:	25%

ALUMNO: Pérez Álvarez Karla Sarahy

MATRÍCULA: 201621219

PROYECTO: Desarrollo de contenido empresarial marco de trabajo ágil.

EMPRESA: Strapps Consulting S.A.S. de C.V.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS EN EL PROYECTO:

INTRODUCCIÓN:

En Strappsconsulting se realizará una fábrica de software de contenido empresarial, el cual lleva por nombre: “Desarrollo de contenido empresarial marco de trabajo ágil”, donde se administrarán los datos del cliente, los diversos talleres, calendario y archivos, etc., que se realizarán con la ayuda de un marco de trabajo llamado Scrum.

Scrum es un marco de trabajo de ágil de adaptación iterativa e incremental, rápido, flexible y eficaz diseñado para ofrecer un valor significativo de forma rápida en todo el proyecto, siendo este ligero y fácil de entender.

Dentro de la fábrica de software pretendemos que el cliente tenga más información sobre los beneficios que ofrecen en dicha página, dando un fácil acceso y con una interfaz amigable en la cual se pueden almacenar los datos de manera organizada.

ALCANCES:

Con lo anterior dicho, haremos la fábrica de software con cursos que nos proporcionan, obteniendo el conocimiento sobre: HTML, lógica de programación, gestión de proyectos y JavaScript.

Dadas estas herramientas de trabajo, se planea desarrollar el software desde front que son pantallas e interfaz del usuario hasta back que es la lógica de programación y la programación misma.

Se harán uso de Apis, los cuales son una especificación para archivos de interfaz legibles por máquina para describir, producir, consumir y visualizar servicios web RESTful.

Dentro de este proyecto se hace uso del marco de trabajo Scrum que es un marco de trabajo ágil, entre los beneficios esta la adaptabilidad, la transparencia y la resolución rápida de problemas ya que una detección oportuna se puede solucionar fácilmente y la mejora continua ya que siempre se ésta buscando la forma eficiente de trabajar. Se trabajo con los Daily scrum donde respondemos las preguntas: ¿Que hice ayer?, ¿Que hice hoy? y ¿Qué me detiene o impedimentos? Además de Sprint retrospective para analizar la manera en que se está trabajando .

Linea de tiempo.

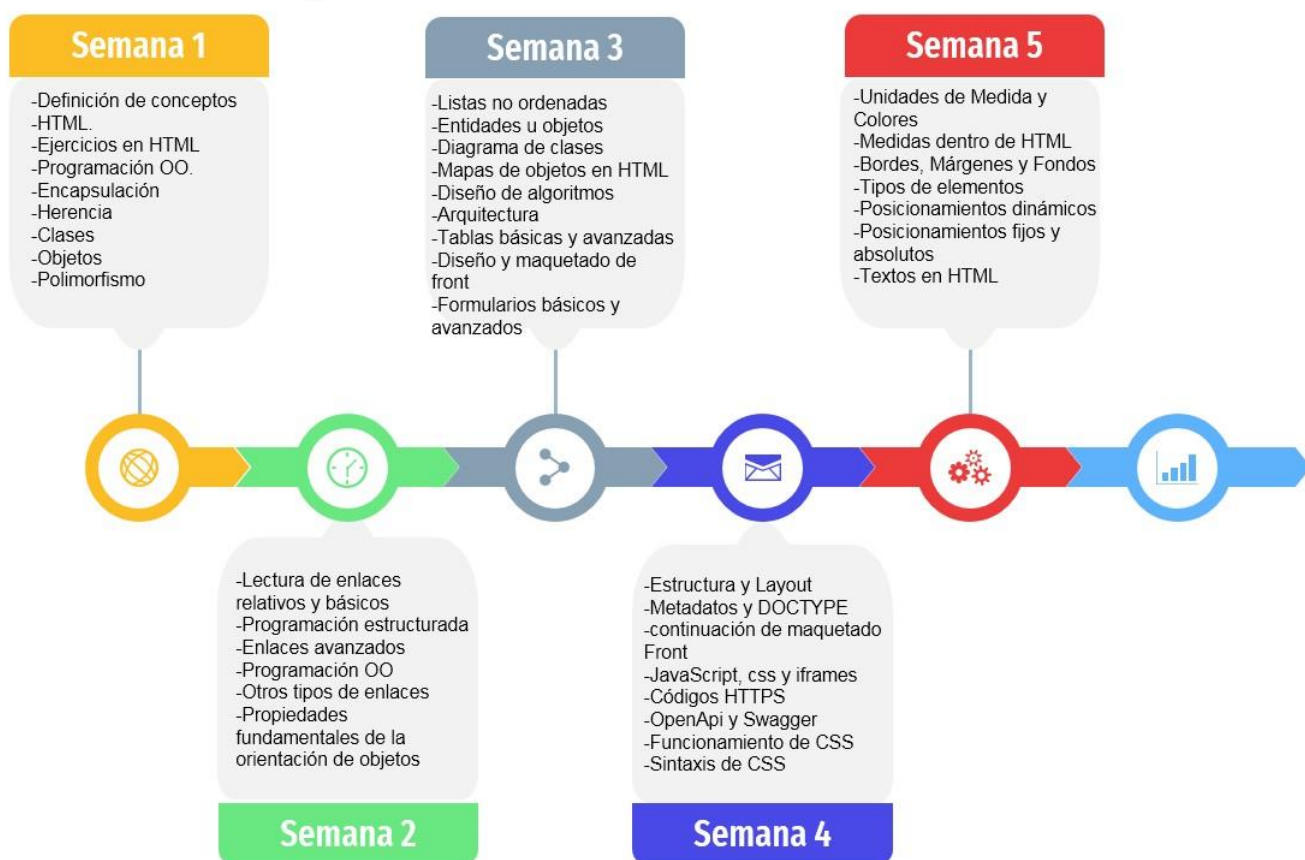


Ilustración 1 Actividades del Primer Parcial

Introducción a HTML y Programación Orientado a Objetos (POO)

Semana 1

- Definición de conceptos
- HTML
- Ejercicios en HTML
- Programación OO.
- Encapsulación
- Herencia
- Clases
- Objetos
- Polimorfismo

En la primera semana de capacitación en Strapp Consulting, se vieron los fundamentos de este Lenguaje de Marcado de Hipertexto (HTML), es lo que se utiliza para crear todas las páginas web de Internet. Sus orígenes se remontan en el año 1980, por el físico Tim Berners-Lee. También se dio a conocer el organismo W3C (World Wide Web Consortium), quien elabora las normas que deben seguir los diseñadores de páginas web para crear las páginas HTML. Originalmente, las páginas HTML sólo contenían información sobre sus contenidos de texto e imágenes. Con el desarrollo del estándar HTML, las páginas empezaron a incluir también información sobre el aspecto de sus contenidos: tipos de letra, colores y márgenes. Después aparecieron nuevas tecnologías como JavaScript, indujeron que las páginas HTML también incluyeran el código de las aplicaciones (llamadas scripts) que se utilizan para crear páginas web dinámicas.

Ilustración 2 Actividades primer semana

En nuestro proyecto se utilizan dos lenguajes JavaScript y C#. Para poder conocer estos dos lenguajes se necesita tener la base, que en este caso sería la programación orientados a objetos, un concepto importante. La Programación Orientada a Objetos (POO) es un paradigma de programación, es decir, un modelo o un estilo de programación que nos da unas guías sobre cómo trabajar con él. Se basa en el concepto de clases y objetos.

MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Edición:	PRIMERA
Fecha:	DICIEMBRE 2007
Código	205D12000/ 09
Página:	5 de 58

Esta programación tiene 4 principios importantes:

- Encapsulación: Contiene toda la información importante de un objeto dentro del mismo y solo expone la información seleccionada al mundo exterior.
- Abstracción: Es cuando el usuario interactúa solo con los atributos y métodos seleccionados de un objeto, utilizando herramientas simplificadas de alto nivel para acceder a un objeto complejo.
- Herencia: Define relaciones jerárquicas entre clases, de forma que atributos y métodos comunes puedan ser reutilizados. Las clases principales extienden atributos y comportamientos a las clases secundarias.
- Polimorfismo: Consiste en diseñar objetos para compartir comportamientos, lo que nos permite procesar objetos de diferentes maneras. Es la capacidad de presentar la misma interfaz para diferentes formas subyacentes o tipos de datos.

Evidencias:

master ▾ CursoStrapps / Programacion / CAPITULO 2 /

Go to file Add file ▾ ...

AlbertGlez97 Base De Datos Introduccion 567f032 5 days ago History

..

01-PROBLEMA 2.1	Base De Datos Introduccion	5 days ago
02-PROBLEMA 2.1	Dia 6	last month
03-PROBLEMA 2.2	Dia 6	last month

Ilustración 3 Capítulo 2 Programación

Fundamentos de programación y Programación Orientada a Objetos

-Lectura de enlaces relativos y básicos
-Programación estructurada
-Enlaces avanzados
-Programación OO
-Otros tipos de enlaces
-Propiedades fundamentales de la orientación de objetos

Semana 2

4.1. URL

4.2. Enlaces relativos y absolutos

4.3. Enlaces básicos

4.4. Enlaces avanzados

4.5. Otros tipos de enlaces

4.6. Ejemplos de enlaces habituales

Semana 2, Revisamos los enlaces, que se utilizan para establecer relaciones entre dos recursos. Aunque la mayoría de los enlaces relacionan páginas web, también es posible enlazar otros recursos como imágenes, documentos y archivos.

El lenguaje de marcado HTML se definió teniendo en cuenta algunas de las características que existían en ese momento para la publicación digital de contenidos. Entre los conceptos utilizados en su creación, se encuentra el mecanismo de "hipertexto". De hecho, las letras "HT" de la sigla HTML significan "hipertexto" (hypertext en inglés), por lo que el significado completo de HTML podría traducirse como "lenguaje de marcado para hipertexto".

La incorporación del hipertexto fue una de las claves del éxito del lenguaje HTML, ya que permitió crear documentos interactivos que proporcionan información adicional cuando se solicita. El elemento principal del hipertexto es el "hiperenlace", también llamado "enlace web" o simplemente "enlace".

MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Edición:	PRIMERA
Fecha:	DICIEMBRE 2007
Código	205D12000/ 09
Página:	5 de 58

Evidencia programación:

Strapp	CursoStrapp / HTML / CAPITULO 4 /	Go to file	Add file	...
Karla262	css	260366e	9 days ago	History
..				
4.3-EnlacesBasicos	Actualizacion		14 days ago	
4.4-EnlacesAvanzados	Actualizacion		14 days ago	
4.5-OtrosTiposDeEnlaces.html	Actualizacion		14 days ago	
4.6-EjemplosEnlacesHabituales.html	css		9 days ago	
4.7-EnlaceFTP.html	Actualizacion		14 days ago	

Ilustración 5 Repositorio/HTML

Introducción a XHTML

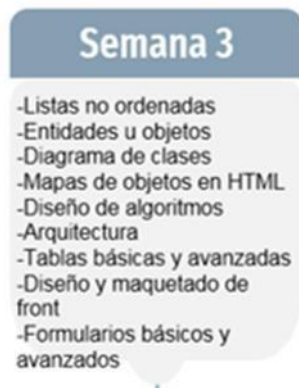


Ilustración 6 Actividades tercer semana.

En la semana 3 en Strappsconsulting trabajamos el lenguaje de programación HTML donde implementamos imágenes en estructura de HTML, siguiendo los pasos correspondientes para poder agregar dichas imágenes y así mismo dimos lectura a los capítulos para tener más conocimientos sobre cuál es la estructura de un HTML.

De igual manera durante la semana estuvimos trabajando sobre diversos capítulos de un libro que la empresa nos proporcionó como guía para poder reforzar lo aprendido en los años anteriores. Así mismo poder añadir a nuestros conocimientos el cual nos aporta el asesor externo y nos sirve como guía para complementar cada tema. De tal manera durante la semana vimos diversos contenidos de XHTML que tratan sobre lista y esto incluye listas no ordenadas, listas ordenadas y listas de definición. De todo esto nos muestra cómo realizar cada uno y nos venían ejemplos y actividades de cómo realizarlos.

También iniciamos un proyecto en lenguaje de programación C#, donde aprendimos a realizar diagramas y ya con el diagrama resuelto hicimos las clases correspondientes

Evidencia:

BrayanAJ	24 Sep	e8b5276	18 days ago	History
..				
Ejercicio 8.html	24 Sep		18 days ago	
Ejercicio 9.html	24 Sep		18 days ago	
Lista de definicion.html	24 Sep		18 days ago	
Listas no ordenadas.html	24 Sep		18 days ago	
Listas ordenadas.html	24 Sep		18 days ago	

Ilustración 7 Repositorio / HTML

MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Edición:	PRIMERA
Fecha:	DICIEMBRE 2007
Código	205D12000/ 09
Página:	7 de 58

BrayanAJ	dia 30 sep	69b1fa1	8 days ago	History
..				
Empleado.MVC	dia 30 sep		8 days ago	
Empleado.WebAPI	dia 30 sep		8 days ago	
actividad dia 21.xlsx	24 Sep		18 days ago	

Ilustración 8 Repositorio/Proyecto Empleado.

HTML: Tablas, CSS, sintaxis y códigos.

- Estructura y Layout
- Metadatos y DOCTYPE
- continuación de maquetado Front
- JavaScript, css y iframes
- Códigos HTTPS
- OpenApi y Swagger
- Funcionamiento de CSS
- Sintaxis de CSS

Semana 4

Ilustración 9 Actividades cuarta semana.

En la semana 4 en Strappsconsulting trabajamos el lenguaje programación de HTML, donde implementamos imágenes en estructura de HTML, siguiendo los pasos correspondientes para poder agregar dichas imágenes y así mismo dimos lectura a los capítulos para tener conocimiento sobre cuál es la estructura de un HTML.

De igual manera durante la semana estuvimos trabajando sobre diversos capítulos de un libro que la empresa nos proporcionó como guía para poder reforzar lo aprendido en los años anteriores. Así mismo poder añadir a nuestros conocimientos el cual nos aporta el asesor externo y nos sirve como guía para complementar cada tema. De tal manera durante la semana vimos diversos contenidos de XHTML que tratan de cómo podemos insertar una tabla desde básica hasta la más avanzada, formularios básicos de igual forma sus características que los complementa y lo cual los ha hecho un poco complejo ya que si es poco diferente el trabajar en un ámbito desarrollador.

De la misma manera aprendimos a diseñar algoritmos el cual nos permita nosotros como desarrolladores tener un mejor concepto de lo que vamos a realizar tomando en cuenta los requerimientos de los problemas expuestos ante los cual nos estamos enfrentando.

El implementar algoritmos nos ha ayudado ya que tenemos un entorno más claro para poder desarrollar un código y así poder comentarlo, parte por parte para ver que realiza cada bloque del código, en dado caso de que el código tenga algún error así poder identificarlo con más facilidad y que el cliente quiera implementar algún cambio por bloques será más fácil de modificarlos.

Evidencia:

jacqueline-santiago	primera carga	ee8a46a	2 days ago	History
..				
Ejercicio 10.html	primera carga		2 days ago	
Ejercicio 6.2.html	primera carga		2 days ago	
Figuras.gif	primera carga		2 days ago	
Objetos.html	primera carga		2 days ago	
proyecto1.png	primera carga		2 days ago	

Ilustración 10 Repositorio / HTML

MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Edición:	PRIMERA
Fecha:	DICIEMBRE 2007
Código	205D12000/ 09
Página:	7 de 58

Evidencia:

jacqueline-santiago primera carga			0e8a46a 2 days ago	History
..				
Ejercicio12	primera carga		2 days ago	
ejercicio13	primera carga		2 days ago	
Ejercicio 11.html	primera carga		2 days ago	
FusionFilas.html	primera carga		2 days ago	
FusionColumnas.html	primera carga		2 days ago	Mostrar iconos
Tabla avanzada.html	primera carga		2 days ago	
Tablas.html	primera carga		2 days ago	

jacqueline-santiago primera carga			0e8a46a 2 days ago	History
..				
imagenes	primera carga		2 days ago	
Ejercicio 12.html	primera carga		2 days ago	

Ilustración 11 Repositorio / Ejercicios HTML

Introducción a CSS

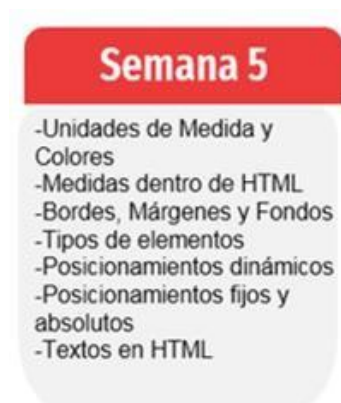


Ilustración 12 Actividades quinta semana.

Durante la semana 5, en Strappsconsulting trabajamos el lenguaje de hojas de estilos con las unidades de medidas y colores ya que están nos permiten indicar el tamaño y color para dar estilos. Siguiendo con esto, trabajamos con el modelado de cajas, este es el que nos permite condicionar el diseño de todas las páginas web. También durante el curso de CSS vimos el tema de procesamiento y visualización de la cajas, entendimos también que existen varios factores para generar una caja como son las propiedades, el tipo de cada elemento, las relaciones que se tienen entre cada elemento, etc. Tomando el curso dimos lectura a los capítulos y realizamos los ejercicios para reforzar nuestro conocimiento con la práctica.

También durante esta semana trabajamos en el desarrollo del proyecto Empleado que consiste con el diseño de front y maquetado. Donde hemos aprendido el uso de controladores, clases, arreglos, listas, funciones, métodos como el de registro, editar, consultar, eliminar, agregar, etc.

En el proyecto MVC creamos diferentes vistas, donde hacemos uso de HTML para generar formularios, y dentro de estos distintas funciones. A la par, con el proyecto Web Api generamos diferentes modelos con clases que heredan sus propiedades. Creamos métodos GET, PUT, POST,

DELETE para la inserción de datos y realizamos nuestras pruebas en el software POSTMAN.

El poder desempeñar un rol diferente en la empresa ha sido importante en mi desarrollo profesional, de la mano con nuestro asesor externo que nos ha brindado el apoyo y las herramientas necesarias para complementar cada tema.

MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Edición:	PRIMERA
Fecha:	DICIEMBRE 2007
Código	205D12000/ 09
Página:	9 de 58

Evidencia Ejercicios CSS:

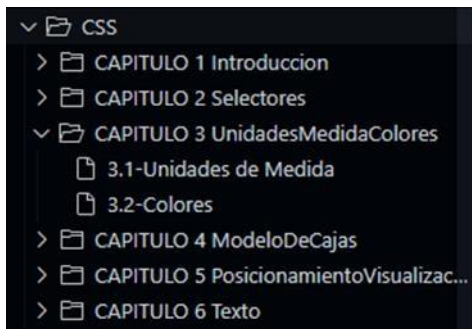


Ilustración 13 Repositorio / Ejercicios CSS

Evidencia Proyecto MVC

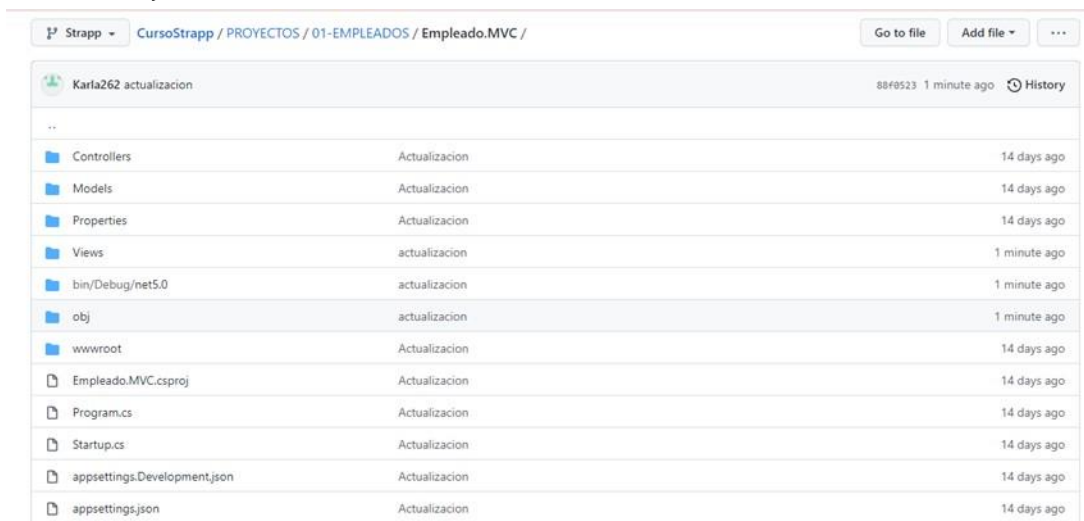


Ilustración 14 Repositorio / Proyecto MVC



MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Edición:	PRIMERA
Fecha:	DICIEMBRE 2007
Código	205D12000/ 09
Página:	10 de 58

Evidencia Proyecto Web Api:

Strapp	CursoStrapp / PROYECTOS / 01-EMPLEADOS / Empleado.WebAPI /	Go to file	Add file	...
Karla262	actualizacion	88f0523	2 minutes ago	History
..				
Controllers	actualizacion		2 minutes ago	
Models	actualizacion		2 minutes ago	
Properties	actualizacion		3 days ago	
bin/Debug/net5.0	commit		2 days ago	
obj	commit		2 days ago	
Empleado.WebAPI.csproj	Actualizacion		14 days ago	
Program.cs	Actualizacion		14 days ago	
Startup.cs	commit		2 days ago	
WeatherForecast.cs	Actualizacion		14 days ago	
appsettings.Development.json	Actualizacion		14 days ago	
appsettings.json	Actualizacion		14 days ago	

Ilustración 16 Repositorio / Web Api

Strapp	CursoStrapp / PROYECTOS / 01-EMPLEADOS / Empleado.WebAPI / Models /	Go to file	Add file	...
Karla262	actualizacion	88f0523	2 minutes ago	History
..				
Direccion.cs	actualizacion		3 days ago	
Empleado.cs	actualizacion		2 minutes ago	
Persona.cs	actualizacion		3 days ago	

Ilustración 17 Repositorio / Modelos WebAPI



Ing. Salvador Lara Orduño
ASESOR EXTERNO

STRAPPS
CONSULTING

Pérez Álvarez Karla Sarahy
RESIDENTE

Leonardo Miguel Moreno Villalba
ASESOR INTERNO



MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Edición: PRIMERA
Fecha: DICIEMBRE 2007
Código: 205D12000/ 09
Página: 11 de 58

Control de asistencia FO-TESE-DA-56-RES11



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

CONTROL DE ASISTENCIA

FO-TESE-DA-56
RES11



DIRECCIÓN ACADÉMICA
DIVISIÓN ACADÉMICA INGENIERÍA INFORMÁTICA

No. DE REPORTE: 1

PERIODO REPORTADO: 01/09/2021 al
15/10/2021

HORAS REPORTADAS: 168 horas

HORAS ACUMULADAS: 168 horas

ALUMNO: Pérez Álvarez Karla Sarahy

MATRÍCULA: 201621219

PROYECTO: Desarrollo de contenido empresarial marco de trabajo ágil.

EMPRESA: Strapps Consulting S.A.S. de C.V.

ENTRADA			SALIDA		
DIA/MES	HORA	FIRMA	HORA	FIRMA	OBSERVACIONES
01/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
02/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
03/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
06/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
07/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
08/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
09/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		



MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Edición:	PRIMERA
Fecha:	DICIEMBRE 2007
Código	205D12000/ 09
Página:	12 de 58

10/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
13/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
14/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
15/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
16/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
17/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
20/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
21/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
22/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
23/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
24/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
27/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
28/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
29/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
30/09/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
01/10/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
04/10/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
05/10/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
06/10/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		



MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Edición:	PRIMERA
Fecha:	DICIEMBRE 2007
Código	205D12000/ 09
Página:	13 de 58

07/10/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
08/10/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
11/10/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
12/10/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
13/10/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
14/10/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		
15/10/2021	9:00 hrs.		18:00 hrs.		

Elaboró

Pérez Álvarez Karla Sarahy
Alumno

Autorizó

Ing. Salvador Lara Orduño
Asesor Externo

STRAPPS
CONSULTING