

Proyecto Final Programación 2025

ITI's Admin

Manuel Vico, Jorge Gonzalez, Gisell Batista
Instituto Tecnológico Informático.

Docente a cargo: Marcela Mederos.

Asignaturas Involucradas: Programación Avanzada, Base de Datos, Redes Informáticas.

Introducción

Este sistema tiene como propósito colaborar con la administración de la utu en la gestión de horarios de docentes, además de gestionar y notificar estas inasistencias a los alumnos. Esto afectará de manera muy positiva a la institución en aspectos organizativos

Medios de comunicación usados a lo largo de la consigna: WhatsApp, Google drive, Gmail.

Herramientas Digitales que se aplican: YouTube, Google Drive, IAs

Organización dentro del equipo

/

Manuel Vico: Programador de interfaz lógica (NetBeans)
productor de apartado de redes, investigador en apartado de Github. Líder de sección de código

Jorge González: programador de interfaz gráfica (figma, uml, entre otros) ayudante en apartado de redes. investigador en el apartado de IAs. otorgador de ideas en sección de código. Responsable del documento que estás leyendo

Giesell Batista: programador de interfaz de datos (MySQL), otorgador de ideas en sección de código y encargada de la representación de la base de datos y su funcionalidad

El rol asignado a cada integrante fue asignado, valga la redundancia, utilizando la herramienta FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas)

Considerando dichas características de los miembros del equipo llegamos a la conclusión que esa sería la mejor organización

Reglamento del equipo

Regla 1: No se pueden expulsar miembros del equipo

Regla 2: No se puede delegar tareas a otros miembros pero sí se puede consultar por ayuda y consejo

Regla 3: En caso del incumplimiento del rol asignado, el miembro del equipo deberá pedir perdón a sus compañeros siempre y cuando tenga motivos cuyos miembros de equipo encuentren válido por votación unánime, en caso contrario se buscará el consejo de un superior (docente)

Regla 4: Se aplican todas las normas morales existentes que el equipo considere correctas y oportunas

Regla 5 En caso de conflicto entre los miembros del equipo y/o problema no abarcado en este documento, se debe buscar el consejo del supervisor de turno (docente, adscripto entre otros)

Regla 6: Todo documento de esta tarea será entregado a más tardar al finalizar el curso en caso de que este documento no sea entregado, Los miembros del equipo deberán disculparse y aprender de sus errores para el próximo curso del periodo 2026

Regla 7: Los cambios de cualquier tipo se discutirán en el equipo

Definición de requisitos

Los datos que se deben registrar son: Nombre, Curso, Materia, y los datos de la licencia (tipo de licencia, fecha de expiración entre otros)

Esta información debe ser visible para los delegados de los cursos, para los docentes, para administración y para la directora

Esta información será publicada única y exclusivamente para los miembros de la institución designada en dicha plataforma

El equipo espera que el uso de esta aplicación sea para que los docentes registren sus inasistencias con el fin de evitar viajes innecesarios o evitar el uso del tiempo del estudiante esperando a un docente el cual no llegaría

// **Lista de funcionalidades**
para el docente
Inicio de sesión seguro:(usuario y contraseña)

Registro de inasistencias futuras, indicando:

Fecha o rango de fechas.
Asignatura.
Curso o grupo afectado (Ej: "3ro MC").

Alumnos y estudiantes
verificar si el docente se presentará buscando por fecha y hora y/o materia y/o docente

Propuesta funcional

Esta APP tiene como expectativa que los docentes puedan registrar sus inasistencias, que los alumnos puedan revisar dichas inasistencias, y que administración pueda gestionar las cuentas de los usuarios

Las pantallas previstas se pueden apreciar en el siguiente link: [Figma](#)
(Todo el equipo es responsable de que te haya llegado el figma al siguiente correo:
ems.dgetp@gmail.com)

Esta aplicación sera para uso de todos los individuos que la descarguen, preferiblemente dentro del instituto tecnológico de informática (ITI)

Los conocimientos esperados por parte del docente son: conocer los cursos en los que enseña con exactitud y tambien cuando el docente tendrá su inasistencia para registrarla

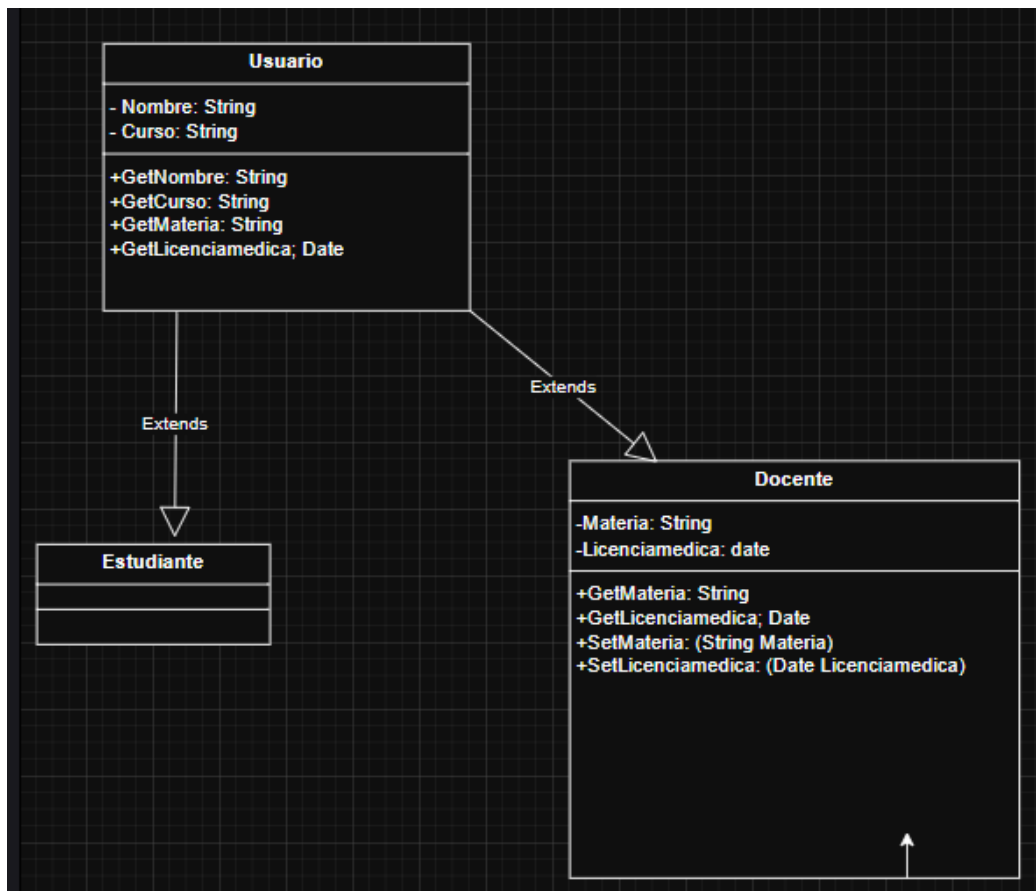
Los conocimientos esperados por parte del estudiante son: Saber grupo y materias en las que participa

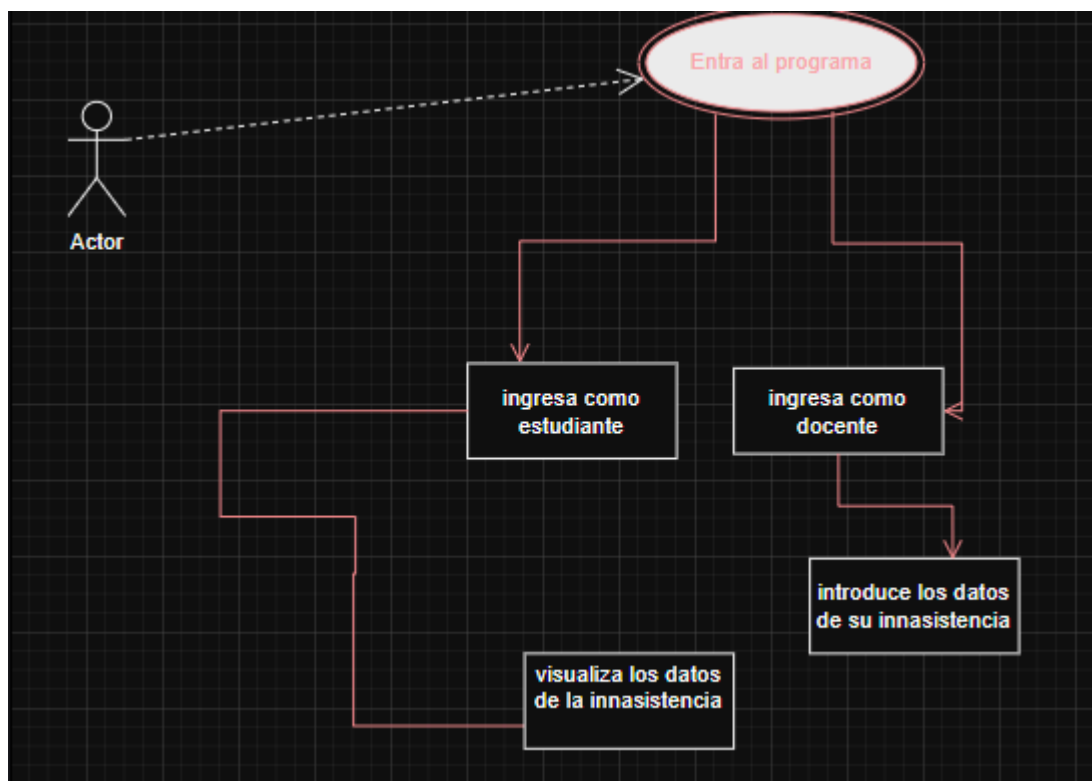
Esta aplicación resuelve dudas sobre si el profesor hará acto de presencia o si no se presentará en el respectivo curso del respectivo día en su respectivo horario, si no estuviera esta información clara se podría crear rumores errados sobre si un docente aparece o no.

Conclusiones

El grupo cree fuertemente que la aplicación puede ser programada sin muchas dificultades

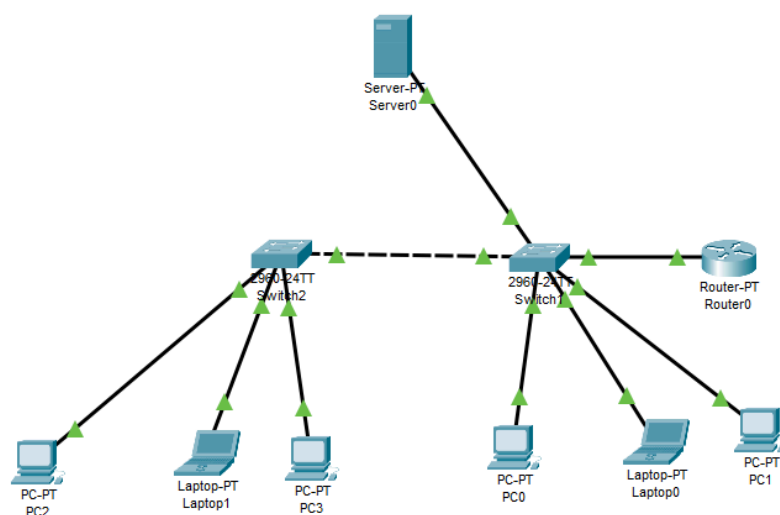
UML:





Parte del proyecto: Redes

foto de la arquitectura de la red:



Esta red cuenta con una arquitectura de tipo Estrella Extendida, y cuenta con 10 dispositivos

Ejemplo de la configuración de un dispositivo:

Global Settings

Display Name

Interfaces

Gateway/DNS IPv4

☒ DHCP

☐ Static

Default Gateway

DNS Server

Gateway/DNS IPv6

☐ Automatic

☒ Static

Default Gateway

DNS Server

ejemplo del cable ethernet de un dispositivo:

PC1

Physical **Config** Desktop Programming Attributes

GLOBAL

Settings

Algorithm Settings

INTERFACE

FastEthernet0

Bluetooth

FastEthernet0

Port Status ☒ On

Bandwidth ☒ 100 Mbps ☐ 10 Mbps ☒ Auto

Duplex ☐ Half Duplex ☒ Full Duplex ☒ Auto

MAC Address

IP Configuration

☒ DHCP

☐ Static

IPv4 Address

Subnet Mask

IPv6 Configuration

☐ Automatic

☒ Static

IPv6 Address

Link Local Address:

la configuración del server:

Global Settings

Display Name

Gateway/DNS IPv4

☐ DHCP

☒ Static

Default Gateway

DNS Server

Gateway/DNS IPv6

☒ Automatic

☐ Static

Default Gateway

DNS Server

En esta foto podemos ver como el servidor está configurado con el servicio de DHCP, en esta pantalla determine la ip principal como : 192.168.1.1

Server0

Physical Config **Services** Desktop Programming Attributes

SERVICES

- HTTP
- DHCP**
- DHCPv6
- TFTP
- DNS
- SYSLOG
- AAA
- NTP
- EMAIL
- FTP
- IoT
- VM Management
- Radius EAP

DHCP

Interface Service ☒ On ☐ Off

Pool Name

Default Gateway

DNS Server

Start IP Address :

Subnet Mask:

Maximum Number of Users :

TFTP Server:

WLC Address:

Pool Name	Default Gateway	DNS Server	Start IP Address	Subnet Mask	Max User	TFTP Server	WLC Address
serverPool	0.0.0.0	0.0.0.0	192.168....	255.255....	255	0.0.0.0	0.0.0.0

☐ Top

Aquí probamos que la red funciona correctamente:

```
C:\>ping 192.168.1.60

Pinging 192.168.1.60 with 32 bytes of data:

Reply from 192.168.1.60: bytes=32 time<1ms TTL=128
Reply from 192.168.1.60: bytes=32 time=9ms TTL=128
Reply from 192.168.1.60: bytes=32 time<1ms TTL=128
Reply from 192.168.1.60: bytes=32 time<1ms TTL=128

Ping statistics for 192.168.1.60:
    Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0%)
    Approximate round trip times in milli-seconds:
        Minimum = 0ms, Maximum = 9ms, Average = 2ms
```

2da entrega del documento

Índice

Introducción Pág 2
 Organización dentro del equipo Pag 2 y 9
 Reglamento del equipo Pag 3
 Definición de requisitos Pag 3
 Lista de Funcionalidades Pag 4
 Propuesta Funcional Pag 4
 Conclusiones Pag 4 y 9

Organización dentro del equipo

/

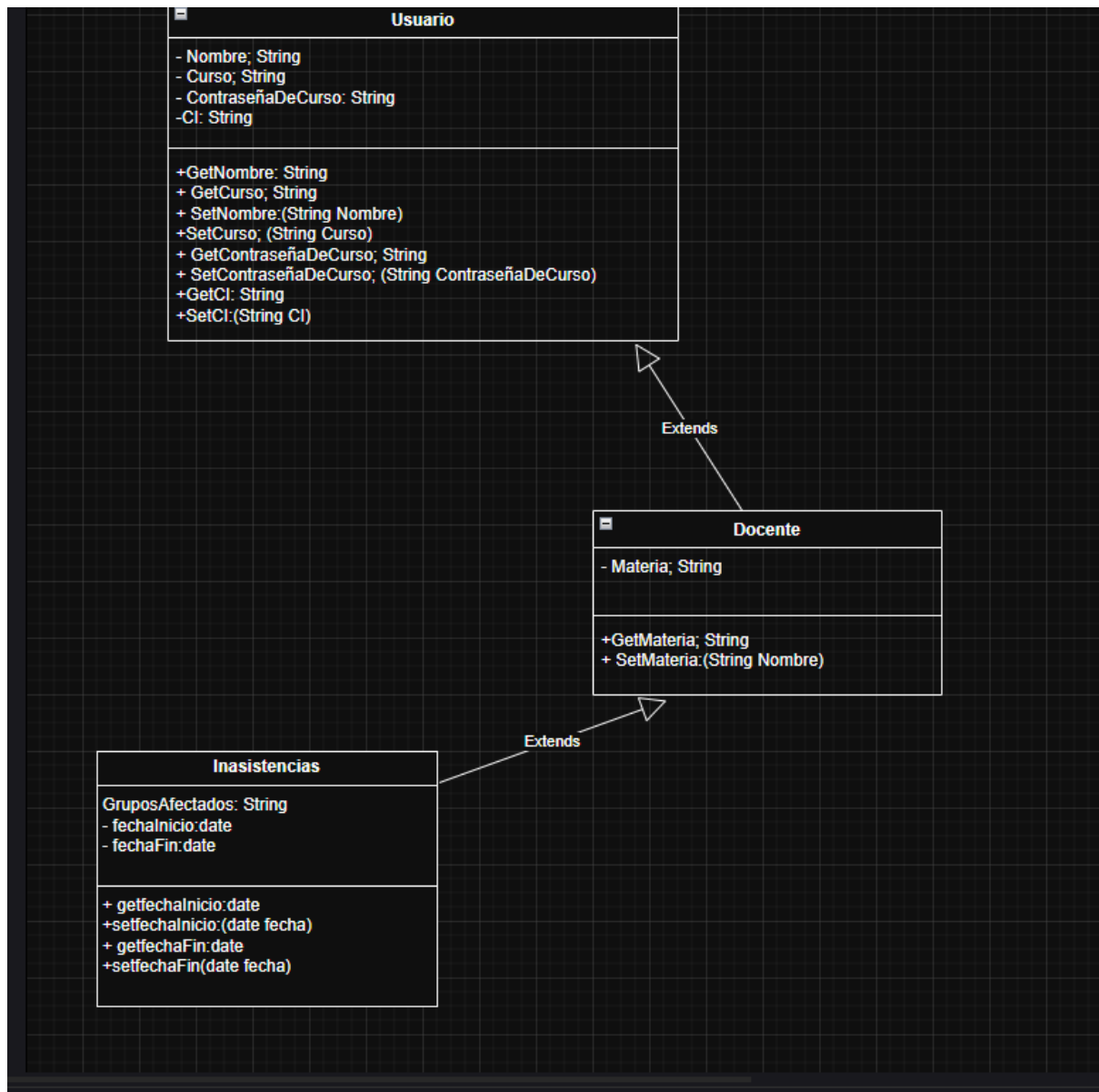
Manuel Vico: Programador de interfaz lógica (NetBeans)
 productor de apartado de redes, investigador en apartadó de Github.

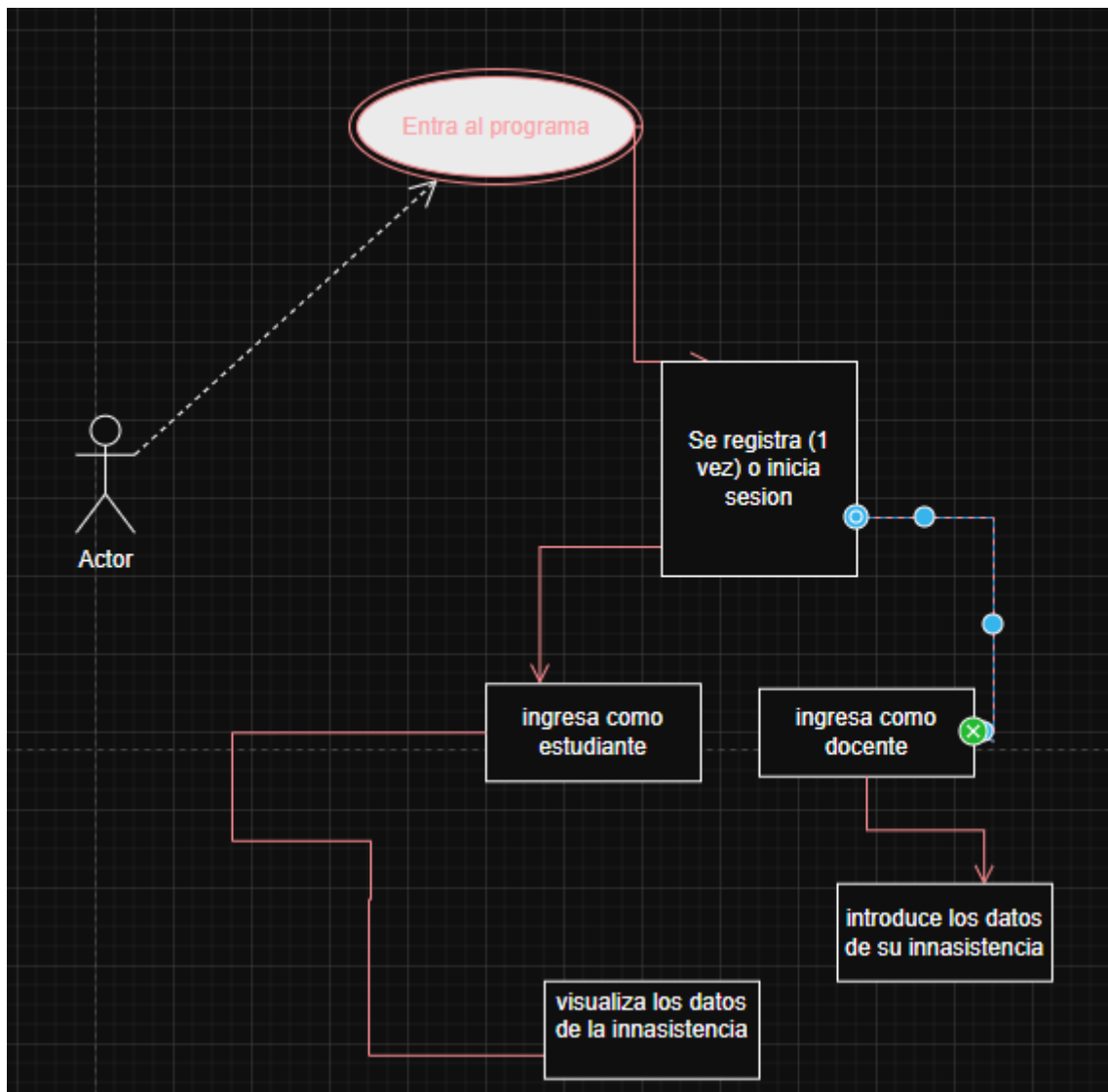
Conclusiones

El grupo cree fuertemente que la aplicación puede ser programada sin muchas dificultades a pesar de no ser muy atractiva a la vista

+

UML





Bibliografía

BibGuru. (s/f). Bibguru.com. Recuperado el 16 de septiembre de 2025, de <https://app.bibguru.com/p/7fc969b3-d81a-4cd4-87a0-b80b23639e30>

Página Principal. (s/f). Github.io. Recuperado el 16 de septiembre de 2025, de <https://marceutu.github.io>