



Organismo Público Descentralizado del Gobierno del Estado de México

PROYECTO

ADDED UT

DOCUMENTACIÓN

PRESENTA

Castillo Navarrete Bryan Iván

Rubio Hernández Jonathan Jared

Alonso Jiménez Josué

Galindo Morales Héctor

Gutiérrez Lara Carlos Osiel

NOMBRE DEL PROFESOR(A): LORENA RAMÍREZ CAMPOY

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO: 27/11/2025

Contenido

| | |
|---|----|
| 1. Propuesta de proyecto | 3 |
| 2. Metodología de desarrollo | 4 |
| 3. Arquitectura | 5 |
| 4. Base de datos: | 6 |
| 5. Patrón de diseño | 6 |
| 6. Para qué sirve en este proyecto..... | 7 |
| 7. Flujo de trabajo utilizado en el proyecto | 10 |
| 8. Documentación del versionador (repositorio GitHub)..... | 11 |
| 9. Herramientas necesarias utilizadas en el proceso | 12 |
| 10. Justificación del Certificado de Seguridad utilizado..... | 13 |
| 11. Justificación del Mecanismo de Autenticación Remota utilizado | 14 |
| 12. Justificación del Mecanismo de Autenticación en Servicios Web (SOAP y/o REST) | 15 |
| 13. Uso de algún contenedor | 15 |
| 14. Pruebas necesarias para la liberación | 16 |
| 15. Políticas y normativas aplicadas para la liberación del software..... | 17 |
| 16. Contrato de servicios donde especifique las condiciones de uso de la aplicación. | 18 |
| 17. Enlace del repositorio en funcionamiento..... | 18 |

1. Propuesta de proyecto

En la Universidad Tecnológica de Tecámac, los estudiantes tienen dificultades para encontrar y registrarse en actividades extracurriculares (talleres, cursos, deportes, eventos culturales).

Actualmente la información está dispersa en carteles, publicaciones en redes Sociales y grupos de WhatsApp, lo que provoca: baja participación en actividades, sobrecupo en algunos eventos y baja asistencia en otros, falta de estadísticas para la coordinación escolar.

Propuesta de solución

Desarrollar una aplicación web, que centralice toda la información de actividades extracurriculares, permita registro en línea y genere reportes para la gestión.

Objetivo general:

Desarrollar una aplicación web para la Universidad Tecnológica de Tecámac que centralice la información de actividades extracurriculares, permita a los estudiantes registrarse en línea y proporcione a la coordinación escolar herramientas de gestión y generación de reportes, con el fin de optimizar la organización, incrementar la participación estudiantil y mejorar la toma de decisiones.

Objetivos específicos:

- Analizar los requerimientos de estudiantes y coordinadores de las actividades para definir las funcionalidades principales del sistema.
- Diseñar una arquitectura cliente-servidor basada en API REST que permita escalabilidad y facilite futuras integraciones móviles.
- Implementar un login y registro de usuarios que gestionen correctamente los integrantes del equipo (admin).
- Desarrollar un módulo de eventos con operaciones CRUD (crear, leer, actualizar, eliminar) y control de cupo por actividad.
- Construir una interfaz web intuitiva y responsive con CSS que facilite la experiencia de los usuarios (estudiantes).
- Incorporar un sistema de notificaciones (correo o alertas web) para confirmar inscripciones y mantener informados a los usuarios.
- Generar reportes y estadísticas sobre participación estudiantil, accesibles en un panel administrativo.
- Realizar pruebas funcionales, de seguridad y de usabilidad para garantizar la calidad del sistema.
- Documentar el proceso de desarrollo, la arquitectura utilizada y el manual de usuario para asegurar la correcta adopción de la herramienta.

2. Metodología de desarrollo

SCRUM

La metodología SCRUM es la más adecuada para este proyecto, ya que permite iteraciones cortas y retroalimentación constante de los usuarios finales (estudiantes y administración de la universidad). Esto asegura que el producto evolucione de acuerdo a las necesidades reales y no se quede solo en la planeación inicial.

Scrum Process

Enter your subhead line here

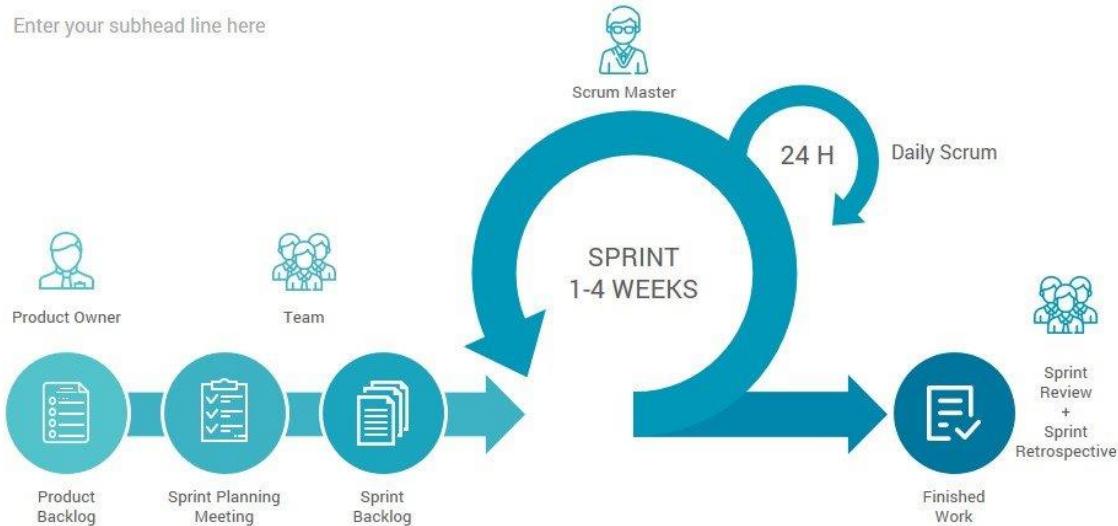


Figura 1.0: Esquema de la metodología SCRUM.

Características principales

- Se disminuye el tiempo de desarrollo al dividir el proyecto en funcionalidades pequeñas e incrementales.
- Se realizan sprints de 3 días, donde en cada uno se avanza en funcionalidades específicas y se entrega un incremento funcional en GitHub.
- Se mantiene un control de versiones en GitHub, todo en la rama principal.
- Se garantiza la retroalimentación constante de alumnos (usuarios finales).

Roles dentro del equipo

- Líder del equipo: Responsable de facilitar el proceso, eliminar impedimentos y asegurar que se cumpla SCRUM.
- Equipo de desarrollo:
 - Programadores: Frontend en Laravel / Backend en Node.js.
 - Analista de datos: Estructura de BD, reportes y métricas.

SCRUM se adapta perfectamente porque:

1. El proyecto requiere validación continua de usuarios (estudiantes y admins).
2. Las funcionalidades pueden dividirse en módulos pequeños (registro, eventos, inscripciones, reportes).
3. Permite flexibilidad: si cambia un requerimiento (ej. agregar códigos QR a inscripciones), se ajusta en el backlog sin rehacer todo el sistema.
4. La entrega incremental asegura que el sistema esté funcionando aún antes de finalizar las 13 semanas.

3. Arquitectura

Cliente-servidor con node js

La aplicación web se desarrollará bajo una arquitectura Cliente–Servidor, donde el cliente será el frontend encargado de la interacción con los estudiantes y administradores, y el servidor será el backend con Node.js, responsable de procesar la lógica de negocio, gestionar solicitudes y comunicarse con la base de datos relacional.

Cliente:

- Interfaz desarrollada con Laravel (para alumnos y administradores).
- Permite que los usuarios se registren, consulten actividades y generen inscripciones de forma intuitiva y responsive.

Servidor:

- Backend construido con Node.js y Express.js, encargado de procesar la lógica de negocio.
- Gestiona las solicitudes del cliente y expone una API REST para la comunicación con la base de datos.
- Implementa validaciones, seguridad (JWT para autenticación) y reglas de negocio (ejemplo: control de cupo en los eventos).

4. Base de datos:

- MySQL, por su robustez en manejo de datos relacionales y consultas complejas.
- Tablas principales: Usuarios, Eventos, Inscripciones y Notificaciones.
- Garantiza consistencia y evita registros duplicados en inscripciones.

Frameworks y tecnologías

- Laravel : UI moderna, responsive y multiplataforma.
- Justificación: Una sola base de código para web y móvil, acelerando desarrollo y mantenimiento.

Backend:

- Node.js con Express.js.
- Justificación: Laravel consume datos desde una API, así que el backend puede ser independiente y escalable.

Base de datos:

- PostgreSQL: para eventos, usuarios e inscripciones.

5. Patrón de diseño

Observer

El patrón Observer es un patrón de diseño de comportamiento que permite que un objeto (llamado sujeto o subject) notifique automáticamente a otros objetos (llamados observadores o observers) cuando su estado cambia. Esto facilita la comunicación entre objetos de manera desacoplada, es decir, sin que los objetos dependan directamente unos de otros.

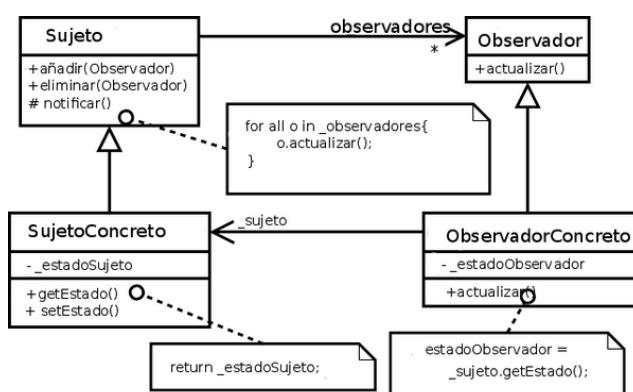


Figura 1.1: Esquema del patrón de diseño “observer”.

Qué hace:

- Permite que múltiples componentes reaccionen automáticamente a cambios en otro componente.
- Facilita la actualización en tiempo real de interfaces, reportes o notificaciones cuando ocurren eventos importantes.
- Reduce el acoplamiento entre los módulos, haciendo el sistema más flexible y mantenible.

6. Para qué sirve en este proyecto

En la aplicación web de la Universidad Tecnológica de Tecámac, el patrón Observer se utilizará para manejar las notificaciones de inscripciones a actividades. Cada vez que un estudiante se inscribe en un evento, los observadores (correo electrónico, panel administrativo, alertas web) se actualizarán automáticamente sin que el módulo de inscripciones tenga que interactuar directamente con ellos. Esto asegura que los usuarios siempre reciban información actualizada y que el sistema sea más escalable y fácil de mantener.

Cómo se implementa:

Sujeto (Subject): El módulo de inscripciones actúa como sujeto, notificando los cambios cuando un estudiante realiza una inscripción.

Observadores (Observers): Los módulos de notificación (correo electrónico, alertas web y panel administrativo) se suscriben al sujeto y se actualizan automáticamente cuando se registra una inscripción nueva.

Flujo de trabajo:

- El estudiante realiza la inscripción.
- El módulo de inscripciones actualiza su estado.
- Se llama al método notify(), activando a todos los observadores.
- Los observadores envían notificaciones al correo, actualizan el panel administrativo y muestran alertas web.

Beneficios de usar Observer en este proyecto:

- Los estudiantes reciben confirmación inmediata de sus inscripciones.
- La coordinación escolar tiene reportes y estadísticas actualizadas en tiempo real.
- El sistema es más modular, lo que permite agregar nuevas formas de notificación sin modificar el módulo de inscripciones.

Características principales

| | ACTIVIDADES | CONTROL | Mes 1 | | | | | Mes 2 | | | | | Mes 3 | | | | Mes 4 | |
|---|-------------------------|---------|-------|---|---|---|---|-------|---|---|---|----|-------|----|----|----|-------|--|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| 1 | Recolección de datos | PROG. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | REAL | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Análisis | PROG. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | REAL | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Planeación | PROG. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | REAL | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Desarrollo | PROG. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | REAL | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Pruebas | PROG. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | REAL | | | | | | | | | | | | | | | | |

Justificación del versionado del proyecto

Con el propósito de asegurar un desarrollo estructurado, controlado y con un historial verificable, el proyecto utilizará GitHub como plataforma principal de control de versiones.

GitHub proporcionará un entorno eficiente para administrar el código fuente mediante el sistema Git, permitiendo mantener un registro claro y organizado de todas las modificaciones realizadas.

- **Registro de cambios:** Cada actualización del código quedará documentada con información sobre el autor, la fecha y una descripción clara del cambio, lo que facilita el seguimiento del historial y la restauración de versiones previas en caso necesario.
- **Trabajo colaborativo:** Los miembros del equipo podrán trabajar en distintos módulos (frontend, backend y base de datos) de forma simultánea, integrando sus aportaciones sin conflictos y manteniendo la coherencia del proyecto.
- **Gestión de ramas:** Aunque el desarrollo principal se mantendrá en la rama main, se crearán ramas secundarias para el desarrollo y prueba de nuevas características antes de integrarlas al código estable.
- **Transparencia y trazabilidad:** Los commits, issues y pull requests funcionarán como evidencia del progreso del proyecto, de las decisiones técnicas y de la solución de incidencias, garantizando la trazabilidad completa del desarrollo.

Además, se aplicará un sistema de versionado semántico para reflejar la evolución del sistema a lo largo del tiempo. Cada versión representará un avance funcional importante dentro del proyecto:

- **Versión 1.0:** Creación e implementación del repositorio en GitHub con su estructura MVC:
 - **Versión 1.1:** Implementación de página de bienvenida en con la información correspondiente a las Actividades Extracurriculares.
 - **Versión 1.2:** Implementación del Login y Registro de un estudiante para acceder a la plataforma.
 - **Versión 1.2.0:** Mejora de la página de bienvenido, fondo, se agregó responsiva, animaciones y más información de las actividades.
 - **Versión 1.2.1:** Mejora del login y registro visualmente.
 - **Versión 1.3:** Agregar Dashboard del Administrador, donde visualiza la gestión de las Actividades Extracurriculares.
- **Versión 2.0:** Integración de la API de Google, Facebook u otra red social para consumir sus servicios de inicio de sesión.
- **Versión 3.0:** Desarrollo completo del módulo de eventos e inscripciones, con control de cupo y notificaciones automáticas.

7. Flujo de trabajo utilizado en el proyecto

El flujo de trabajo se basa en la metodología SCRUM, complementada con un modelo de versionamiento por ramas funcionales (branching model) adaptado al esquema de GitHub Flow.

Cada funcionalidad o módulo definido en el backlog del proyecto tiene su propia rama de desarrollo, lo que permite mantener una estructura organizada y controlada durante los sprints.

Ramas funcionales del proyecto:

| Rama | Propósito | Responsable |
|-------------------------|---|--------------------|
| main | Contiene el código estable y probado. Solo se fusionan cambios aprobados. | Todo el equipo |
| Feature/ | Implementación de la sección de bienvenida inicial. | Frontend |
| feature/improvedWelcome | Mejoras en la página de bienvenida, incluyendo imágenes, logo más grande y texto justificado. | Fronted |
| feature/captcha-login | Implementación del sistema CAPTCHA en el login para mayor seguridad. | Frontend / Backend |
| feature/register | Funcionalidad de registro de nuevos usuarios. | Frontend / Backend |
| Feature/ | Desarrollar una nueva funcionalidad sin romper el código estable, facilitando pruebas, revisiones y colaboración en equipo. | Todo el equipo |

Flujo general:

1. Creación del repositorio remoto en GitHub.
2. Clonación del repositorio local en los equipos de desarrollo.
3. Creación de ramas funcionales por módulo o sprint.
4. Desarrollo, pruebas y commits documentados.
5. Validación mediante pull requests y revisión por el líder del proyecto.
6. Fusión en la rama main y generación de una nueva versión liberada.

8. Documentación del versionador (repositorio GitHub)

El repositorio oficial del proyecto se encuentra bajo el nombre “AddedUT” en la plataforma GitHub.

Su estructura y configuración permiten mantener el control del código, la documentación técnica y la sincronización entre los módulos frontend, backend y base de datos.

Configuración principal del repositorio:

1. Creación del repositorio:

- Nombre: AdeedUT
- Visibilidad: Pública o privada según requerimientos institucionales.
- Archivos iniciales: README.md, .gitignore (Node y Laravel), y licencia MIT opcional.

2. Clonación local:

- git clone https://github.com/Lowdy28/AddedUT.git
- cd AddedUT

3. Configuración del entorno Git:

- Registro de nombre y correo del desarrollador:
 - git config --global user.name "Nombre"
 - git config --global user.email "correo@ejemplo.com"
- Verificación de configuración:
 - git config --list
- Creación de clave SSH para conexión segura:
 - ssh-keygen -t rsa -b 4096 -C "correo@ejemplo.com"
- Subida de clave pública a GitHub:
 - Settings → SSH and GPG Keys

9. Herramientas necesarias utilizadas en el proceso

| Herramienta | Descripción | Fuente / Instalación |
|---------------------------|--|---|
| Git | Sistema de control de versiones distribuido. | https://github.com |
| GitHub Desktop (opcional) | Interfaz gráfica para gestionar repositorios GitHub. | https://desktop.github.com |
| Node.js | Entorno de ejecución para el backend (Express.js). | https://nodejs.org |
| Laravel SDK | Framework para desarrollo web del frontend. | https://laravel.com/ |
| Mysql | Sistema gestor de base de datos relacional. | https://www.mysql.com/downloads/ |
| VS Code | Editor principal de código. | https://code.visualstudio.com |

Tabla de versiones del proyecto

| Versión | Fecha de liberación | Módulo o cambio principal | Responsable | Estado |
|---------|---------------------|---|---------------------|------------|
| v1.0 | 30/10/2025 | Configuración inicial del repositorio estructurado en MVC. | Programador Backend | Finalizada |
| v1.1 | 30/10/2025 | Implementación de página de bienvenida en con la información correspondiente a las Actividades Extracurriculares. | Programador Backend | Finalizada |
| v1.2 | 31/10/2025 | Implementación del Login y Registro de un estudiante | Programador Backend | Finalizada |

| | | | | |
|--------|------------|---|---------------------|------------|
| | | para acceder a la plataforma. | | |
| V1.2.0 | 31/10/2025 | Mejora de la página de bienvenido, fondo, se agregó responsiva, animaciones y más información de las actividades. | Programador Backend | Finalizada |
| V1.2.1 | 31/10/2025 | Mejora del login y registro visualmente | Programador Backend | Pendiente |
| V1.3 | 31/10/2025 | Agregar Dashboard del Administrador, donde visualiza la gestión de las Actividades Extracurriculares. | Programador Backed | Finalizada |

10. Justificación del Certificado de Seguridad utilizado

El proyecto utiliza un certificado SSL/TLS como parte de la configuración del servidor de despliegue, con el objetivo de garantizar la confidencialidad e integridad de la información transmitida entre los usuarios y el servidor web. El uso de HTTPS evita que las credenciales y los datos personales de los estudiantes puedan ser interceptados o modificados durante su transmisión.

Justificación técnica:

- HTTPS (basado en SSL/TLS) cifra la información y autentica el servidor ante el cliente.
- Cumple con los estándares de seguridad recomendados por OWASP (Open Web Application Security Project).
- Permite cumplir con normativas institucionales y políticas de protección de datos.
- Mejora la clasificación del sitio en motores de búsqueda y la confianza de los usuarios.

Evidencia documental:

- Archivo de configuración del hosting o proveedor de nube (ej. Render, Netlify, AWS o Railway) donde se especifica el certificado SSL activo.
- Reporte de auditoría de seguridad (por ejemplo, generado con SSL Labs o Qualys) mostrando la calificación de seguridad del dominio (A o superior).
- Política de seguridad institucional donde se exige el uso de HTTPS en todos los sistemas web.

11. Justificación del Mecanismo de Autenticación Remota utilizado

El sistema implementa autenticación centralizada mediante tokens JWT y validación con claves secretas almacenadas en variables de entorno. La sesión del usuario no depende de una conexión persistente, sino de un token firmado digitalmente, que permite acceder de manera segura desde cualquier dispositivo conectado a Internet. Como medida adicional de seguridad, se implementa **CAPTCHA** en el login para prevenir intentos de acceso automatizados por bots, protegiendo así la integridad de las cuentas de usuario.

Justificación técnica:

1. Autenticación con JWT

- Permite que los usuarios se autentiquen desde distintos dispositivos (computadora, tableta, teléfono) sin exponer credenciales.
- Evita mantener sesiones en memoria del servidor, reduciendo el riesgo de secuestro de sesión.
- Los tokens se pueden revocar o invalidar si se detecta uso indebido.
- Compatible con Single Sign-On (SSO) y estándares modernos como OAuth 2.0 / OpenID Connect.

2. Control de acceso por roles (RBAC)

- Diferencia operaciones permitidas para estudiantes y administradores.
- Protege recursos críticos del sistema como eventos, inscripciones y reportes.

3. Medida complementaria – CAPTCHA

- Evita ataques automatizados (bots) intentando iniciar sesión masivamente.

12. Justificación del Mecanismo de Autenticación en Servicios Web (SOAP y/o REST)

El proyecto se basa en servicios web RESTful, en los que cada endpoint se protege mediante autenticación basada en tokens y control de roles. Los usuarios deben estar previamente autenticados para acceder a los recursos del sistema (eventos, inscripciones, reportes). Además, se incluye un control de acceso por rol (RBAC) para diferenciar las operaciones permitidas a estudiantes y administradores.

Justificación técnica:

- “Se eligió la autenticación basada en tokens JWT porque permite sesiones stateless, es decir, no requiere almacenar la sesión en memoria del servidor. Esto es ideal para APIs REST, donde los clientes pueden estar en múltiples dispositivos.”
- Además, los tokens son firmados digitalmente, asegurando que no puedan ser alterados. Se pueden revocar o expirar según políticas de seguridad.
- El control de acceso por roles (RBAC) asegura que los estudiantes solo accedan a funcionalidades de inscripción y consulta, mientras que los administradores gestionan eventos y reportes, manteniendo la seguridad y segregación de funciones.”

Evidencia documental:

- Archivo .env con JWT_SECRET y JWT_EXPIRES_IN.
- Middleware en Node.js que valida tokens y roles (authMiddleware.js, por ejemplo).
- Documentación de API (Postman o Swagger) donde se muestran los endpoints protegidos y sus permisos.
- Logs de intentos de acceso fallidos (HTTP 401/403).

13. Uso de algún contenedor

Actualmente, el proyecto se encuentra centralizado mediante el uso de XAMPP como entorno de desarrollo local.

XAMPP actúa como un contenedor de servicios integrado que agrupa el servidor web (Apache), el gestor de base de datos (MySQL/MariaDB) y el intérprete del lenguaje (PHP), permitiendo la ejecución del framework Laravel en los equipos de los desarrolladores sin necesidad de configuraciones complejas de red.

Propuesta de Containerización para Producción (Docker): Para la fase de despliegue y liberación final, se ha diseñado una arquitectura basada en Docker. Esta estrategia busca solucionar problemas de compatibilidad entre servidores y garantizar la escalabilidad.

La implementación se define mediante un archivo docker-compose.yml que orquesta los siguientes servicios aislados:

1. Servicio de Aplicación (App):

- Basado en una imagen de PHP con las dependencias de Laravel instaladas.
- Se encarga de procesar la lógica de negocio y servir las vistas Blade.

2. Servicio de Base de Datos (DB):

- Imagen oficial de mysql:8.0.
- Configurado con volúmenes persistentes para evitar la pérdida de datos de los estudiantes al reiniciar el servicio.

3. Servicio Web (Server):

- Servidor Apache configurado para redirigir el tráfico HTTP al contenedor de la aplicación.

14. Pruebas necesarias para la liberación

Para asegurar la calidad del software "AddedUT" antes de su puesta en marcha, se ha establecido la siguiente matriz de pruebas:

1. Pruebas Funcionales (Caja Negra):

- Login y Registro: Verificación manual de que el sistema permite el acceso solo a usuarios registrados y bloquea credenciales incorrectas.
- Flujo de Inscripción: Validación de que un alumno puede seleccionar una actividad, inscribirse y que el cupo disminuya correctamente en la base de datos.

2. Pruebas Unitarias y de Integración (Backend):

- Uso de PHPUnit (incluido en Laravel) para validar la conexión con la base de datos MySQL.
- Verificación de que los modelos (User, Event, Registration) guardan y recuperan la información respetando los tipos de datos.

3. Pruebas de Compatibilidad y Responsividad:

- Validación de la interfaz gráfica en navegadores Google Chrome, Mozilla Firefox y Microsoft Edge.
- Pruebas de visualización en dispositivos móviles para asegurar que el diseño responsivo (CSS/Bootstrap/Tailwind) se adapta correctamente a pantallas pequeñas.

4. Pruebas de Seguridad:

- Verificación de protección contra ataques CSRF (Cross-Site Request Forgery) utilizando los tokens nativos de Laravel en los formularios.
- Intento de acceso directo a rutas protegidas (ej. /admin) sin sesión iniciada para confirmar el funcionamiento de los Middlewares.

15. Políticas y normativas aplicadas para la liberación del software.

El desarrollo y operación de la plataforma se apega a las siguientes normativas legales e institucionales:

1. Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares (LFPDPPP):

- El sistema cumple con el principio de licitud y finalidad, recabando únicamente los datos necesarios (Matrícula, Nombre, Grupo) para la gestión académica.
- Se implementa un Aviso de Privacidad visible antes del registro.

2. Reglamento Institucional de la UT Tecámac:

- La herramienta se alinea con los procesos de la Dirección Académica, respetando los períodos oficiales de inscripción.
- Se garantiza la integridad académica, impidiendo la suplantación de identidad mediante validación de matrícula.

3. Estándares de Seguridad Informática:

- Uso obligatorio de contraseñas encriptadas (Hashing con Bcrypt).
- Protección de la información en tránsito mediante protocolos seguros (preparado para certificación SSL/HTTPS).

16. Contrato de servicios donde especifique las condiciones de uso de la aplicación.

TÉRMINOS Y CONDICIONES DE USO - PLATAFORMA "ADDEDUT"

1. OBJETO DEL SERVICIO

La plataforma "AddedUT" tiene como finalidad facilitar a la comunidad estudiantil de la Universidad Tecnológica de Tecámac la consulta e inscripción a actividades extracurriculares, deportivas y culturales.

2. ACEPTACIÓN

Al registrarse y utilizar esta aplicación, el usuario acepta plenamente los presentes términos y condiciones.

3. RESPONSABILIDADES DEL USUARIO

- El usuario declara ser estudiante activo de la institución.
- La cuenta es personal e intransferible. El usuario es responsable de resguardar su contraseña.
- Queda estrictamente prohibido el uso de la plataforma para fines distintos a los académicos o intentar vulnerar la seguridad del sitio.

4. GESTIÓN DE INSCRIPCIONES

- Las inscripciones están sujetas a la disponibilidad de cupo de cada actividad.
- La Universidad se reserva el derecho de cancelar o reprogramar actividades, lo cual será notificado a través del sistema.

5. PROPIEDAD INTELECTUAL

El código fuente, diseño y estructura de la base de datos son propiedad intelectual del equipo de desarrollo, otorgando una licencia de uso exclusiva a la Universidad Tecnológica de Tecámac para fines educativos y administrativos.

17. Enlace del repositorio en funcionamiento

El control de versiones, código fuente y documentación técnica del proyecto se encuentran alojados en la plataforma GitHub bajo el siguiente enlace:

- **URL:** <https://github.com/Lowdy28/AddedUT.git>
- **Rama Principal:** main
- **Descripción:** Repositorio que contiene la estructura MVC del proyecto en Laravel, migraciones de base de datos y recursos del frontend.