

CARRERA: **Técnico Superior Analista de Sistemas 1°**

MATERIA: **Practica Profesional Laboratorio**

PROFESORES: **Cáceres Gastón**

NOMBRE DEL EQUIPO: **Bytes Bosses**

LÍDER: **Castro Marco**

INTEGRANTES: **Castro Marco y Cruz Gimena**

2024

Contenido

[1. Introducción 3](#_Toc178279671)

[2. Objetivos del proyecto 3](#_Toc178279672)

[Objetivo General 3](#_Toc178279673)

[Objetivos específicos 3](#_Toc178279674)

[3. Antecedentes 4](#_Toc178279675)

[Contexto actual 4](#_Toc178279676)

[Proyectos similares 4](#_Toc178279677)

[Necesidad del proyecto 4](#_Toc178279678)

[4. Justificación 4](#_Toc178279679)

[5. Alcance del proyecto 4](#_Toc178279680)

[6. Relevamiento de datos 4](#_Toc178279681)

[7. Plan rápido 4](#_Toc178279682)

[Objetivos del Proyecto 4](#_Toc178279683)

[Cronograma de Actividades Iniciales 4](#_Toc178279684)

[8. Diseño 4](#_Toc178279685)

[9. Codificación 5](#_Toc178279686)

[Principales Funcionalidades a Implementar 5](#_Toc178279687)

[Metodología de Trabajo en Equipo: 6](#_Toc178279688)

[10. Metodología (Scrum) 6](#_Toc178279689)

[11. Recursos necesarios 6](#_Toc178279690)

[12. Cronograma (Sprint Planning) 6](#_Toc178279691)

[13. Evaluación de Resultados (Scrum Review) 7](#_Toc178279692)

[14. Conclusión 7](#_Toc178279693)

# Introducción

Este proyecto tiene como objetivo desarrollar una aplicación web que permitirá a los administradores gestionar talleres, calendarios y eventos del SUM ISAM de manera eficiente. Los administradores podrán modificar, agregar y eliminar talleres, así como establecer fechas en el calendario y programar eventos. Por otro lado, los estudiantes tendrán la capacidad de inscribirse en los talleres, consultar los horarios de apertura del gimnasio y mantenerse informados sobre los eventos disponibles. Para el desarrollo de esta aplicación, se utilizará Visual Studio Code con HTML, PHP y JavaScript, junto con una base de datos local en XAMPP. Más adelante, se implementarán dos máquinas virtuales de Microsoft Azure con Ubuntu 20.04.

# Objetivos del proyecto

## Objetivo General

Desarrollar una aplicación web que permita la gestión de talleres, control de calendario y eventos, así como la inscripción de estudiantes, garantizando una experiencia intuitiva y eficiente para usuarios y administradores.

## Objetivos específicos

* Crear una interfaz de usuario para gestionar talleres y eventos del SUM ISAM, permitiendo a los administradores modificar, agregar y eliminar información de manera intuitiva.
* Implementar un módulo de inscripción que permita a los estudiantes registrarse en los talleres y consultar horarios de apertura del gimnasio.
* Desarrollar un calendario que muestre las fechas de los talleres y eventos programados.
* Implementar notificaciones automáticas para informar a los estudiantes sobre próximos talleres y eventos disponibles.

# Antecedentes

## Contexto actual

El área de gestión de talleres y eventos en el SUM ISAM enfrenta dificultades debido a la falta de un sistema organizado. La información se maneja de forma manual, lo que genera confusiones y retrasa las inscripciones. Es crucial desarrollar una aplicación web para optimizar la gestión y mejorar la eficiencia del SUM ISAM.

## Proyectos similares

Anteriormente, se utilizaba un sistema manual que, aunque algo anticuado, cumplía con su función de manera parcial. Ahora, buscamos modernizar este proceso aprovechando los recursos y herramientas que nos brinda nuestra carrera de Técnico Superior Analista de Sistemas.

## Necesidad del proyecto

Este proyecto tiene como objetivo mejorar y optimizar todos los aspectos relacionados con el SUM, facilitando la carga de trabajo para los administradores, que en este caso son los profesores. Además, mejorará la interacción de los estudiantes con sus horarios y talleres, al mismo tiempo que simplificará el uso de métodos actualmente poco prácticos.

# Justificación

Este proyecto es esencial para facilitar la gestión de un SUM moderno. Automatizar el proceso de gestión de talleres y eventos mejorará la eficiencia en el control de horarios y la inscripción de estudiantes. Además, permitirá agregar eventos no solo relacionados con actividades físicas, sino también espirituales y recreativos, facilitando la consulta de disponibilidad.

# Alcance del proyecto

Incluirá:

* Gestión de Talleres: Permitir a los administradores agregar, modificar y eliminar talleres.
* Inscripción de Estudiantes: Facilitar a los estudiantes el proceso de inscripción en talleres.
* Calendario de Eventos: Mostrar talleres y eventos, incluyendo actividades físicas, espirituales y recreativas.
* Notificaciones: Implementar alertas automáticas sobre próximos talleres y eventos.
* Interfaz de Usuario: Desarrollar una interfaz amigable y accesible para todos los usuarios.
* Acceso al Álbum de Fotos: Proporcionar una forma de acceder al álbum de fotos de la institución.

# Relevamiento de datos

A través de un formulario, logramos recopilar información valiosa que nos permitió identificar tres puntos clave:

* Existe un interés significativo en la implementación de una página para administrar el SUM, ya que la mayoría de los encuestados estarían dispuestos a utilizarla, demostrando una disposición hacia la modernización del sistema.
* La mayoría de los usuarios son estudiantes de nivel secundario, por lo que nuestra aplicación deberá contemplar y adaptarse tanto a los horarios de los alumnos de secundaria como a los del nivel superior del ISAM.
* Los profesores expresaron su deseo de contar con una forma más organizada y eficiente para la gestión del SUM, lo que refuerza la necesidad de nuestro proyecto para optimizar los procesos actuales.

# Plan rápido

## Objetivos del Proyecto

* Crear un programa de manera eficiente.
* Trabajar de forma colaborativa como grupo.
* Administrar bien los tiempos para asegurar el cumplimiento de los plazos establecidos.

## Cronograma de Actividades Iniciales

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Actividad** | **Fecha** | **Responsable** |
| Definir y Documentar el proyecto | 3 de septiembre | Gimena Cruz |
| Diseño físico y lógico de la base de datos | 10 de septiembre | Marco Castro y Gimena Cruz |
| Creación del tablero Trello con actividades, fechas y responsables | 10 de septiembre | Marco Castro y Gimena Cruz |
| Maketeo del sitio web y ABM de tablas menores | En curso | Marco Castro y Gimena Cruz |
| ABM de la tabla principal | 8 de octubre | Marco Castro y Gimena Cruz |
| Datos cargados en la base de datos y sistema funcional | 22 de octubre | Marco Castro y Gimena Cruz |
| Entrega final y exposición | 5 de noviembre | Marco Castro y Gimena Cruz |

# Diseño

Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza media

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteTabla

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

# 

# Codificación

## Principales Funcionalidades a Implementar

* Registro de Usuarios: Permitir a los estudiantes registrarse en la aplicación para acceder a los talleres y eventos.
* Gestión de Talleres: Implementar la capacidad de agregar, modificar y eliminar talleres por parte de los administradores.
* Inscripción en Talleres: Facilitar a los estudiantes la inscripción en talleres y la consulta de horarios.
* Calendario de Eventos: Mostrar un calendario que incluya talleres, eventos físicos, espirituales y recreativos.
* Notificaciones Automáticas: Implementar alertas para recordar a los usuarios sobre próximos talleres y eventos.
* Acceso al Álbum de Fotos: Proporcionar un enlace para que los usuarios accedan al álbum de fotos de la institución.

## Metodología de Trabajo en Equipo:

Trabajaremos con GitHub y repositorios para gestionar el desarrollo de manera eficiente. Se llevarán a cabo revisiones de código periódicas. Además, se alentará la documentación clara de todas las funcionalidades implementadas.

# Metodología (Scrum)

* El proyecto se organizará en sprints de 2 semanas. Cada sprint tendrá entregables claros, como el desarrollo del módulo de gestión de talleres, la implementación del calendario de eventos, y pruebas funcionales.
* El Product Backlog incluirá funcionalidades como la gestión de talleres, inscripciones, calendario de eventos, acceso al álbum de fotos y notificaciones. El backlog será actualizado en función de las necesidades del proyecto y la retroalimentación recibida.
* Cada sprint tendrá un Sprint Backlog que detallará las tareas a completar, como la creación de formularios de inscripciones, la gestión de eventos, o la implementación de la funcionalidad de notificaciones.
* Se realizarán reuniones diarias para revisar los avances y ajustar los objetivos del sprint según los obstáculos encontrados, asegurando una comunicación efectiva y resolución rápida de problemas.
* Al finalizar cada sprint, se revisarán los entregables y se realizará una retrospectiva para identificar mejoras en el proceso de desarrollo y planificar el siguiente sprint.

# Recursos necesarios



# Cronograma (Sprint Planning)

* Sprint 1: Creación de la estructura base del proyecto y configuración del entorno de desarrollo, incluyendo la instalación de XAMPP y la configuración del entorno de Visual Studio Code.
* Sprint 2: Desarrollo del módulo de gestión de talleres, que incluirá la creación de funcionalidades para agregar, modificar y eliminar talleres, así como la gestión de inscripciones.
* Sprint 3: Implementación del calendario de eventos y acceso al álbum de fotos de la institución, asegurando la correcta visualización y funcionalidad.
* Sprint 4: Implementación de notificaciones automáticas para talleres y eventos, así como pruebas finales del sistema para garantizar su funcionalidad y usabilidad.

# Evaluación de Resultados (Scrum Review)

* Entrega a Tiempo de los Módulos Principales: Se verificará que cada módulo desarrollado (gestión de talleres, inscripciones y eventos) sea completado dentro de los plazos establecidos en cada sprint.
* Funcionalidad del Sistema: Se evaluará la funcionalidad de la aplicación en su conjunto, asegurando que todas las características y funcionalidades propuestas se implementen correctamente.
* Satisfacción del Usuario: Se realizarán encuestas y sesiones de retroalimentación con los administradores y estudiantes para medir su satisfacción con el sistema de gestión de talleres y eventos, así como la facilidad de uso.
* Pruebas Funcionales y de Usabilidad: Se llevarán a cabo pruebas exhaustivas para identificar errores y mejorar la experiencia del usuario antes de la entrega final.

# Conclusión

En conclusión, como grupo queremos crear la aplicación web para el SUM logrando tener una solución innovadora mejorando la eficiencia, comunicación y participación tanto de administradores como estudiantes.

Pudiendo así potenciar el SUM como un espacio de encuentro y crecimiento estudiantil, ayudando significativamente a la mejora continua de nuestra institución.