



**FACULTAD DE
SISTEMAS**
EXPERIENCIA QUE DA RESULTADO



**Universidad
Autónoma
de Coahuila**

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE COAHUILA
FACULTAD DE SISTEMAS

PROYECTO GENERACION DE REPORTE
INGENERIA DE SOFTWARE

DOCENTE: Dra. Valeria Soto Mendoza

INTEGRANTES:

- Ángel Daniel Ríos Vega
- Sandra Alexia Lugo Cepeda
- Diego Valdés Reyes
- Danna Paola Vigil Valdez
- Esteban Bernal Rodriguez



Índice

Introducción y contexto del proyecto:	2
Descripción:	2
Justificación de la elección de SCRUM:	2
Objetivo y alcance:	2
Roles y responsabilidades:	3
Planificación del proyecto:	4
Fase de Planificación:	4
Fase de Desarrollo:	4
Fase de Implementación:	5
Desarrollo y Entrega:	5
Estimación:	5
Reuniones y Comunicación:	8
Gestión de Riesgo y Problemas:	9
Problemas que se tuvieron:	9
Como se solucionaron:	9
Calidad del producto y pruebas:	9
Metodología SCRUM:	10
Conclusión:	10
Repositorio GITHUB:	11
Video:	11



Introducción y contexto del proyecto:

Descripción:

Nuestro equipo se encarga de trabajar en el desarrollo de una aplicación web que permita a algún administrador el poder registrar, modificar, eliminar e inspeccionar los datos necesarios para hacer la inscripción completa de las estudiantes que buscan el apoyo para sus estudios, para ello es requerido una plataforma en la cual pueda acceder la persona que se encargara de los anterior mencionado, en esa plataforma es necesarios la guardar la información privada de las mujeres que se van a registrar y las ya registradas para ello solo se puede acceder por medio de las credenciales que se entreguen a las personas encargadas un log-in adecuado y su contraseña correspondiente

Justificación de la elección de SCRUM:

La selección del Scrum Máster se justifica por su función crucial como líder facilitador en el equipo ágil. Este individuo soluciona problemas, cataliza el cambio, entrena al equipo y protege el proceso Scrum. Actúa como guía, asegurando que se sigan las prácticas adecuadas, eliminando obstáculos y promoviendo una cultura de mejora continua, lo que permite al equipo centrarse en la entrega de valor de manera correcta.

Objetivo y alcance:

- **Construir una plataforma web segura y fiable:** El propósito principal es desarrollar una aplicación en línea sólida que proteja la información privada de las estudiantes. Esto implica establecer medidas de seguridad sólidas, como sistemas de inicio de sesión seguros, encriptación de datos y controles de acceso apropiados.
- **Simplificar la gestión de inscripciones:** Queremos crear una interfaz fácil de usar para que los administradores puedan registrar, editar, eliminar y revisar los datos de las estudiantes de manera eficiente. Esto incluye funciones de búsqueda, filtros y gestión de múltiples registros a la vez.
- **Asegurar la confidencialidad de los datos:** Es fundamental proteger la información personal de las estudiantes, especialmente de aquellas que ya están inscritas. Esto implica cumplir con las leyes de privacidad de datos y aplicar medidas de seguridad rigurosas.
- **Mejorar la experiencia del usuario:** Nos esforzamos por ofrecer una experiencia de usuario agradable y fluida para los administradores. Esto implica



un diseño intuitivo de la interfaz, navegación sencilla y respuestas rápidas del sistema.

- **Facilitar el análisis y la generación de informes:** La aplicación debe permitir a los administradores generar informes y realizar análisis sobre los datos de inscripción de las estudiantes. Esto puede incluir estadísticas sobre inscripciones, datos demográficos y rendimiento académico.

Alcance:

Nuestro proyecto abarca:

- El desarrollo completo de una aplicación web que satisfaga estas necesidades.
- La implementación de funciones esenciales como registro, edición, eliminación y revisión de datos estudiantiles.
- Establecimiento de un sistema de inicio de sesión seguro para administradores.
- Garantizar la protección de la información sensible, siguiendo las normativas de privacidad.
- Diseño de una interfaz intuitiva y atractiva para facilitar la gestión de datos.
- Integración de herramientas de análisis para ofrecer información útil a los administradores.
-

Roles y responsabilidades:

El proyecto lo dividimos de la siguiente manera, al momento de hacer las historias de usuario, creamos dos historias de usuario y para desarrollarlas nos dividimos mi compañera Sandra y Danna se encargaron de crear la base de datos en My SQL, lo que viene siendo las tabla que es donde se va a ir guardando toda la información.

Y mis demás compañeros Esteban, Diego y yo Ángel nos encargamos crear la interfaz.

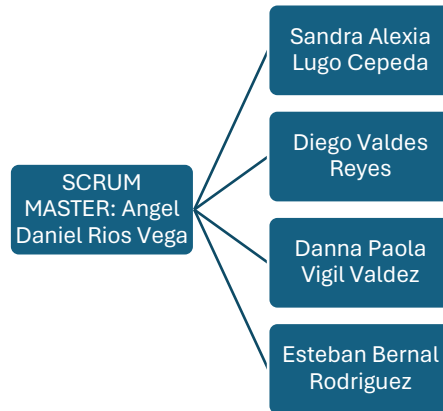
El programa se llevó a cabo en PHP Y HTML Y un poco Css ya que se nos hizo más cómodo y fácil

Para hacer todo esto utilizamos Git-Hub ya que ahí se puede trabajar en equipo subiendo los cambios que se fueron haciendo y VisualCode que es un editor de programas muy bueno y tiene la oportunidad de importar las librerías desde el mismo

El Scrum Máster es el guardián del proceso ágil Scrum en un equipo. Se asegura de que el equipo entienda y aplique correctamente los principios de Scrum. Sus responsabilidades incluyen facilitar las reuniones, eliminar obstáculos, proteger al equipo de distracciones, ofrecer orientación y fomentar la mejora continua. En



esencia, el Scrum Máster es un líder que apoya al equipo para que pueda trabajar de manera efectiva y alcanzar sus metas dentro del marco de Scrum.



Planificación del proyecto:

Fase de Planificación:

1. **Identificación de necesidades:** Se realizó un análisis exhaustivo de las necesidades de la escuela, incluyendo la gestión de estudiantes, profesores, actividades extracurriculares, asistencia, notas, y comunicación.
2. **Definición de requisitos:** Se establecieron los requisitos funcionales y no funcionales del sistema, en colaboración con el personal escolar y los interesados clave.
3. **Selección de tecnologías:** Se evaluaron diferentes tecnologías y se seleccionaron aquellas que fueran accesibles, económicas y fáciles de mantener.

Fase de Desarrollo:

1. **Diseño del sistema:** Se diseñó la arquitectura del sistema, considerando la escalabilidad, la seguridad y la usabilidad.
2. **Desarrollo de la aplicación:** Se desarrolló la aplicación de acuerdo con los requisitos establecidos, utilizando un enfoque iterativo e incremental.
3. **Pruebas y depuración:** Se llevaron a cabo pruebas exhaustivas para garantizar la funcionalidad y la fiabilidad del sistema. Se corrigieron los errores identificados durante esta fase.

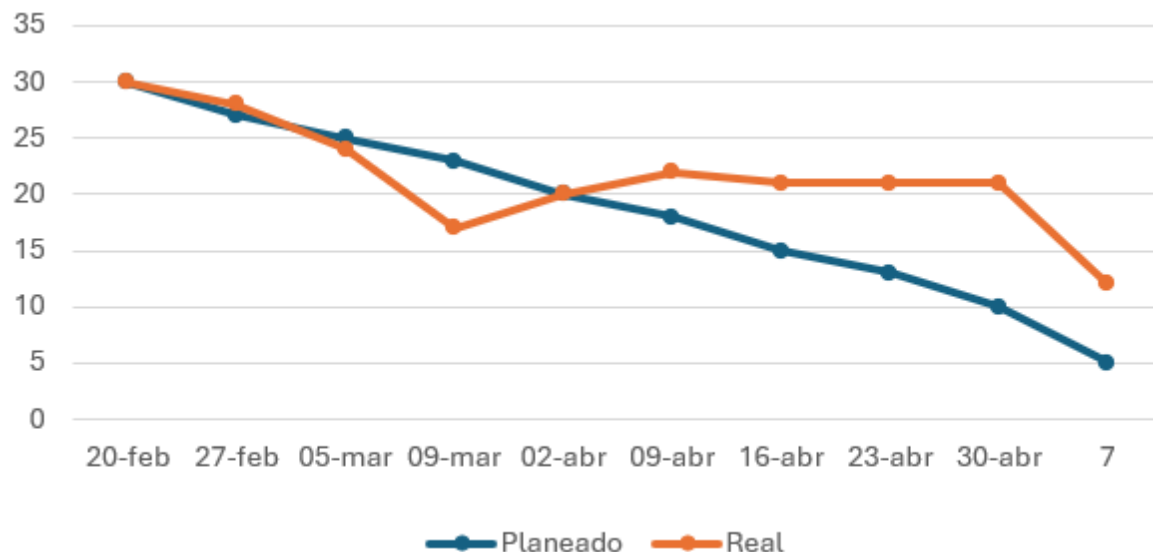


Fase de Implementación:

1. **Despliegue del sistema:** Se implementó el sistema en la infraestructura de la escuela
2. **Formación del personal:** Se proporcionó formación al personal escolar sobre cómo utilizar el sistema de manera efectiva.
3. **Gestión del cambio:** Se llevó a cabo una estrategia de gestión del cambio para garantizar una transición suave hacia el nuevo sistema.

Desarrollo y Entrega:

Estimación:



La línea que esta de color azul él lo que se tenía estimado hacer durante a duración del problema

Y la línea q esta de color naranja representa lo que en realidad se realizo

El proyecto se empezó desde el día 20 de febrero y tenemos como fecha estimada para terminarlo el día 7 de mayo

20 febrero -iniciamos con la preparación del proyecto

27 de febrero- creamos las historias de usuario y los requerimientos

5 de marzo -corregimos nuestras historias ya que algunas las teníamos mal redactadas

14/05/2024

Facultad de Sistemas. Ciudad Universitaria Arteaga. Carretera a México Km. 13, C.P 25350 Arteaga, Coahuila.



A partir de aquí el scrum máster nos citaba para pequeñas juntas cada semana y así el saber a q nos dedicábamos cada uno para ponernos una tarea

Del 5 al 26 de marzo- tuvimos juntas pequeñas todas las semanas donde el scrum nos explicaba a utilizar varios programas que íbamos a utilizar el incluso descargar todos lo necesario para que todo el equipo tenga el material completo y trabajar sin ningún problema

A partir del mes de abril empezamos a trabajar más a cerca del proyecto, en la junta del 2 de abril- fue para ver cómo queríamos que fuera nuestra interfaz más q nada para ver lo del diseño.

9 de abril- La siguiente junta fue para crear las bases de datos y ver los datos que teníamos que capturar.

Esta base de datos la hicimos en MY SQL y aquí fue donde metimos toda la información de las alumnas nuevas a ingresar e incluso las que ya están registradas en el programa en las bases de datos incluimos todos los datos que vienen siendo

- Nombre
- Apellido
- Fecha de nacimiento
- Lugar de nacimiento
- CURP
- Nivel escolar
- Acta de nacimiento
- Comprobante de estudios

	id_estudiante	nombre	apellido_paterno	apellido_materno	fecha_nacimiento	curp	id_acta_nacimiento	id_comprobante_estudios	id_cartilla_vacunacion
*	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL

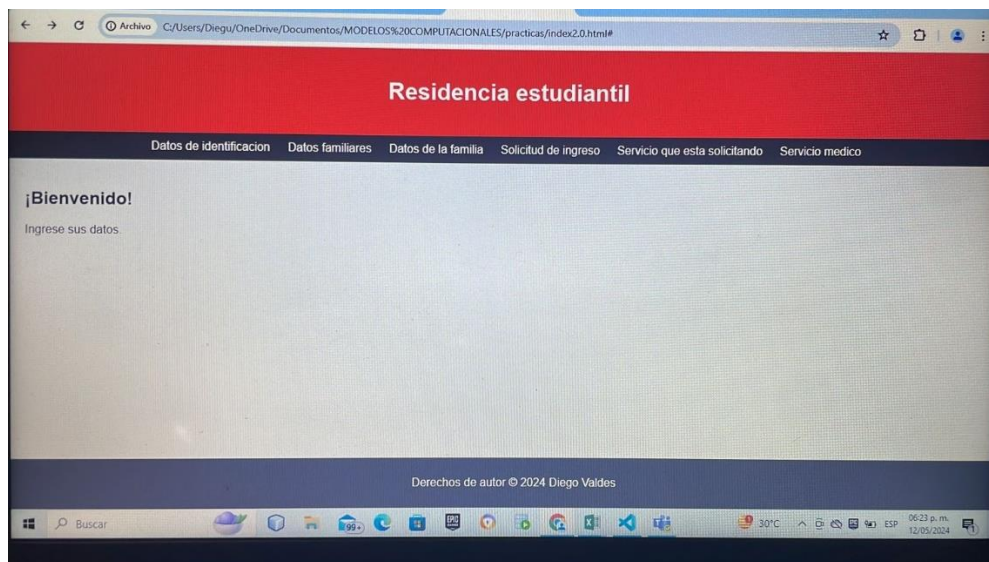
	id_domicilio	calle	numero_exterior	numero_interior	colonia	codigo_postal	ciudad	estado	archivo_comprobante
*	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL



Result Grid			Filter Rows:
	id_acta_nacimiento	archivo_acta	
*	NULL	NULL	

Result Grid			Filter Rows:	Edit:	Export/Import:	Wrap Cell Content:
	id_cartilla_vacunacion	archivo_cartilla				
*	NULL	NULL				

16 de abril- en este día nos citó para ver lo de la interfaz



23-30 de abril. Se hizo todo loque nos faltaba de la interfaz

Y en la última semana en lo que se hizo fue hacer todas las conexiones a la base de datos para que pudiera funcionar la página web

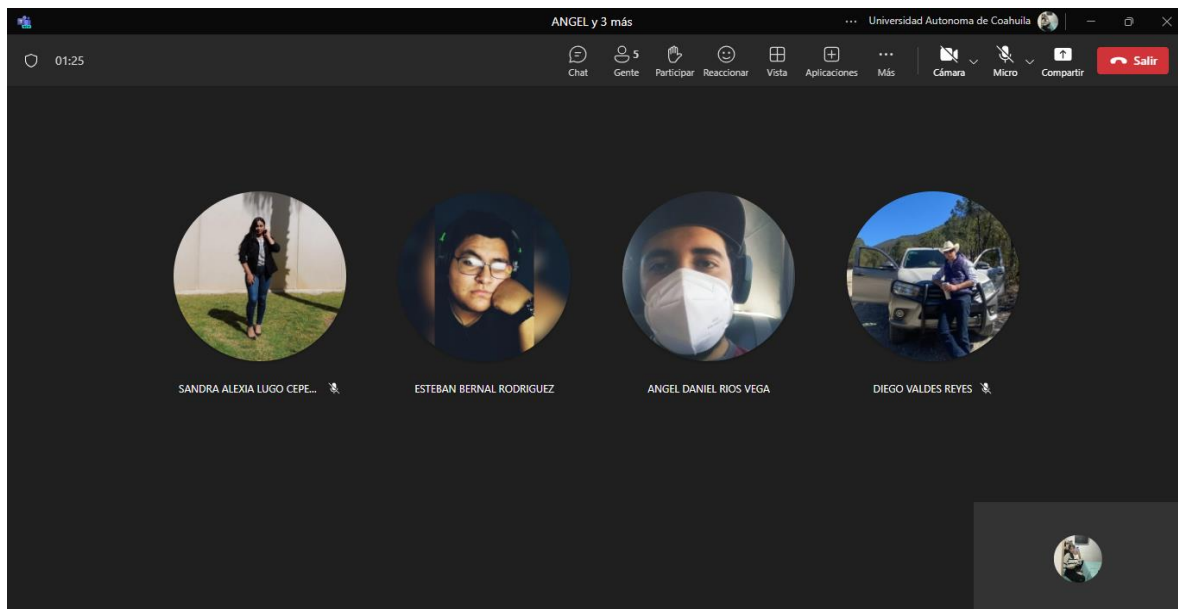
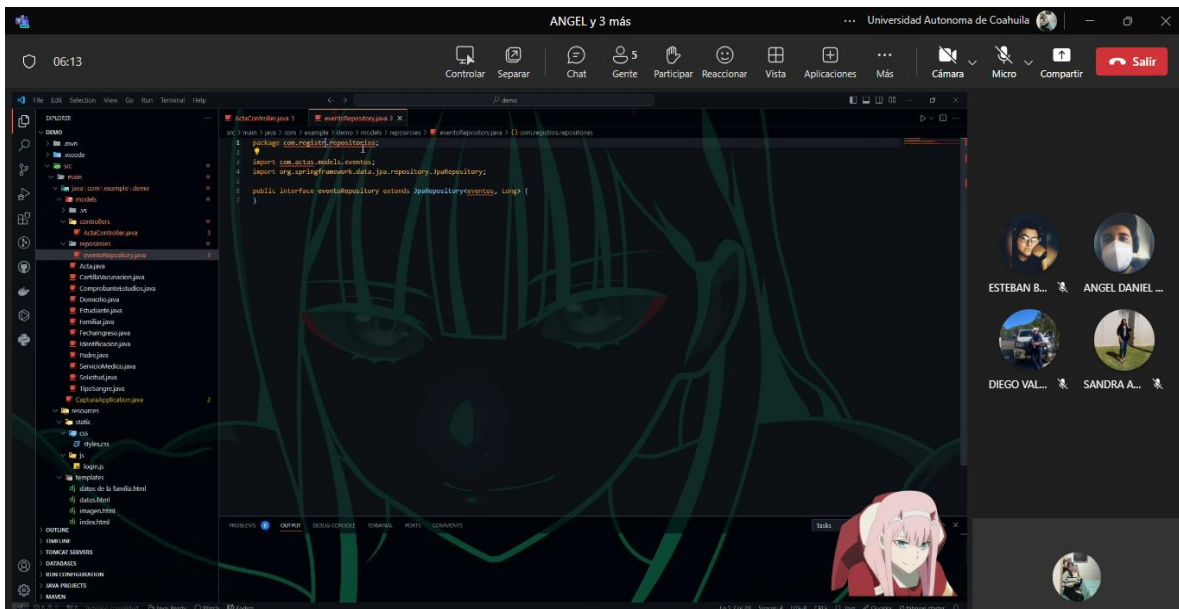
14/05/2024

Facultad de Sistemas. Ciudad Universitaria Arteaga. Carretera a México Km. 13, C.P 25350 Arteaga, Coahuila.



Reuniones y Comunicación:

Las reuniones fueron realizadas semanalmente los martes en horario de clase, tomando no mas de 15 min, con la revisión de los problemas y dificultades que se estuvieron teniendo y para llegar a las soluciones de los mismo. Como el mayor punto de comunicación del equipo ya se en horario clase o fuera de, se realizo por medio de la plataforma de WhatsApp ya que es un medio en el cual es practico y fácil de comunicarnos para también en la ayuda de la organización o respecto a dudas que tuvieron algunos compañeros.



14/05/2024

Facultad de Sistemas. Ciudad Universitaria Arteaga. Carretera a México Km. 13, C.P 25350 Arteaga, Coahuila.



Gestión de Riesgo y Problemas:

Problemas que se tuvieron:

Problemas Identificados:

- **Danna:** Marcaba error en algunas tablas.
- **Sandra:** Corregir errores de la tabla de estudiantes.
- **Ángel:** Problemas con la compilación y el entorno de Java debido a errores en la compilación de los paquetes de Java.
- **Diego:** Problemas al momento de implementar los botones.

Como se solucionaron:

Soluciones Aplicadas:

- **Danna:** Estaba eligiendo el tipo de datos incorrecto para los campos, lo cual ocasionaba errores. Finalmente, logró solucionar el problema seleccionando el tipo de datos adecuado.
- **Sandra:** Similar a Danna, tuvo errores al introducir datos incorrectos. Al final, añadió la tabla de familiares para corregir los problemas.
- **Ángel:** Investigó más a fondo el tema y pudo resolver los errores de compilación.

Diego: Basándose en ejemplos y reestructurando mejor el código, logró solucionar los problemas con la implementación de los botones

Calidad del producto y pruebas:

La realización de las pruebas se hizo de manera individual ya cuando los encargados de mandar lo correspondiente tuvieran su trabajo terminado y corrigiendo sus problemas, lo mandaban al repositorio y ahí cada uno lo revisaba, aunque al final se hizo una reunión donde todo el equipo realizo las pruebas necesarias para poder mandar un trabajo al 100%.



Metodología SCRUM

Para el desarrollo de la aplicación web de inscripción de estudiantes, utilizamos la metodología SCRUM, la cual permitió una gestión ágil y colaborativa. El equipo, guiado por el Scrum Máster, se organizó en roles claros y llevó a cabo sprints planificados con reuniones diarias y revisiones periódicas. La estructura iterativa e incremental de SCRUM facilitó la identificación y resolución de problemas, la implementación de funcionalidades clave, y el aseguramiento de la calidad mediante pruebas exhaustivas y revisiones continuas. La comunicación constante y el uso de herramientas como GitHub y Visual Studio Code fueron esenciales para el éxito del proyecto.

1. Product Backlog:

- Lista priorizada de requisitos y funcionalidades.

2. Sprint Backlog:

- Conjunto de historias de usuario seleccionadas para el Sprint actual.

3. Incremento:

- Producto funcional al final de cada Sprint.

Conclusión:

El proyecto de desarrollo de la aplicación web para la gestión de inscripciones estudiantiles se llevó a cabo de manera exitosa utilizando la metodología ágil SCRUM. Esta elección permitió una gestión eficiente y colaborativa, facilitando la identificación y resolución de problemas a lo largo del desarrollo. El equipo logró construir una plataforma segura, confiable y fácil de usar, que protege la información privada de las estudiantes y permite a los administradores manejar eficientemente los datos de inscripción. La aplicación incluye funcionalidades esenciales como el registro, edición, eliminación y revisión de datos estudiantiles, y herramientas de análisis para generar informes útiles. Además, se implementaron medidas de seguridad rigurosas para garantizar la confidencialidad de los datos, cumpliendo con las normativas de privacidad. La planificación, desarrollo y pruebas fueron realizadas de forma iterativa, asegurando la calidad del producto final. El uso de herramientas como GitHub y Visual Studio Code fue crucial para la colaboración y el seguimiento del progreso del proyecto. En general, el proyecto cumplió con sus objetivos y alcance, proporcionando una solución tecnológica robusta y eficaz para la gestión de inscripciones en el contexto educativo.



Repositorio GITHUB:

Repositorio GITHUB:

<https://github.com/RadKane2/IngSoft>

Video:

Vinculo: [IS_ProyectoVideo](#)