



LINKEDING

Herramientas de Desarrollo Web

# BROCHURE PROYECTO LINKEDING

**GRUPO 01**

Presentado por

**GRUPO 1**





# Nuestro team

## GRUPO 1



**Evans Pacheco**  
Ostos



**Jesús Espejo**  
Blas



**Aimar Rojas**  
Retuerto



**Denilson Giraldo**  
Alcántara



**Gary Zegarra**  
Barrera



# INTRODUCCIÓN

## LINKEDING



Linkeding es una plataforma de desarrollo web innovadora, diseñada específicamente para la Facultad de Ingeniería Industrial, Sistemas, Informática y Electrónica. Inspirada en el modelo de LinkedIn, Linkeding se enfoca en proporcionar a los estudiantes una herramienta robusta para integrarse al mundo laboral.

A través de esta aplicación web, los estudiantes podrán conectarse con empresas interesadas en talentos jóvenes para el desarrollo de proyectos.

El objetivo principal de Linkeding es facilitar una transición fluida de la vida académica al ámbito profesional, asegurando que los estudiantes concluyan su carrera con experiencia práctica y una red de contactos establecida, minimizando la incertidumbre de enfrentarse a un entorno laboral desconocido en su futuro profesional.



# PROBLEMÁTICA



Los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Industrial, Sistemas, Informática y Electrónica desean poder ponerse en contacto con empresas que valoren sus habilidades como preprofesionales. Y también hay empresas que desean fichar talentos de la FIISIE. Por lo tanto, se desea crear esta plataforma tipo red social LinkedIn para poner en contacto a los alumnos con empresas. Además considerar el interés de otros usuario como docentes universitarios pertenecientes a FIISIE.

Esta aplicación debe tener ciertos requerimientos funcionales y no funcionales los cuales se detallarán en otro documento.



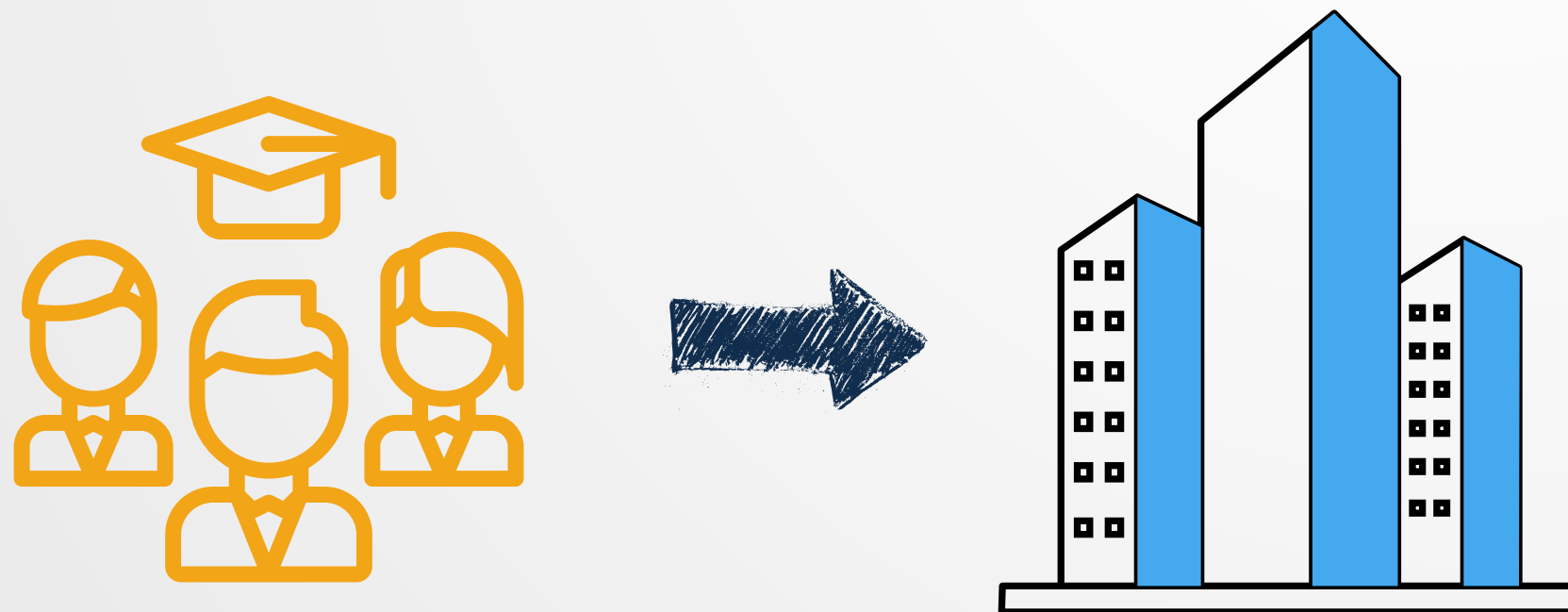


# Objetivo del proyecto

67%

Red social similar a LinkedIn.

En donde lo que se desea es que la aplicación pueda conectar a postulantes (cualquier alumno de la facultad entre 1ro y 10mo ciclo) con las diferentes empresas (representantes de las mismas), dándoles la oportunidad de poder insertarse al campo laboral aun siendo estudiantes.



# Público objetivo del proyecto

03



**Estudiantes de 1ero  
- 10mo ciclo**



**Empresas en busca  
de practicantes**

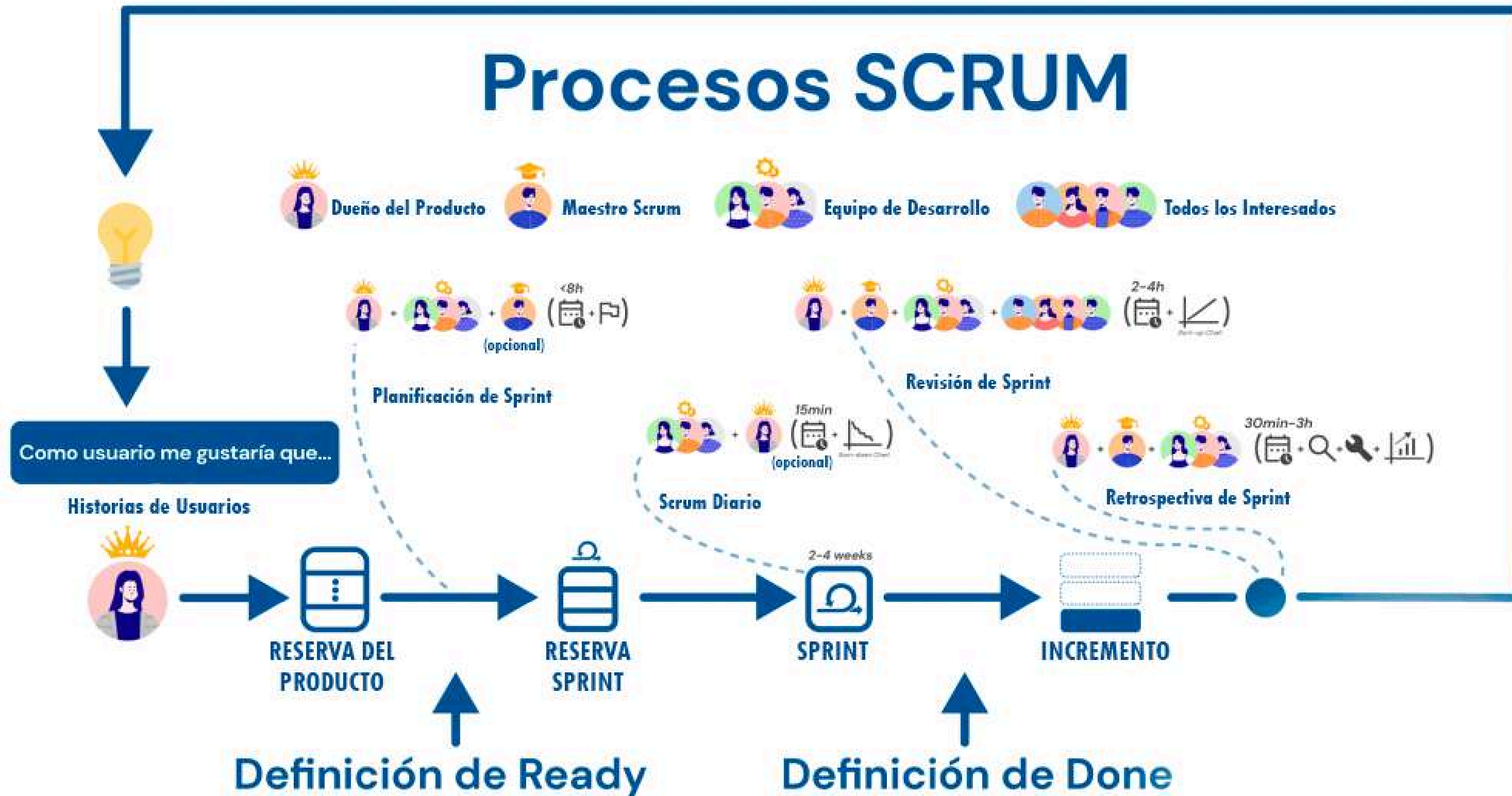


**Docentes  
universitarios de la FII SI**

# METODOLOGÍA

# SCRUM

## Procesos SCRUM





# Herramientas



## ER/studio

ER/Studio es un software de arquitectura de datos y diseño de bases de datos



## Trello

Trello es un software de administración de proyectos con interfaz web y con cliente para iOS y Android para organizar proyectos



## Visual Studio Code

VSC es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux, macOS y Web. Incluye soporte para la depuración, resaltado de sintaxis, finalización inteligente de código, fragmentos y refactorización de código.



## Canva

Canva es una plataforma de diseño gráfico que proporciona herramientas para crear gráficos para redes sociales, presentaciones, productos promocionales y sitios web.



# Requerimientos del proyecto



## Funcionales

Los requerimientos funcionales especifican lo que el sistema debe hacer. Describen las funcionalidades y servicios que el sistema debe proporcionar.



## No funcionales

Los requerimientos no funcionales especifican cómo debe ser el sistema. Se centran en los atributos de calidad del sistema.



RIMBERIO

# AQUÍ LA PRESENTACIÓN

## Our Office Location



123 Anywhere St., Any City, ST 12345

