
PROPUESTA MARATÓN DE PROGRAMACIÓN UTADEO

Semillero de Programación Competitiva
Y
Colectivo de Software Libe GNUTADEO

Alvarado Becerra Ludwig
7 de junio de 2025

Índice

1. Introducción	2
1.1. Justificación de la actividad	2
1.2. Objetivos	2
1.3. Ámbito	2
1.4. Descripción general	2
1.5. Metodología y etapas	2
1.6. Planificación de la actividad	2
1.7. Actividad que se ofrece	2
2. Herramientas tecnológicas	2
2.1. Elementos a considerar	2
3. Análisis de requerimientos	2
3.1. Flujo de trabajo general	2
3.2. Inscripción a la competencia	2
3.3. Aceptación de equipos	2
3.4. Creación de equipos	2
3.5. Ejecución de la actividad	2
3.6. Resultados y premiación	2
3.7. Valoración de la actividad	2
3.8. Estadísticas	2
4. Diseño	2
4.1. Modelo entidad-relación	2
4.2. Diseño del formulario	2
5. Conclusiones	2
Referencias	2

Los contenidos de este documento están sacados del documento “Aplicación para la Solicitud de Recursos Informáticos”[1]

1. Introducción

- 1.1. Justificación de la actividad
- 1.2. Objetivos
- 1.3. Ámbito
- 1.4. Descripción general
- 1.5. Metodología y etapas
- 1.6. Planificación de la actividad
- 1.7. Actividad que se ofrece

2. Herramientas tecnológicas

- 2.1. Elementos a considerar

3. Análisis de requerimientos

- 3.1. Flujo de trabajo general
- 3.2. Inscripción a la competencia
- 3.3. Aceptación de equipos
- 3.4. Creación de equipos
- 3.5. Ejecución de la actividad
- 3.6. Resultados y premiación
- 3.7. Valoración de la actividad
- 3.8. Estadísticas

4. Diseño

- 4.1. Modelo entidad-relación
- 4.2. Diseño del formulario

5. Conclusiones

Referencias

- [1] M. M. Jordán and M. H. Salomó, “Aplicación para la solicitud de recursos informáticos,” tech. rep., Universitat Oberta de Catalunya, June 2006. Accedido el 5 de junio de 2025.