



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENÉ MORENO

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES
"FICCT"



Software de Selección de postulantes con inteligencia artificial para el CAI (Cursos autofinanciados de Idiomas)

Integrantes:

- Choque Zacarias Henry Eddy 217012061
- Pérez Gómez Wilfredo 216039908

Grupo:09

Materia: Ingeniería de Software II (INF 512 - SB)

Docente: Ing. Martínez Canedo Rolando Antonio

Santa Cruz – 1-2023

Tabla de contenido

#1 PAPS.....	6
1. ANTECEDENTES.....	7
2.METRICAS DEL SOFTWARE	11
3.DEFICIONES PARA LAS ESTIMACIONES DELPROYECTO	12
4.ESTIMACIONES.....	13
5.GESTION DE RIESGO	14
6.PLANIFICACION DE TIEMPO.....	14
7.ORGANIZACIÓN DE EQUIPOS DE DESARROLLO.....	16
8.TABLA DE RECURSOS	18
9.TECNOLOGIAS PARA EL DESARROLLO DELSOFTWARE	19
#2 MODELO DE DESARROLLO DEL SOFTWARE.....	26
1. INTRODUCCION.....	27
1.1 Objetivos del proyecto	27
1.2 Alcance del proyecto.....	27
1.3 Metodología utilizada	27
2 PRODUCT BACKLOG	28
Historias de usuarios	28
SPRINTS.....	31
3.1 Sprint 1	31
a) Sprint planing	31
b) Proceso	33
c) Sprint review	37
d) Sprint retrospectiva	38
3.1 Sprint 2	39
e) Sprint planing	39
f) Proceso	40
g) Sprint review	45
h) Sprint retrospectiva	45
#3 MANUAL DE CALIDAD	46
1.Objetivos.....	47
2.Alcance	47
3.Términos y Definiciones.....	47

4.Comprensión de la Empresa y su Contexto.....	48
5.Liderazgo	49
6 planificación	51
7 Apoyo.....	51
8.Operación	52
9.Evaluación de desempeño.....	53
10.Mejora.....	53
#4 MODELO DE DESARROLLO FORMATODIGITAL.....	56
1.Herramientas Case	57
#5 ASPECTOS LEGALES.....	60
#6 INFRAESTRUCTURA PARA LA PRODUCCIONDE SOFTWARE	65
1.Gestión de versión	66
1.1.Git	66
1.2.Github.....	66
2.Servidores.....	67
2.1 Cpanel	67
#7 DESARROLLO DE SITIO WEB.....	71
1.Fundamentos Teóricos	72
1.1. Introducción	72
1.2 Objetivo Gral.....	72
1. 3 Objetivos Específicos	72
1.4 Alcance	73
1.5 Marco Teórico Metodología Ágil	73
1.6 La importancia de tener una Web Corporativa para una empresa.....	76
2.Diseño.....	79
2.1Modelo C4	79
2.1.1Diagrama de Contexto	79
2.1.2 Diagrama de Contenedores.....	79
2.1.3 Diagrama de Componente.....	80
3.Implementación	80
3.1 Marco de Trabajo Desarrollo Scrum	80
3.2Sprint 1	84
#8 ESTUDIO DE MERCADO	89
Objetivos.....	90
1.1Objetivo General.....	90
1.2 Objetivos Específicos	90
2.Definición del producto	90

2.1 Nombre de empresa.....	90
2.2 Slogan de la empresa.....	90
3.Alcances y Límites de la Investigación.....	91
3.1Limite Espacial.....	91
3.2Límite Temporal	91
4. Análisis de demanda	91
5.Identificación de los demandantes.....	94
#9 PRUEBAS EN EL SOFTWARE.....	98
9.1 Pruebas Caja Blanca	99
9.2 Prueba de Caja Negra	100
#10 MARKETING	104
1.Desarrollar una pagina web	106
2.Mailing	106
3.Redes Sociales.....	107
4.Promociones.....	107
#11 ASPECTOS PARA LA PRUEBA EN MARCHA	108
PASO #1	109
PASO #2.....	109
Paso#3.....	110
Paso#4.....	111
#12 Estado: Producto	112
Paso 1.....	113
Paso 2.....	113
Paso3	114
Paso4	114
Paso 5.....	115
Paso 6.....	115
Paso 7.....	116
Conclusión para el estado de Producto:	117

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES
“FICCT”



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENÉ MORENO

#1 PAPS

Integrantes:

- | | |
|------------------------------|-----------|
| • Choque Zacarias Henry Eddy | 217012061 |
| • Pérez Gomes Wilfredo | 216039908 |

Grupo: 09

Materia: Ingeniería de Software II (INF 512 - SB)

Docente: Ing. Martínez Canedo Rolando Antonio

Santa Cruz – -2023

1. ANTECEDENTES

Caso de estudio 1

HireVue

Es una plataforma de entrevistas en video que utiliza la inteligencia artificial para analizarlas respuestas de los candidatos y proporcionar una puntuación de habilidades. La plataforma permite a los empleadores grabar entrevistas en video para que los candidatos puedan respondera las preguntas en su propio tiempo y desde cualquier lugar. Luego, el software de inteligencia artificial de HireVue analiza las respuestas de los candidatos, evaluando habilidades como la capacidad de comunicación, la capacidad de liderazgo, la toma de decisiones y la habilidad técnica.



La plataforma también utiliza la tecnología de reconocimiento facial para analizar la expresión facial y la postura del candidato durante la entrevista. De esta manera, el software puede proporcionar a los empleadores una comprensión más profunda de cómo el candidato se desempeña en situaciones de estrés y cómo reacciona a ciertas preguntas.



Parámetros medición	Cuenta	Simple	Medio	complejo	total
---------------------	--------	--------	-------	----------	-------

INGENIERIA DE SOFTWARE II FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIÓN					
Número de entradas usuario	4	3	4	6	16
Numero de salidas usuario	3	4	5	7	15
Número de peticiones usuario	4	3	4	6	24
Numero de archivos	2	7	10	15	14
Numero de interfaces externas	3	5	7	10	21
Total					90

FACTOR		No influye 0	Incidencia 1	Moderado 2	Medio 3	Significativo 4	Esencial 5	Valor
1	¿El sistema requiere respaldo y recuperación confiables?							0
2	¿Se requieren comunicaciones de datos especializados para transferir información hacia desde la aplicación?							1
3	¿Existen funciones de procesamiento distribuidas?							1
4	¿El desempeño es crucial?							4
5	¿El sistema correrá en un entorno operativo existente enormemente utilizado?							4
6	¿El sistema requiere entrada de datos en línea?							1
7	¿La entrada de datos en línea requiere que la transacción de entrada se construya sobre múltiples pantallas u operaciones?							1
8	¿Los ALI se actualizan en línea?							1
9	¿Las entradas salidas archivos o consultas son ?							2
10	¿El procesamiento interno es complejo?							3
11	¿El código se diseña para ser reutilizable?							1
12	¿La conversión y la instalación se incluyen en el diseño?							2
13	¿El sistema se diseña para instalaciones múltiples en diferentes organizaciones ?							4
14	¿La aplicación se diseña para facilitar							3

	<p align="center">INGENIERIA DE SOFTWARE II FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIÓN</p>		
el cambio y su uso por parte del usuario?			
		suma FI	28

$$PF = 90 * (0,65 + 0,01 * 28) = 84$$

Caso de estudio 2

Ideal

Es un software de reclutamiento basado en la inteligencia artificial que utiliza algoritmos de aprendizaje automático para buscar y clasificar candidatos según sus habilidades y experiencia.

La plataforma de Ideal analiza los perfiles de los candidatos en línea, como sus currículums vitae, perfiles de LinkedIn y otras fuentes de información en línea. A partir de estos datos, el software utiliza algoritmos de aprendizaje automático para identificar patrones y tendencias en las habilidades y la experiencia de los candidatos.

Ideal también tiene una función de búsqueda de candidatos que utiliza la inteligencia artificial para encontrar candidatos que se ajusten a los criterios específicos de la empresa, como habilidades técnicas, nivel de experiencia y ubicación geográfica.



Parámetros medición	Cuenta	Simple	Medio	complejo	Total
Número de entradas usuario	3	3	4	6	9
Numero de salidas usuario	5	4	5	7	25
Número de peticiones usuario	3	3	4	6	18
Numero de archivos	2	7	10	15	14
Numero de interfaces externas	3	5	7	10	21



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN



	No influye	Incidencia	Moderado	Medio	Significativo	Esencial	Valor
FACTOR	0	1	2	3	4	5	
1 ¿El sistema requiere respaldo y recuperación confiables?							0
2 ¿Se requieren comunicaciones de datos especializados para transferir información hacia desde la aplicación?							1
3 ¿Existen funciones de procesamiento distribuidas?							1
4 ¿El desempeño es crucial?							4
5 ¿El sistema correrá en un entorno operativo existente enormemente utilizado?							4
6 ¿El sistema requiere entrada de datos en línea?							1
7 ¿La entrada de datos en línea requiere que la transacción de entrada se construya sobre múltiples pantallas u operaciones?							1
8 ¿Los ALI se actualizan en línea?							1
9 ¿Las entradas salidas archivos o consultas son ?							2
10 ¿El procesamiento interno es complejo?							3
11 ¿El código se diseña para ser reutilizable?							1
12 ¿La conversión y la instalación se incluyen en el diseño?							2
13 ¿El sistema se diseña para instalaciones múltiples en diferentes organizaciones ?							4
14 ¿La aplicación se diseña para facilitar el cambio y su uso por parte del usuario?							3
suma FI							28
Total							87

$$PF = 87 * (0,65 + 0,01 * 28) = 81$$



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN



2.METRICAS DEL SOFTWARE

Parámetros medición	Cuenta	Simple	Medio	complejo	Total
Número de entradas usuario	3	3	4	6	12
Numero de salidas usuario	3	4	5	7	15
Número de peticiones usuario	2	3	4	6	8
Numero de archivos	4	7	10	15	28
Numero de interfaces externas	3	5	7	10	30
Total					93

FACTOR		No influye 0	Incidencia 1	Moderado 2	Medio 3	Significativo 4	Esencial 5	Valor	
1	¿El sistema requiere respaldo y recuperación confiables?							1	
2	¿Se requieren comunicaciones de datos especializados para transferir información hacia desde la aplicación?							1	
3	¿Existen funciones de procesamiento distribuidas?							1	
4	¿El desempeño es crucial?							4	
5	¿El sistema correrá en un entorno operativo existente enormemente utilizado?							4	
6	¿El sistema requiere entrada de datos en línea?							3	
7	¿La entrada de datos en línea requiere que la transacción de entrada se construya sobre múltiples pantallas u operaciones?							1	
8	¿Los ALI se actualizan en línea?							1	
9	¿Las entradas salidas archivos o consultas son ?							4	
10	¿El procesamiento interno es complejo?							3	
11	¿El código se diseña para ser reutilizable?							1	
12	¿La conversión y la instalación se incluyen en el diseño?							1	
13	¿El sistema se diseña para instalaciones múltiples en diferentes organizaciones ?							4	
14	¿La aplicación se diseña para facilitar el cambio y su uso por parte del usuario?							2	
		suma FI							31

$$PF = 93 * (0,65 + 0,01 * 31) = 90$$



3.DEFICIONES PARA LAS ESTIMACIONES DEL PROYECTO

3.1. Tamaño del proyecto

El tamaño del proyecto se logrará definir cuando ya los requerimientos sean conocidos y como se conocen los requerimientos se puede indicar que es un proyecto pequeño.

Para poder lograr indicar el tamaño del proyecto y compararlo con otro software se realizó las métricas de software por puntos de función.

3.2. Complejidad del proyecto

El desarrollo del proyecto se realizará por 2 personas y se tendrá funcionalidades que serán medianamente complejas.

3.3. Estructuración del cliente

El proyecto a desarrollar tiene como objetivo a postulantes principales que se quieren postular al CAI

Objetivos del proyecto

3.3.1 Objetivo general

Desarrollar un software que utilice inteligencia artificial en el proceso de selección del CAI para mejorar la eficiencia y efectividad del proceso de selección de docentes.

3.3.2 Objetivos específicos

- Recopilar información del proceso de selección del CAI y definir los requerimientos del sistema.
- Realizar el diseño del sistema con el objetivo de describir como deberá ser implementado el sistema, satisfaciendo los requisitos del mismo.
- Identificar una herramienta de análisis de datos que permita identificar a los candidatos más calificados
- Realizar el análisis de los requerimientos definidos, con el propósito de entender el problema y describir de manera completa lo que el sistema debe hacer.

Realizar pruebas con el objetivo de encontrar errores.



4.ESTIMACIONES

4.1. Valor esperado


Proyecto	OPTIMISTA	PROBABLE	PESIMISTA
Tiempo (días)	60	75	90
Costo	8000	5500	3000
Abandono personal	0	0	1

4.2. Cocomo II

Tipo de Objecto	cuenta	básico	medio	avanzado	total
interfaces	6	1	2	3	6
reportes	0	2	5	8	0
componentes	2			10	20
				PO	26

reutilización = 20 %

$$NPO = (PO * (100 - \text{reutilización})) / 100 = 20,8$$

	INGENIERIA DE SOFTWARE II FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIÓN				
Experiencia y Capacidad de los desarrolladores	Muy Bajo	Bajo	Normal	Alto	Muy Alto
PROD	4	7	13	25	55

PROD = 7

PM = NOP / PROD

PM = 20,8 / 7 = 2,97

Se estima un esfuerzo de 3 personas-mes

5.GESTION DE RIESGO

				Plan de Aversión	
N	Riesgo	Probabilidad	Impacto	Reducir Probabilidad	Reducir Impacto
R1	Diseño Inadecuado	20%	Critico	Analizar el diseño con todo el grupo antes de implementar cualquier diseño	Documentar todo el diseño del software
R2	Mala planificación	40%	Critico	Tomar en cuenta la complejidad de las actividades para definir los tiempos	Usar herramientas de seguimientos para la realización de actividades
R3	Diferencias entre el personal de desarrollo	20%	Significativo	Asignar las funcionalidades de acuerdo a conocimiento en el tema	Realizar reuniones para hablar sobre el tema y poder llegar a un consenso

6.PLANIFICACION DE TIEMPO



INGENIERIA DE SOFTWARE II

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIÓN



ACTIVITY	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto
instalación de herramientas	2 Days				
Reconocimiento de componentes a usar					
Selección de plantilla web	4 Days				
Selección de inteligencia artificial	8 Days				
Iniciar los repositorios del proyecto					
Realizar el análisis de datos y diagramas		3 Days			
Modelar la base de datos		5 Days			
Subir a la nube la base de datos		7 Days			
Realizar el backen en .Net		8 Days			
Realizar el <u>frontd</u> en Angular		12 Days			
Probar las inteligencias artificial en la plataforma			9 Days		
acoplar el uso de la inteligencia artificial con la base de datos			10 Days		
Realizar los reportes de entrevistas			10 Days		
mostrar filtros de los reportes			10 Days		
Buscar servidor de videos y documentos					
Acoplar ese servidor mediante <u>api-rest</u>				10 Days	
Realizar pruebas de manera local				15 Days	
Subir proyecto a la nube y realizar pruebas				5 Days	
Soporte técnico del software					15 Days



7. ORGANIZACIÓN DE EQUIPOS DE DESARROLLO

Descentralizado democrático (DD)

- No tiene un jefe permanente. Se nombran coordinadores de tareas a corto plazo y se sustituyen por otros para diferentes tareas.
- Las decisiones y los enfoques se hacen por consenso.
- La comunicación entre los miembros del equipo es horizontal.

Descentralizado controlado (DC).

- Tiene un jefe definido que coordina tareas específicas y jefes secundarios que tienen responsabilidades sobre subtareas.
- La solución de problemas es una actividad del grupo, pero la implementación de soluciones se reparte entre los subgrupos por el jefe de equipo.
- La comunicación entre subgrupos e individuos es horizontal.
- También hay comunicación vertical a lo largo de la jerarquía de control.

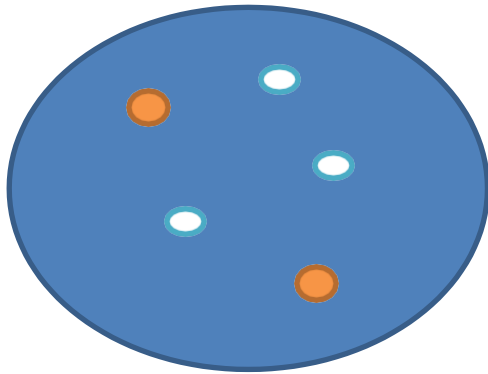
Centralizado controlado (CC).

- El jefe de equipo se encarga de la solución de problemas a alto nivel y la coordinación interna del equipo.
- La comunicación entre el jefe y los miembros del equipo es vertical.

ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO DE DESARROLLO DE SOFTWARE	
DESCENTRALIZADA DEMOCRATICA (DD)	SI
DESCENTRALIZADA CONTROLADA (DC)	NO
CENTRALIZADA CONTROLADA (CC)	NO



Porque solo somos 2 y ambos tomamos las decisiones sobre el proyecto







INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN



8.TABLA DE RECURSOS

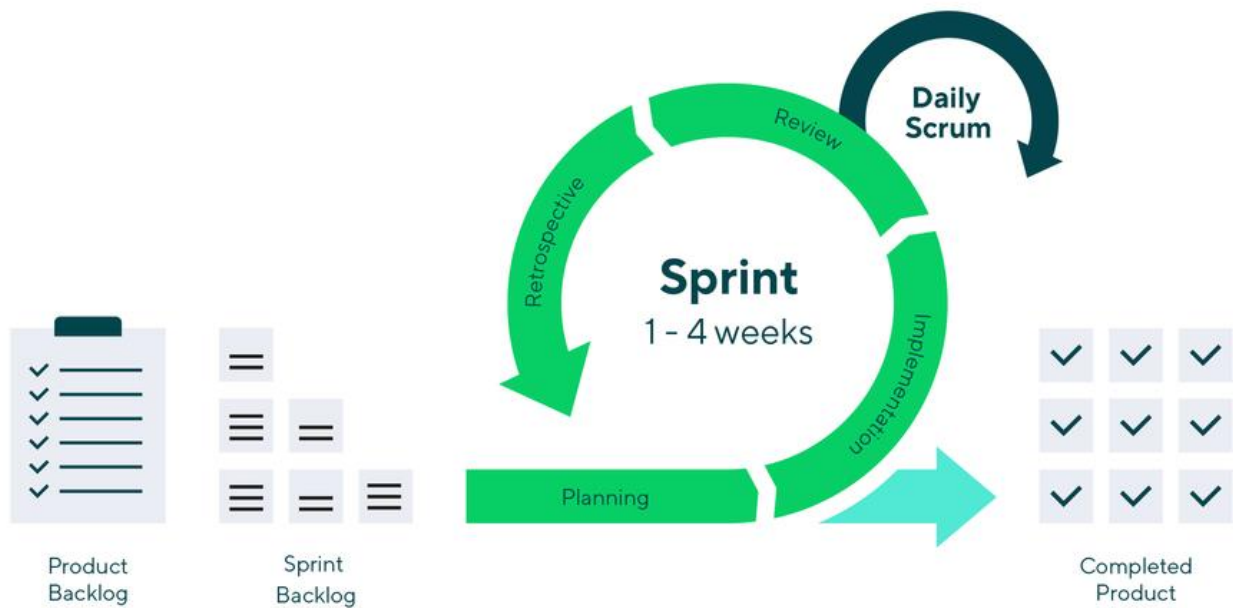
	Cantidad	Costo Unitario (\$us)	Depreciación (%)	Costo Unitario Neto	Costo (\$us)	Total
Hardware						
PC	2	615	25	490	980	
Software						
SO Windows 10 Pro (64 bits)	2	315	30	315	630	
Visual Studio Code	2	0	0	0	0	
Laravel Framework	1	0	0	0	0	
Servidor						
Hostinger	1	16	0	16	16	
APIs						
Service Google Speech	1	0	0	0	0	
Personal						
Encargado de control de calidad	1	700	0	700	700	

		 INGENIERIA DE SOFTWARE II FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIÓN 					
Analistas diseñadores	y	1	900	0	900	900	1 0 0 5 6
Programador		2	350	0	350	700	
Logística							
Material de escritorio	de	1	50	10	45	50	
Muebles enseres	y	1	799	20	699	699	
Material de limpieza	de	1	10	0	10	10	
Infraestructura							
Local(alquiler)		1	400	0	400	400	
Energía eléctrica		1	30	0	30	30	
Agua		1	20	0	20	20	
Internet		1	50	0	50	50	
						5185	

9.TECNOLOGIAS PARA EL DESARROLLO DELSOFTWARE

9.1. Proceso

Se ha usará el Proceso de desarrollo Ágil SCRUM.



La metodología Scrum es un marco de trabajo o frameworks que se utiliza dentro de equipos que manejan proyectos complejos. Es decir, se trata de una

metodología de trabajo ágil que tiene como finalidad la entrega de valor en períodos cortos de tiempo y para ello se basa en tres pilares: la transparencia, inspección y adaptación. Esto permite al cliente, junto con su equipo comercial, insertar el producto en el mercado pronto, rápido y empezar a obtener ventas.



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN

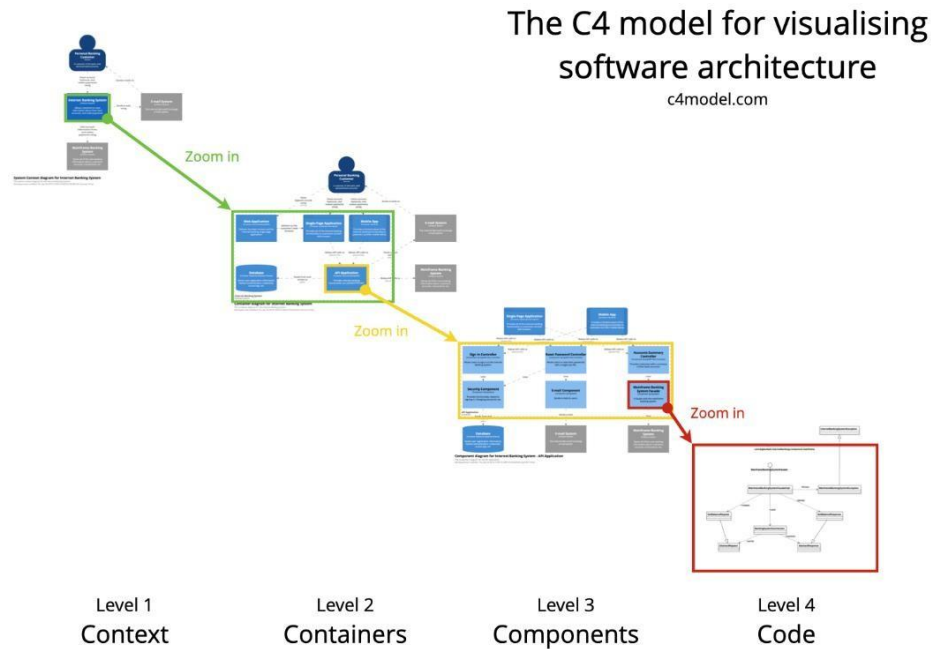




C4

9.2. Modelamiento

model



Puntos principales

- La creación de diagramas de software se redujo como resultado del cambio en el uso de metodologías ágiles. Cuando se crean diagramas, a menudo son confusos y poco claros.
- El modelo C4 consiste en un conjunto jerárquico de diagramas de arquitectura de software para contexto, contenedores, componentes y código.
- La jerarquía de los diagramas C4 proporciona diferentes niveles de abstracción, cada uno de los cuales es relevante para una audiencia diferente.
- Evite la ambigüedad en sus diagramas incluyendo una cantidad suficiente de texto, así como una clave o leyenda para la notación utilizada



Nivel 1: diagrama de contexto del sistema

Un diagrama de contexto del sistema es un buen punto de partida para diagramar y documentar un sistema de software, lo que le permite dar un paso atrás y ver el panorama general. Dibuje un diagrama que muestre su sistema como un cuadro en el centro, rodeado por sus usuarios y los otros sistemas con los que interactúa.

Los detalles no son importantes aquí, ya que esta es su vista alejada que muestra una imagen grande del panorama del sistema. El enfoque debe estar en las personas (actores, roles, personajes, etc.) y los sistemas de software en lugar de las tecnologías, los protocolos y otros detalles de bajo nivel. Es el tipo de diagrama que podría mostrar a personas no técnicas.

Nivel 2: Diagrama de contenedor

Una vez que comprenda cómo encaja su sistema en el entorno de TI general, el siguiente paso realmente útil es acercarse al límite del sistema con un diagrama de contenedor. Un "contenedor" es algo así como una aplicación web del lado del servidor, una aplicación de una sola página, una aplicación de escritorio, una aplicación móvil, un esquema de base de datos, un sistema de archivos, etc. Básicamente, un contenedor es una unidad ejecutable/implementable por separado (por ejemplo, un espacio de proceso separado) que ejecuta código o almacena datos.

El diagrama de contenedores muestra la forma de alto nivel de la arquitectura del software y cómo se distribuyen las responsabilidades a través de ella. También muestra las principales opciones tecnológicas y cómo los contenedores se comunican entre sí. Es un diagrama centrado en la tecnología simple y de alto nivel que es útil para los desarrolladores de software y el personal de soporte/operaciones por igual.



Nivel 3: diagrama de componentes

El diagrama de componentes muestra cómo un contenedor se compone de una serie de "componentes", qué es cada uno de esos componentes, sus responsabilidades y los detalles de tecnología/implementación.

Nivel 4: Código

Este es un nivel de detalle opcional y, a menudo, está disponible a pedido desde herramientas como IDE. Idealmente, este diagrama se generaría automáticamente utilizando herramientas (por ejemplo, una herramienta de modelado IDE o UML), y debería considerar mostrar solo aquellos atributos y métodos que le permitan contar la historia que desea contar. Este nivel de detalle no se recomienda para nada más que para los componentes más importantes o complejos.

Draw io

Draw.io es un *software* utilizado para diseñar diagramas de forma gratuita y *offline*, aunque también tiene una versión completamente funcional en el navegador web, y además, facilita la integración con múltiples plataformas y programas.

Esta herramienta permite realizar cualquier tipo de diagrama de flujo, diagramas de procesos, organigramas, así como diagramas de red, UML, mapas conceptuales y otros elementos necesarios para realizar un diseño.

Visual Studio Code



Visual Studio Code es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows , Linux y macOS. Incluye soporte para la depuración, control integrado de Git, resaltado de sintaxis, finalización inteligente de código, fragmentos y refactorización de código. También es personalizable, por lo que los usuarios pueden cambiar el tema del editor, los atajos de teclado y las preferencias. Es gratuito y de código abierto, aunque la descarga oficial está bajo software privativo e incluye características personalizadas por Microsoft. Actualmente, cómo editor de código plano, es el más usado y extendido.



Git ub



GitHub es una forja (plataforma de desarrollo colaborativo) para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Se utiliza principalmente para la creación de código fuente de programas de ordenador. El software que opera GitHub fue escrito en Ruby on Rails. Desde enero de 2010, GitHub opera bajo el nombre de GitHub, Inc. Anteriormente era conocida como Logical Awesome LLC. El código de los proyectos alojados en GitHub se almacena generalmente de forma pública.

El 4 de junio de 2018 Microsoft compró GitHub por la cantidad de 7500 millones de dólares.¹² Al inicio, el cambio de propietario generó preocupaciones y la salida de algunos proyectos de este sitio;³ sin embargo, no fueron representativos. GitHub continúa siendo la plataforma más importante de colaboración para proyectos de código abierto.

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES
“FICCT”



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENÉ MORENO #2 MODELO DE DESARROLLO DEL SOFTWARE

Integrantes:

Choque Zacarias Henry Eddy 217012061

Pérez Gómez Wilfredo 216039908

Grupo:09

Materia: Ingeniería de Software II (INF 512 - SB)

Docente: Ing. Martínez Canedo Rolando Antonio

Santa Cruz – 1-2023

1. INTRODUCCION

1.1 Objetivos del proyecto

El objetivo de este proyecto es desarrollar e implementar un proceso de selección de docentes para el CAI que sea más rápido y eficaz, permitiendo identificar al candidato más apto y cualificado para ocupar el cargo de docente. Mediante el uso de técnicas avanzadas de inteligencia artificial y procesamiento de lenguaje natural, se agilizará la revisión y evaluación de los perfiles de los postulantes, optimizando cada etapa del proceso de selección.

1.2 Alcance del proyecto

El alcance de este proyecto se centra en la mejora y optimización del proceso de selección de docentes para el Centro de Aprendizaje Infantil (CAI). Para lograr una selección más efectiva y eficiente, se emplearán avanzadas técnicas de inteligencia artificial (IA) y procesamiento de lenguaje natural (PLN). El objetivo principal es identificar y seleccionar al candidato más apto y cualificado para el cargo de docente en un período de tiempo reducido, sin comprometer la calidad del proceso.

La implementación de un sistema automatizado permitirá realizar una revisión exhaustiva de los perfiles de los postulantes y evaluar sus habilidades, experiencia y competencias requeridas. La IA analizará de manera rápida y precisa grandes volúmenes de datos, como currículums y formularios de solicitud, para identificar aquellos candidatos que mejor se ajusten al perfil deseado.

1.3 Metodología utilizada

Para el desarrollo de este proyecto, se empleará la metodología Scrum, un enfoque ágil de gestión de proyectos ampliamente reconocido. Scrum se caracteriza por su flexibilidad y adaptabilidad, lo que lo hace especialmente adecuado para proyectos en constante evolución, como la optimización del proceso de selección de docentes para el CAI.

2 PRODUCT BACKLOG

Product Backlog				
Proyecto		Selección de Docentes para el CAI		
Product Owner		Wilfredo Perez Gomez		
Versión		V1	Fecha	01/06/2023
Id	Rol	Característica / Funcionalidad	Razón /Resultado	Prioridad
1	Administrador	Gestionar Perfiles	Para la seguridad de la pagina y roles de usuarios	7
2	Administrador	Gestionar Cargos	Para la creación de convocatorias y plantillas	5
3	Administrador	Gestionar Plantilla	Para tener plantillas de distintos cuestionarios de exámenes	5
4	Administrador	Crear convocatorias	Para registrar postulantes en distintos cargos	7
5	Administrador, postulante	Gestionar postulante	Registro de datos y examen de plantilla	7
6	Administrador	Procesar postulación	Obtener una nota con inteligencia artificial y mostrar de mayor a menor	13
7	Administrador	Gestionar entrevista	Registrar una entrevista para el postulante más apto u otros.	5

Historias de usuarios

Gestionar Perfiles	
1	Se podrán crear distintos usuarios, así mismo darles prioridades de acceso al sistema.
<div>Prioridad: 7</div> <div>Estimación PHU: 5</div>	
Criterios de aceptación <ul style="list-style-type: none"> El administrador podrá crear usuarios con distintos roles en el sistema. <ul style="list-style-type: none"> Los usuarios se deben poder dar de baja. 	
Desarrollador a cargo: Henry Eddy choque zacarias	

Gestionar Cargos	
2	Se podrán crear distintos cargos, así mismo editar y modificar

Prioridad: 5	Estimación PHU: 5
Criterios de aceptación <ul style="list-style-type: none"> El administrador podrá crear cargos y editarlos El administrador podrá eliminar cargos. 	
Desarrollador a cargo: Henry Eddy choque zacarias	

Gestionar plantilla	
3	Se podrán crear plantillas para los exámenes de postulantes
Prioridad: 5	Estimación PHU: 5
Criterios de aceptación <ul style="list-style-type: none"> El administrador podrá crear plantillas con respuestas de distintos valores 	
Desarrollador a cargo: Wilfredo Perez Gomez	

Gestionar convocatoria	
4	Se podrán crear convocatorias de distintos cargos y anularlos.
Prioridad: 7	Estimación PHU: 7
Criterios de aceptación <ul style="list-style-type: none"> El administrador podrá crear una convocatoria, asi mismo tendrá un link generado para lanzarlo de manera online. 	
Desarrollador a cargo: Wilfredo Perez Gomez	

Gestionar postulante	
5	Se podrá recabar toda la información de los postulantes.
Prioridad: 7	Estimación PHU: 5
Criterios de aceptación <ul style="list-style-type: none"> El administrador debe ver toda la información personal del postulante. 	
Desarrollador a cargo: Henry Eddy choque zacarias	

Gestionar

postulación		
6	Se podrán obtener los puntajes del examen, así mismo los puntajes de la inteligencia artificial.	
Prioridad: 13		Estimación PHU: 7
Criterios de aceptación <ul style="list-style-type: none"> El administrador deberá poder tener una lista de los postulantes en un orden del más apto. 		
Desarrollador a cargo: Wilfredo Perez Gomez		

Gestionar entrevista		
7	Se podrán reservar entrevistas dependiendo del administrador.	
Prioridad: 5		Estimación PHU: 5
Criterios de aceptación <ul style="list-style-type: none"> El administrador podrá elegir a cualquier postulante de una convocatoria para reservar la entrevista 		
Desarrollador a cargo: Henry Eddy choque zacarias		

SPRINTS

3.1 Sprint 1

a) Sprint planing

Objetivos del sprint

El objetivo de este Sprint es desarrollar e implementar en el sistema que permita gestionar eficientemente los perfiles, cargos, plantilla de personal y crear convocatorias para el proceso de selección de nuevos empleados.

Historias de usuario

Gestionar Perfiles	
1	Se podrán crear distintos usuarios, asi mismo darles prioridades de acceso al sistema.
Prioridad: 7	Estimación PHU: 5
Criterios de aceptación	
<ul style="list-style-type: none">El administrador podrá crear usuarios con distintos roles en el sistema.Los usuarios se deben poder dar de baja.	
Desarrollador a cargo: Henry Eddy choque zacarias	

Gestionar Cargos	
2	Se podrán crear distintos cargos, asi mismo editar y modificar
Prioridad: 5	Estimación PHU: 5
Criterios de aceptación	
<ul style="list-style-type: none">El administrador podrá crear cargos y editarlosEl administrador podrá eliminar cargos.	
Desarrollador a cargo: Henry Eddy choque zacarias	

Gestionar plantilla	
3	Se podrán crear plantillas para los exámenes de postulantes
Prioridad: 5	Estimación PHU: 5
Criterios de aceptación <ul style="list-style-type: none"> El administrador podrá crear plantillas con respuestas de distintos valores 	
Desarrollador a cargo: Wilfredo Perez Gomez	

Gestionar convocatoria	
4	Se podrán crear convocatorias de distintos cargos y anularlos.
Prioridad: 7	Estimación PHU: 7
Criterios de aceptación <ul style="list-style-type: none"> El administrador podrá crear una convocatoria, así mismo tendrá un link generado para lanzarlo de manera online. 	
Desarrollador a cargo: Wilfredo Perez Gomez	

Sprint backlog

Sprint Backlog					
Numero de Sprint: 1			Tiempo programado:		
Objetivo: concretar todas las historias de usuarios en el tiempo programado					
Fecha de inicio:			Fecha de finalización:		
Id	Tarea	Tipo	Estimación	Responsable	Estado
1	Gestionar Perfiles	Implementación	3 días	Henry Choque	Terminado
2	Gestionar Cargos	Implementación	4 días	Wilfredo Perez	Terminado
3	Gestionar Plantilla	Implementación	5 días	Henry Choque	Terminado
4	Crear convocatorias	Implementación	3 días	Wilfredo Perez	Terminado

b) Proceso

Diseño

Diseño de la arquitectura

Diagrama de paquetes

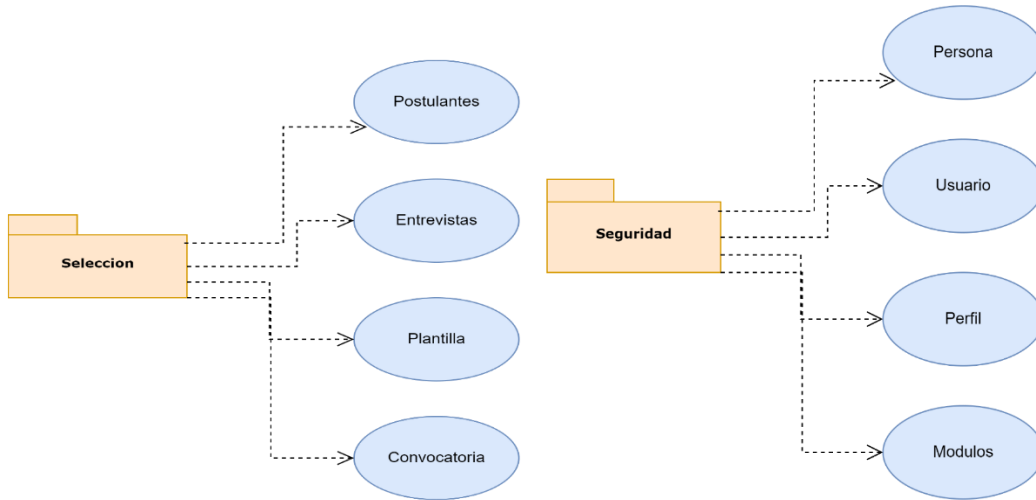
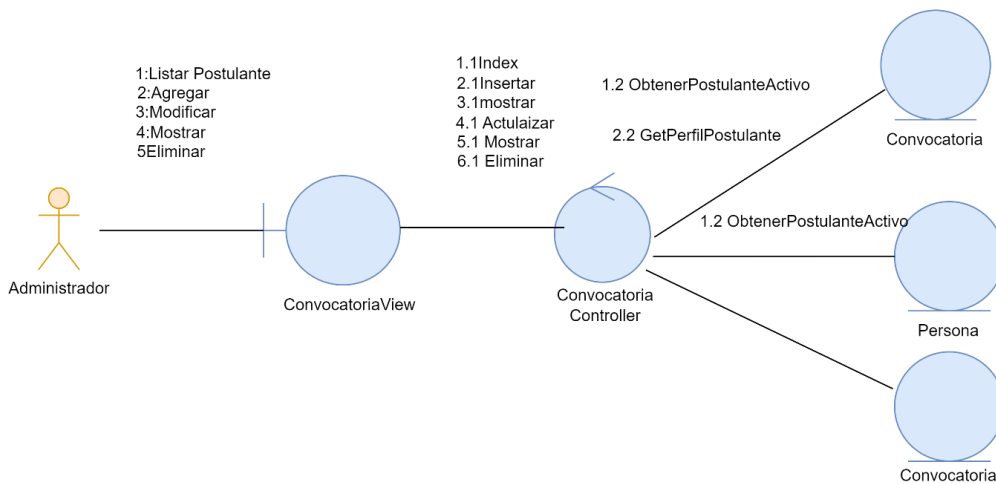


Diagrama de comunicación Gestionar Convocatoria



Diseño de datos

Diseño lógico

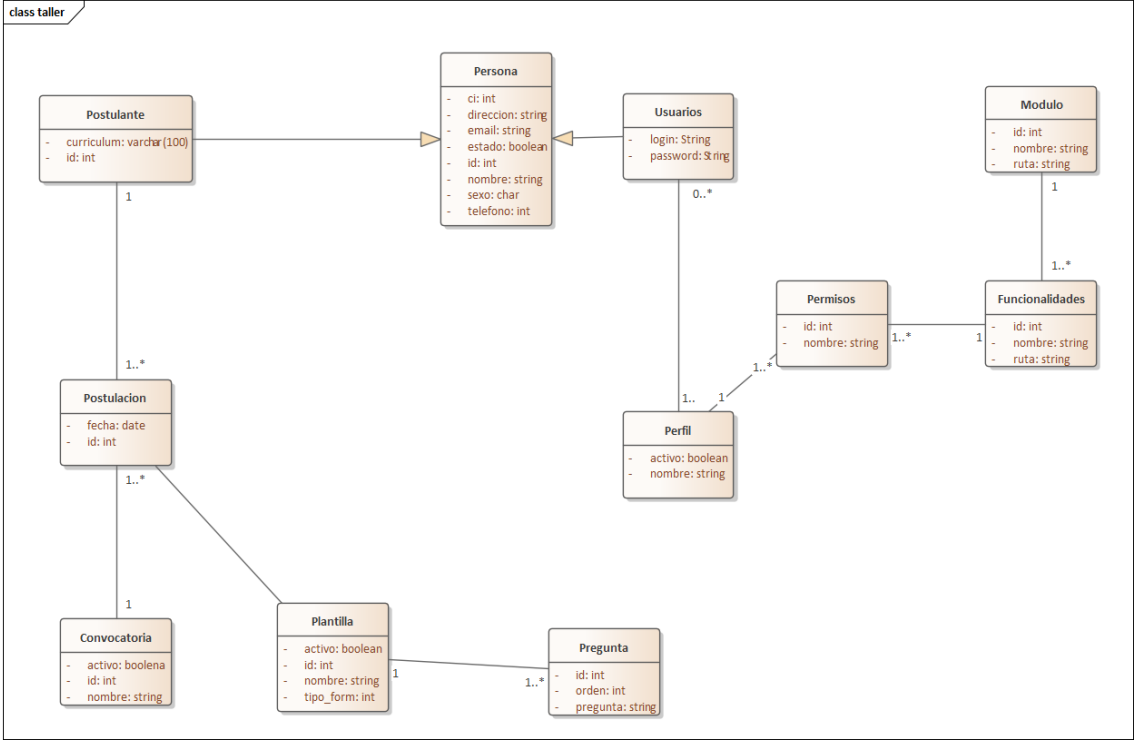


Tabla de volumen
Convocatoria

ATRIBUTOS	LLA VE	TIPO DE DATO	AMPLITUD	NUL O	DESCRIPCIÓN
id	PK	numéric o	0 a 429.4967.295	NO	Identificador de convocatoria
Nombre		Cadena	100	NO	Nombre de la convocatoria
dept_id	FK	Numéric o	0 a 429.4967.295	NO	Identificador de departamento

Administrador

ATRIBUTO S	LLAV E	TIPO DE DATO	AMPLITUD	NULO	DESCRIPCIÓN
id	PK	numérico	0 a 429.4967.295	NO	Identificador de la Factura
id_person a	PK, FK	numérico	0 a 429.4967.295	NO	Identificador de la Persona
profesion		cadena	60	NO	Profesión del Empleado

correo_corporativo		cadena	60	NO	Correo Corporativo del Empleado
usuario		cadena	60	NO	Nombre de Usuario del Empleado
password		cadena	60	NO	Contraseña de Usuario del Empleado
id_perfil	FK	numérico	0 a 429.4967.295	NO	Identificador de Perfil
id_sucursal	FK	numérico	0 a 429.4967.295	NO	Identificador de Sucursal
id_cargo	FK	numérico	0 a 429.4967.295	NO	Identificador de Cargo

Mapeo

	P,K			F,K	F,K	
RESPUESTAS	ORDEN	RESPUESTAS	VALOR	PREGUNTA_ID	PREGUNTA_ID	
	P,K					
TIPOS_EMPLEADOS	ID	NOMBRE				
	P,K					
DESCUENTOS	ID	MONTO	FECHA	OBSERVACION	OBSERVACION	
	P,K					
BONOS	ID	MONTO	MOTIVO	FECHA	FECHA	F,K EMPLEADO_ID
	P,K		F,K	F,K	F,K	
EVALUACION	ID	POSTULACION	POS_ID	ENTREVISTA_REALIZADA_ID	PLANTILLA_ID	
	P,K			F,K		
PLANTILLA	ID	NOMBRE	TIPO_ENUMERACION	DEPARTAMENTO_ID		
	P,K					
DEPARTAMENTO	ID	NOMBRE				
	P,K		F,K			
CONVOCATORIA	ID	NOMBRE	DEPARTAMENTO_ID			

Implementación

ESTÁNDAR DE CODIFICACION PHP

PSR-1 y PSR-2: Estos son estándares de codificación de PHP que ofrecen una guía sobre cómo estructurar y formatear el código.

PSR-1 se enfoca en la estructura básica del código, mientras que PSR-2 establece las reglas para el estilo de codificación. Puedes consultar ambas especificaciones en la página de PHP-FIG (Framework Interop Group).

Nombres descriptivos: Utiliza nombres de variables, funciones y clases que sean descriptivos y representativos de su propósito. Esto mejora la legibilidad del código y facilita el mantenimiento a largo plazo.

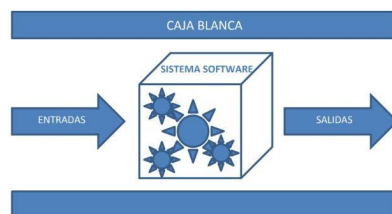
- El nombre de los objetos debe estar en minúsculas.
- El método curl() debe tener una variable de error.
- Los nombres de los métodos deben declararse en notación camelCase (getUserOrders()).



Para el versionamiento
del proyecto se utilizo
gitHub

Pruebas

Pruebas Caja Blanca



Las pruebas de caja blanca se basan en un examen minucioso de los detalles procedimentales, comprobando los caminos lógicos del programa, comprobando las condiciones y ciclos examinando el estado del programa en varios puntos.

Aplicar Caja Blanca sobre un sistema facilita la optimización del código ya que se puede observar de forma precisa el funcionamiento a nivel de sentencia de nuestro sistema

En contraposición a lo anterior, aplicar Caja Blanca, exige un conocimiento elevado del lenguaje de programación y del código del sistema

```
public function insertar(Request $request)
{
    $request->validate([
        'postulante_id'=>'required|max:50',
        'convocatoria_id'=>'required|max:20',
        'activo'=>'required',
    ]);

    $postulacion = new Postulacion();
    $postulacion->postulante_id = $request->postulante_id;
    $postulacion->convocatoria_id = $request->convocatoria_id;
    $postulacion->activo = $request->activo?true:false;
    $postulacion->save();

    return redirect()->route('postulaciones.mostrar',$postulacion->id);
}
```

c) Sprint review

Revisión de Sprint 1	
Objetivos del Sprint El objetivo de este Sprint es desarrollar e implementar en el sistema que permita gestionar eficientemente los perfiles, cargos, plantilla de personal y crear convocatorias para el proceso de selección de nuevos empleados.	
Participantes	
Nombre	Rol
Wilfredo Perez Gomez	Product Owner
Henry Eddy Choque Zacarias	Desarrollador
Tareas completadas	
Tarea	Estado
Gestionar Perfiles	Terminado
Gestionar Cargos	Terminado
Gestionar Plantilla	Terminado
Crear convocatorias	Terminado
Para lo que viene	
Utilizar inteligencia artificial de open ai	
Utilizar herramientas de Google para la medición de ingles.	

d) Sprint retrospectiva

Retrospectiva de Sprint [nro/nombre]		
Fecha	09/06/2023	
Facilitador		
Objetivo Convocatorias son términos que suelen estar relacionados con la administración de recursos humanos, específicamente en el contexto de reclutamiento y selección de personal.		
Temas a tratar <ul style="list-style-type: none">•Definir las herramientas que vamos a ver mas adelante y si vamos usar código abierto• Tomar en cuenta el tiempo ya que es los sprint a realizar solo va abarcar para la realización de 2		
Discusión		
Qué salió bien?	Que no salió bien?	¿Qué haremos de manera diferente?
Se definieron subtareas para lograr el objetivo	Si bien se consiguieron los objetivos, pudo haber sido en un menor tiempo, pero hubo un desvío y se investigó sobre temas que no aportan a la meta de este sprint	Tener una visión clara del flujo que se debe seguir para cumplir los objetivos del próximo sprint.

3.1 Sprint 2

e) Sprint planing

Objetivos del sprint

El objetivo de este proyecto es desarrollar e implementar un Sistema de Gestión que permita gestionar eficientemente a los postulantes, procesar sus postulaciones y administrar las entrevistas durante el proceso de selección de personal.

Historias de usuario

Gestionar postulante		
5	Se podrá recabar toda la información de los postulantes.	
Prioridad: 7		Estimación PHU: 5
Criterios de aceptación <ul style="list-style-type: none">El administrador debe ver toda la información personal del postulante.		
Desarrollador a cargo: Henry Eddy choque zacarias		

Gestionar postulación		
6	Se podrán obtener los puntajes del examen, asi mismo los puntajes de la inteligencia artificial.	
Prioridad: 13		Estimación PHU: 7
Criterios de aceptación <ul style="list-style-type: none">El administrador deberá poder tener una lista de los postulantes en un orden del mas apto.		
Desarrollador a cargo: Wilfredo Perez Gomez		

Gestionar entrevista		
7	Se podrán reservar entrevistas dependiendo del administrador.	
Prioridad: 5		Estimación PHU: 5
Criterios de aceptación <ul style="list-style-type: none">El administrador podrá elegir a cualquier postulante de una convocatoria para reservar la entrevista		
Desarrollador a cargo: Henry Eddy choque zacarias		

Sprint backlog

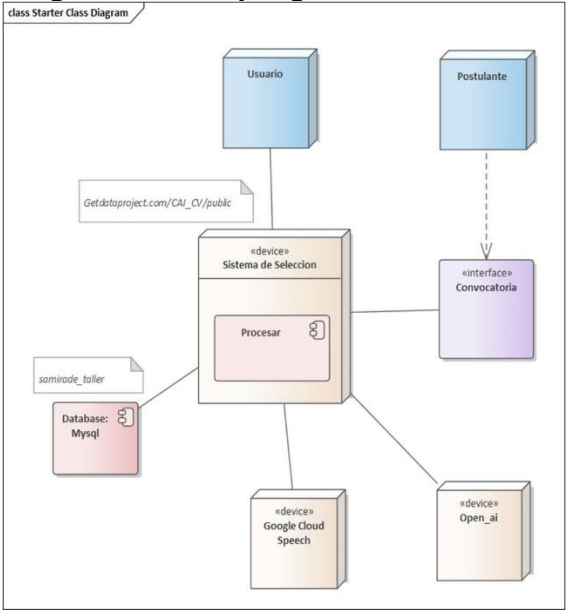
Sprint Backlog					
Numero de Sprint: 1			Tiempo programado:		
Objetivo: concretar todas las historias de usuarios en el tiempo programado					
Fecha de inicio:			Fecha de finalización:		
Id	Tarea	Tipo	Estimación	Responsable	Estado
5	Gestionar postulante	Implementación	4 días	Wilfredo Perez	Terminado
6	Procesar postulación	Implementación	6 días	Wilfredo Perez	Terminado
7	Gestionar entrevista	Implementación	5 días	Henry Choque	Terminado

f) Proceso

Diseño

Diseño de la arquitectura

Diagrama de despliegue

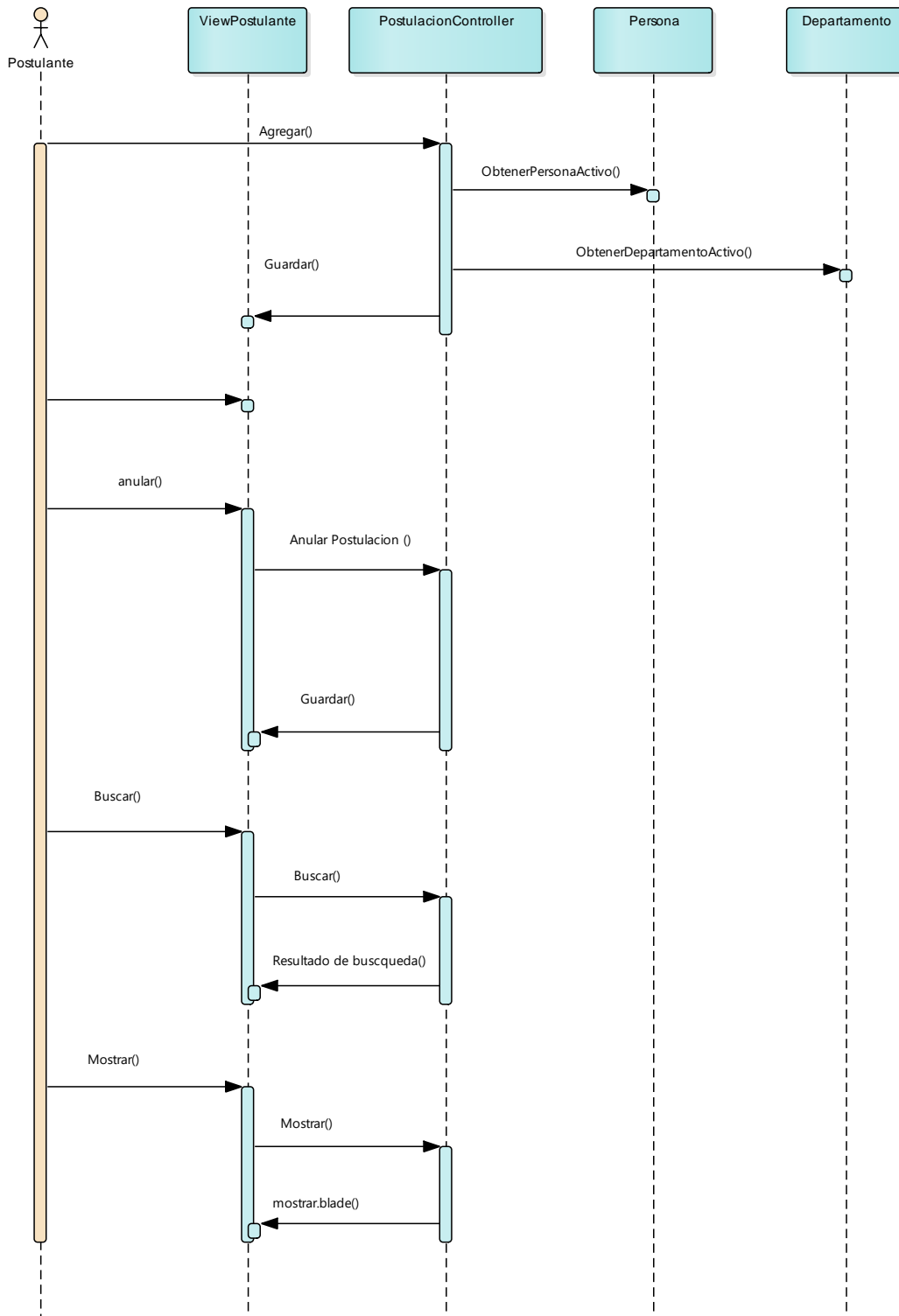


Diseño de datos

Diseño lógico

Diseño de la lógica del negocio

sd Agregar()



Implementación

LARAVEL

- Modelo MVC
- Rutas de archivo por Modelo
- Views por carpeta

ENFOQUE SALA LIMPIA

Planeación del incremento. Se desarrolla un proyecto de eventos y fotografías, de tal manera que pueda ser aplicable a otros sistemas que necesiten reconocimiento facial y así mismo les notifiquen el estado de sus cuentas cuanto a las fotos por comprar.

Recopilación de requerimientos. Se desarrolla una descripción más detallada de los requerimientos del cliente para cada incremento dado y posibles cambios

Estándares de codificación PHP

Validación de datos: Valida y filtra siempre los datos de entrada para evitar problemas de seguridad y errores en tu API.

Manejo de errores: Implementa un manejo adecuado de errores y excepciones para que los usuarios de la API reciban mensajes claros en caso de que ocurra algún problema.

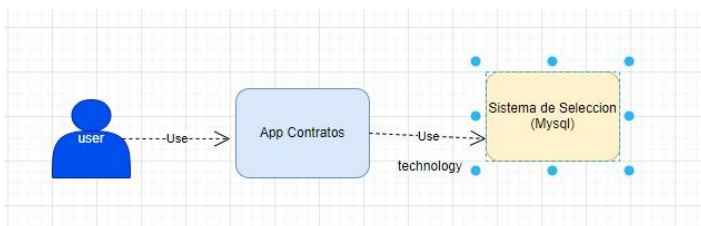
Seguridad: Asegúrate de proteger tu API utilizando autenticación y autorización adecuadas para proteger los datos y las operaciones sensibles.

Documentación: Proporciona una documentación clara y completa para tu API. Describe los puntos finales, parámetros, respuestas y ejemplos de uso para facilitar su consumo.

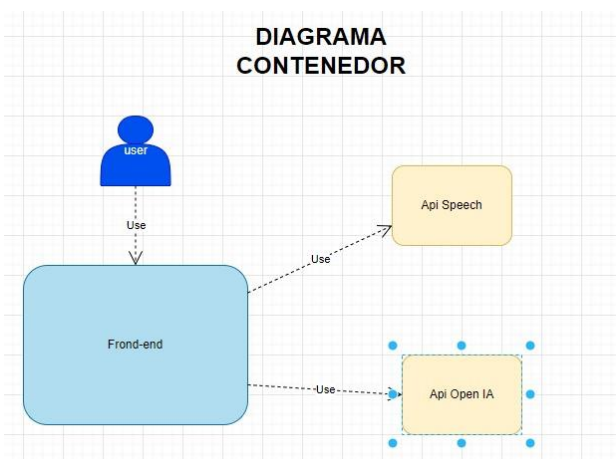
Versionamiento: Considera la posibilidad de agregar versiones a tu API para permitir cambios futuros sin afectar a los clientes existentes.

Modelo C4

Modelo de contexto

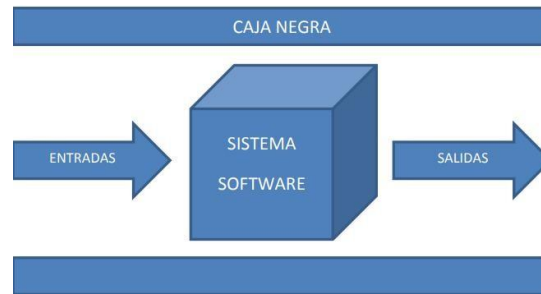


Modelo contenedor



Pruebas

Prueba de Caja Negra



Las pruebas de Caja Negra tienen en cuenta únicamente las entradas y salidas del sistema o componente, es decir, ignoran el mecanismo interno, el funcionamiento real, a bajo nivel, del software.

Aplicar Caja Negra sobre un sistema posibilita, de forma rápida y sencilla, validar un sistema. Suele ser muy útil cuando nuestro sistema es muy amplio, es decir, contiene grandes cantidades de código.

Para emplear Caja Negra es necesario seleccionar un subconjunto finito de entradas que validen el producto.

Verificación si los datos realmente están llenos

g) Sprint review

Revisión de Sprint 2	
Objetivos del Sprint El objetivo de este proyecto es desarrollar e implementar un Sistema de Gestión que permita gestionar eficientemente a los postulantes, procesar sus postulaciones y administrar las entrevistas durante el proceso de selección de personal.	
Participantes	
Nombre	Rol
Wilfredo Perez Gomez	Product Owner
Henry Eddy Choque Zacarias	Desarrollador
Tareas completadas	
Tarea	Estado
Gestionar postulante	Terminado
Procesar postulación	Terminado
Gestionar entrevista	Terminado

h) Sprint retrospectiva

Retrospectiva de Sprint [nro/nombre]		
Objetivo: Convocatorias son términos que suelen estar relacionados con la administración de recursos humanos, específicamente en el contexto de reclutamiento y selección de personal.		
Nombres de asistentes <ul style="list-style-type: none">• Definir las herramientas que vamos a ver mas adelante y si vamos usar código abierto• Tomar en cuenta el tiempo ya que es los sprint a realizar solo va abarcar para la realización de 2		
Temas a tratar <ul style="list-style-type: none">••		
Discusión		
Qué salió bien?	Que no salió bien?	¿Qué haremos de manera diferente?
Se definieron subtarear para lograr el objetivo		Tener una visión clara del flujo que se debe seguir para cumplir los objetivos del próximo sprint
	Si bien se consiguieron los objetivos, pudo haber sido en un menor tiempo, pero hubo un desvío y se investigó sobre temas que no aportan a la meta de este sprint.	

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES
“FICCT”



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENÉ MORENO

#3 MANUAL DE CALIDAD

Integrantes:

- Choque Zacarias Henry Eddy 217012061
- Pérez Gómez Wilfredo 216039908

Grupo: 09

Materia: Ingeniería de Software II (INF 512 - SB)

Docente: Ing. Martínez Canedo Rolando Antonio

Santa Cruz – 1-2023

1.Objetivos

Poder llegar a cumplir con los requisitos establecidos para la implementación, mantenimiento y mejoramiento continuo del Sistema de Gestión de Calidad del software que estamos implementando para la institución del CAI, siguiendo las normas de calidad ISO

2.Alcance

El presente manual se aplica para dar cumplimiento a los requisitos de la norma ISO 9001-2015 y aplica el alcance que define.

- Contexto de la organización
- Liderazgo
- Planificación
- Apoyo
- Operación
- Evaluación de desempeño
- Mejora

3.Términos y Definiciones

Calidad: Grado en que un conjunto de características inherentes de un producto, sistema o proceso cumple con unos requisitos.

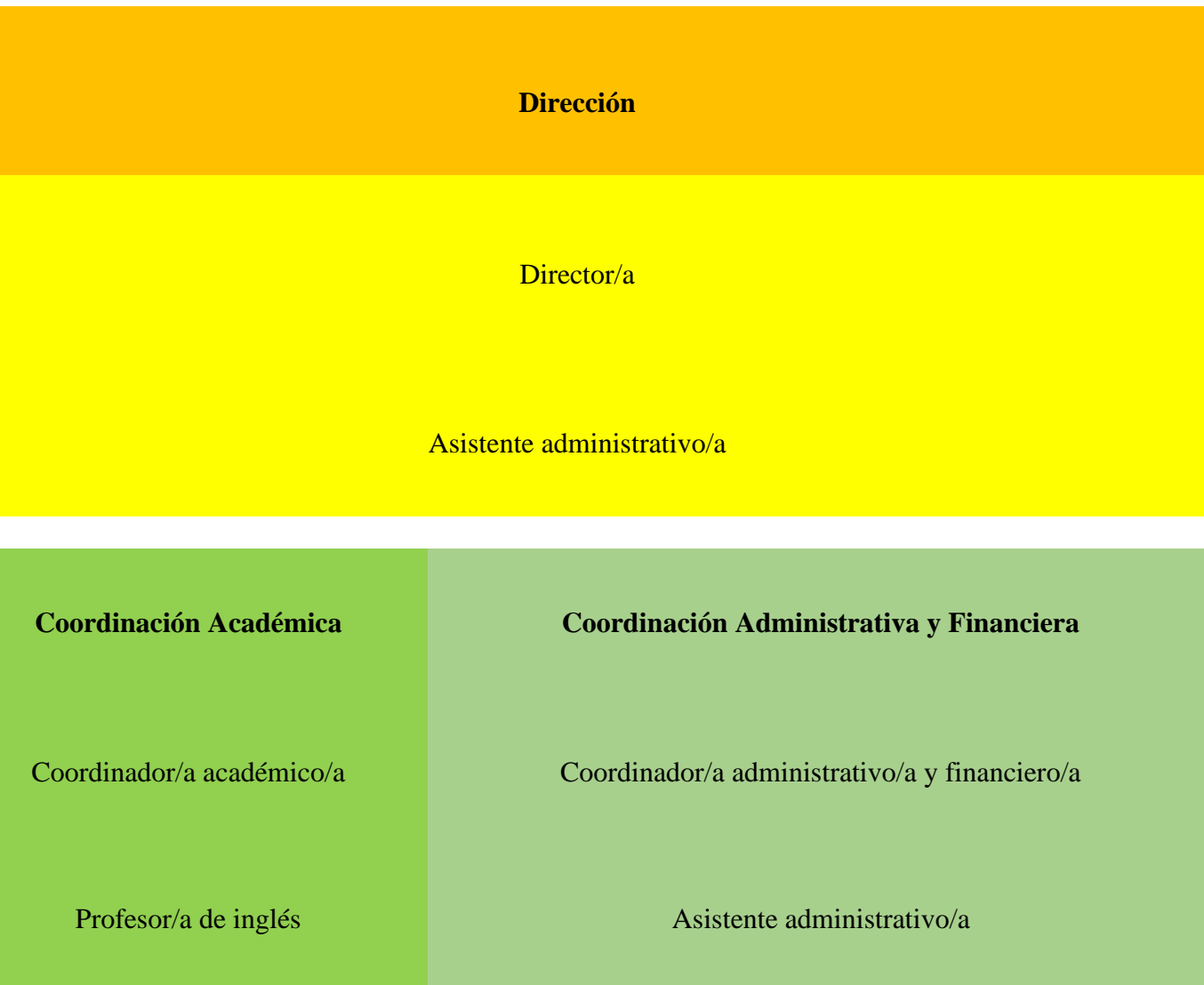
Manual de Calidad: Documento que especifica el sistema integral de gestión de una organización.

Objetivo de Calidad: Lo que se busca, o pretende relacionado con el sistema integral de gestión.

Política de Calidad: Intenciones y dirección global de una organización, relativas a la calidad tal como se expresan formalmente por la alta dirección.

Responsabilidades: Son las que se asumen en la actividad laboral; pueden estar representadas en el manejo de equipos, dinero, maquinaria, personal, información.

4.Comprensión de la Empresa y su Contexto



4.1 Comprensión de las necesidades y expectativas de las partes interesadas

Las expectativas de nuestros clientes, empresa y personas les interesa el desarrollo de software de calidad que cumpla con todo los requisitos que solicitan , con requisitos de calidad para su implementación y que el software funcione de manera correcta.

4.2 Determinación del alcance del sistema de gestión de la calidad

El sistema de gestión de la calidad de Software SoftBo es de aplicación de desarrollo de software.

Gestión de Tecnologías Informáticas y Sistemas de Información, el alcance es poder llegar a Analisis,Diseño, desarrollo y pruebas de software.

5.Liderazgo

5.1 Liderazgo y compromiso

Generalidades

La alta dirección asegura el compromiso con el Sistema de Gestión de Calidad y el compromiso de sus funcionarios, a través de los líderes de las diferentes dependencias institucionales, quienes como responsables cumplen funciones definidas desplegando la información a sus respectivos equipos de trabajo mediante una comunicación efectiva.

La comunicación a toda la empresa de la importancia de satisfacer tanto los requisitos del cliente como los legales y reglamentarios, asegurándose que se cumplen.

- Estableciendo la política de la calidad y los objetivos de calidad.
- Realizando periódicamente revisiones del sistema.
- Proporcionando los recursos necesarios para cumplir con estos compromisos, política y objetivos.

Enfoque al Cliente

Se tiene como propósito lograr la satisfacción del cliente mediante el cumplimiento de sus necesidades y expectativas, incluyendo los requisitos legales y reglamentarios que sean necesarios.

5.2 Política

Establecimiento de Políticas de calidad

SoftBo tiene como objetivo que la calidad de los productos de software que ofrece sean un fiel reflejo de las expectativas y exigencias de cada cliente, asegurando así el éxito a corto y a largo plazo de la empresa.

Para ello se definen los siguientes principios:

- La calidad final del producto entregado al cliente debe ser el resultado de acciones planificadas y sistemáticas de prevención, detección, corrección y mejora continua durante todo el proceso de desarrollo.
- La aplicación de esta política exige la integración activa de todo el equipo humano de la Empresa.
- Se tiene como prioridad el cumplimiento de los requerimientos de los clientes de manera eficiente, adaptándonos, en la medida de lo posible, a cualquier necesidad de nuestro cliente.

Comunicación de la política de calidad

Toda la información referente a la gestión de la calidad, estará disponible en la intranet de la empresa a la que tienen acceso todas las personas de la empresa.

6 planificación

Objetivos de la calidad y planificación para lograrlos Planificación de cambios

Los cambios que se realizan en el Sistema de Gestión de Calidad, consideran la normatividad interna o externa que es aplicable a los diferentes procesos de la institución, generando planes, programas, proyectos y responsabilidades necesarias para su ejecución en cada caso. Las decisiones relacionadas con la aprobación, ajustes y actualización de cambios en el Sistema de Gestión de Calidad, son gestionadas en los diferentes niveles de autoridad y gobierno con los que cuente la empresa, teniendo en cuenta la integralidad y disponibilidad de la información

7 Apoyo

Recursos

El Sistema de Gestión de Calidad cuenta con los recursos humanos, financieros y de infraestructura física y tecnológica necesarios para la operación de cada una de los procesos que hacen parte del alcance de certificación. Los recursos necesarios para la operación de los procesos (talento humano, infraestructura, y ambiente) y mejoramiento continuo del Sistema de Gestión de Calidad, se establecen en el presupuesto de cada vigencia y son gestionados por cada uno de los procesos.

Competencia

La competencia del recurso humano de la institución se establece en los siguientes documentos: Estatuto General, Estatuto Software, manuales de funciones y actos administrativos emitidos según las necesidades de funcionamiento de la empresa. La empresa se asegura que el personal trabajador y administrativo sea competente a través de la evaluación del desempeño desarrollador y la evaluación de competencias del personal administrativo, generándose los planes de mejoramiento y acuerdos de desempeño necesarios según los resultados obtenidos

Toma de conciencia

Se promueve el Sistema de Gestión de Calidad a través de diferentes actividades de socialización y sensibilización a todo el personal involucrado en la prestación de los servicios, con las cuales se pretende la toma de conciencia

en el papel que cada uno de los involucrados desempeña y la manera en que aporta al cumplimiento de los requisitos y mejoramiento de la dependencia y proceso en los que participa.

Comunicación

La comunicación institucional se realiza a través de la página Web Institucional www.boliviasoft.edu.co, correo electrónico, el link de Peticiones, Quejas, Reclamos, Sugerencias y Denuncias por corrupción (PQRS), vía telefónica, correspondencia interna, aplicativos y atención personalizada. Se cuenta con mecanismos de participación entre los trabajadores de la empresa.

Información documentada

Los procesos del Sistema Integral de Gestión poseen la documentación necesaria que respalda la prestación de sus servicios, de tal manera que pueden evidenciarse las actividades, los responsables y los diferentes registros resultantes. La documentación de las diferentes dependencias se clasifica según sus necesidades en: procedimientos, instructivos, manuales, guías, protocolos, formatos. Adicionalmente, a través del Sistema de Gestión de Seguridad de la Información, se identifican los activos de información de cada dependencia.

8. Operación

Planificación y control operacional

La planificación y control de los procesos de la institución se determina a través del Proceso Unificado de Desarrollo de Software, el marco de Trabajo Scrum y la planificación específica de cada una de las dependencias que los componen.

Requisitos para los productos y servicios

Los requisitos establecidos para los servicios y productos ofertados por la empresa de software, se rigen mediante la normatividad emitida por las entidades estatales que soportan la operación de Desarrollo de software, los requisitos de los usuarios y otros requisitos estipulados por la empresa, enmarcados en la normatividad y documentos internos

Control de los procesos, productos y servicios suministrados externamente

La adquisición de bienes y servicios, la selección y seguimiento de los proveedores se realiza de acuerdo a los procedimientos establecidos por Gestión de Compra de Bienes y Suministros y Gestión de la Contratación.

9.Evaluación de desempeño

Seguimiento, medición, análisis y evaluación

En la operación de cada uno de los procesos de la empresa de software y las distintas dependencias que los componen, se realiza seguimiento, medición, análisis y evaluación a planes de trabajo internos, indicadores, medición de la satisfacción de los usuarios, identificación de riesgos, entre otros, que permiten el planteamiento de planes de mejora para garantizar el cumplimiento de los requerimientos de los usuarios y la mejora continua de productos y servicios

10.Mejora

Generalidades

Se mejorara la

Se han identificado diferentes fuentes de información que, durante la prestación de los servicios, permiten a las dependencias el planteamiento de planes de mejoramiento que involucren las diferentes situaciones y oportunidades de mejora, actividades a realizar y seguimientos necesarios

Mejora continua

La gestión de la mejora continua del Sistema de Gestión de Calidad se realiza mediante la aplicación de planes de mejoramiento.

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES
"FICCT"



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENÉ MORENO

#4 MODELO DE DESARROLLO FORMATODIGITAL

Integrantes:

- Choque Zacarias Henry Eddy 217012061
- Pérez Gómez Wilfredo 216039908

Grupo: 09

Materia: Ingeniería de Software II (INF 512 - SB)

Docente: Ing. Martínez Canedo Rolando Antonio

Santa Cruz – 1-2023

1.Herramientas Case

1.1. Enterprise Architect

Enterprise Architect es una **herramienta gráfica multiusuario** diseñada para ayudar a sus equipos a construir sistemas robustos y fáciles de mantener. Utilizando informes y documentación integrados de alta calidad, puede brindar una visión verdaderamente compartida de manera fácil y precisa.

Con capacidades integradas de gestión de requisitos, Enterprise Architect lo ayuda a rastrear especificaciones de alto nivel para análisis, diseño, implementación, prueba y modelos de mantenimiento utilizando UML, SysML, BPMN y otros estándares abiertos



1.2 Draw.io

Draw.io es un software utilizado para diseñar diagramas de forma gratuita y offline, aunque también tiene una versión completamente funcional en el navegador web, y además, facilita la integración con múltiples plataformas y programas .

Esta herramienta permite realizar cualquier tipo de diagrama de flujo, diagramas de procesos, organigramas, así como diagramas de red, UML, mapas conceptuales y otros elementos necesario para realizar un diseño.

Una de las características de la herramienta de **creación y edición de diagramas libre** Draw.io es que esta aplicación web puede **funcionar en un gran número de navegadores**. Está desarrollada principalmente en el lenguaje de programación JavaScript y cuenta con la *Apache License* en su versión 2.0.

Además, Draw.io se caracteriza por ser un **programa de fácil funcionamiento**, debido a que facilita el uso de herramientas básicas y sencillas como el sistema *drag and drop*, también conocido como arrastrar y soltar, y que se utiliza para llevar formas, imágenes, flechas y otros elementos de manera rápida. También **facilita la creación de colecciones de diagramas**, así como imágenes personalizadas que puedes utilizar en los diagramas diseñados.

Asimismo, la arquitectura de esta herramienta permite el **diseño de diagramas de tipo profesional, administrativo y académico** y está disponible en línea, lo que le permite al usuario almacenar sus diagramas y trabajos en la nube de Google Drive, OneDrive o en el archivo local.

Esta aplicación de creación de diagramas también **está disponible para la descarga en su versión offline**, que permite el trabajo sin conexión, a través de su descarga previa para el uso en plataformas como Windows, Mac Os, Linux y el entorno GNU, Chrome OS, entre otros.

En lo que respecta a la **interfaz** de Draw.io, se puede decir que es **simple y organizada** a nivel visual, debido a que no tiene aspectos abrumadores visualmente, como elementos muy cargados o sobresaturados. Su **navegación se caracteriza por la velocidad y la fluidez**, que permite que los usuarios realicen sus labores sin mayores complicaciones.

Draw.io permite la creación de un gran número de diagramas y cuenta con la opción de diseño automático, que se encarga de crear bibliotecas de forma personalizada. De la misma manera, esta herramienta facilita el uso de una amplia selección de bibliotecas de forma, que incluyen centenares de elementos visuales.

Esta aplicación también se utiliza para incluir información valiosa dentro de los diagramas, lo que permite el trabajo con metadatos, es decir, un conjunto de datos que incluyen contenido informativo acerca de los recursos u objetos.

Además, una de las novedades de uso de Draw.io es que permite encajar los diagramas en algún punto de la llamada «confluencia» o intersección.

Otra de las funciones de este programa es la incorporación de la herramienta de búsqueda, que tiene una amplia variedad de elementos de integración, lo que le facilita al usuario el proceso de búsqueda de un determinado diagrama dentro del sistema. Además, todos los diagramas diseñados pueden registrarse en el historial de versiones de la opción «confluencia».



1.3 Utilidad en la productividad

Enterprise nos ayudó a generar los modelos necesarios sobre todo en la parte de datos ,para que así todos los desarrolladores podamos visualizar como estarán almacenados los datos de la aplicación y no tener incongruencias a la hora de utilizar la base de datos

Draw.io nos ayudo a la hora de desarrollar los modelos de C4 y así todo el equipo de desarrollo poder tener el conocimiento de como se va a estructura la arquitectura de la aplicación.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENÉ MORENO

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES
"FICCT"



#5 ASPECTOS LEGALES

Integrantes:

- ☐ Choque Zacarias Henry Eddy 217012061
- ☐ Pérez Gómez Wilfredo 216039908

Grupo: 09

Materia: Ingeniería de Software II (INF 512 - SB)

Docente: Ing. Martínez Canedo Rolando Antonio

Santa Cruz – 1-2023



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN





FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES
“FICCT”



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENÉ MORENO

#6 INFRAESTRUCTURA PARA LA PRODUCCION DE SOFTWARE

Integrantes:

- ☐ Choque Zacarias Henry Eddy 217012061
- ☐ Pérez Gómez Wilfredo 216039908

Grupo: 09

Materia: Ingeniería de Software II (INF 512 - SB)

Docente: Ing. Martínez Canedo Rolando Antonio



1. Gestión de versión

1.1. Git

Git es un **sistema de control de versiones distribuido de código abierto**.

Los sistemas de control de versiones ayudan a cualquier equipo de software a gestionar cambios en el código fuente de un producto o servicio a lo largo del tiempo. Realiza un seguimiento de todas las modificaciones al código fuente en una base de datos. Si se ha cometido un error crítico en el código fuente, los desarrolladores de un equipo de software pueden retrotraer el código fuente a una versión antes de que se realizara el cambio erróneo. Como resultado, los sistemas de control de versiones protegen el código fuente de desastres, errores humanos y consecuencias no deseadas (cuando una corrección de errores rompe otra parte de la aplicación, por ejemplo).

1.2. Github

Github es un portal creado para alojar el código de las aplicaciones de cualquier desarrollador, y que fue comprada por Microsoft en junio del 2018. La plataforma está creada para que los desarrolladores suban el código de sus aplicaciones y herramientas, y que como usuario no sólo puedas descargarla la aplicación, sino también entrar a su perfil para leer sobre ella o colaborar con su desarrollo

Como su nombre indica, la web utiliza el sistema de control de versiones Git diseñado por Linus Torvalds. Un sistema de gestión de versiones es ese con el que los desarrolladores pueden administrar su proyecto, ordenando el código de cada una de las nuevas versiones que sacan de sus aplicaciones para evitar confusiones. Así, al tener copias de cada una de las versiones de su aplicación, no se perderán los estados anteriores cuando se va a actualizar.

Así pues, Git es uno de estos sistemas de control, que permite comparar el código de un archivo para ver las diferencias entre las versiones, restaurar versiones antiguas si algo sale mal, y fusionar los cambios de distintas versiones. También permite trabajar con distintas ramas de un proyecto, como la de desarrollo para meter nuevas funciones al programa o la de producción para depurar los bugs.



INGENIERIA DE SOFTWARE II

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIÓN



Las principales características de la plataforma es que ofrece las mejores características de este tipo de servicios sin perder la simplicidad, y es una de las más utilizadas del mundo por los desarrolladores. Es multiplataforma, y tiene multitud de interfaces de usuario.

Así pues, Github es un portal para gestionar las aplicaciones que utilizan el sistema Git. Además de permitirte mirar el código y descargarte las diferentes versiones de una aplicación, la plataforma también hace las veces de red social conectando desarrolladores con usuarios para que estos puedan colaborar mejorando la aplicación.

2.Servidores

2.1 Cpanel

The screenshot shows the cPanel interface for Hostinger. The main area is divided into several sections:

- ARCHIVOS**: Includes tools like Administrador de archivos, Imágenes, Privacidad del directorio, Uso del disco, Disco de red, Cuentas de FTP, Conexiones de FTP, Copias de seguridad, File Restoration, and Asistente de copia de seguridad.
- BASES DE DATOS**: Includes phpMyAdmin, Bases de datos MySQL®, Asistente de bases de datos MySQL®, and MySQL remoto®.
- DOMINIOS**: Includes Publicador de sitio, Dominios adicionales, Subdominios, Alias, and Redirige.
- CORREO ELECTRÓNICO**: Includes Cuentas de correo electrónico, Reenviadores, Auto contestadores, Dirección por defecto, Monitorizar el envío, Filtros de correo electrónico global, Filtros de correo electrónico, Autenticación, Importador de direcciones, Apache SpamAssassin™, BoxTrapper, Calendarios y Contactos, and Email Disk Usage.
- MÉTRICA**: Includes Visitantes, Errores, Banda ancha, Acceso sin procesar, Awstats, Estadísticas de Analog, Webalizer, Webalizer FTP, Editor de métrica, and Uso de la CPU y de la conexión simultánea.

On the right side, the sidebar contains:

- INFORMACIÓN GENERAL**: Includes Usuario Actual, Dominio Principal, Directorio Principal, Último Inicio De Sesión (181.48.87.187), Tema (paper_lantern), and Información del servidor.
- ESTADÍSTICAS**: Includes Bases De Datos MySQL® (1 / 10 (10%)), Auto Contestadores (0 / ∞), Banda Ancha (228.9 MB / 60 GB (0%)), Uso Del Disco MySQL® (2.3 MB / 29.93 GB (0%)), Uso Del Disco (76.98 MB / 30 GB (0%)), Cuentas De Correo Electrónico (1 / ∞), and Filtros De Correo Electrónico.



cPanel es una interfaz de control basada en web que se utiliza para administrar y gestionar una cuenta de hosting en un servidor. Proporciona una amplia gama de herramientas y funciones que permiten a los usuarios administrar su sitio web y configurar diferentes aspectos de su cuenta de hosting de manera fácil y eficiente.

Algunas de las características y funcionalidades clave de cPanel incluyen:

1. **Gestión de archivos:** cPanel permite administrar los archivos del sitio web a través de un administrador de archivos basado en web. Permite subir, descargar, eliminar, copiar y mover archivos, así como crear y gestionar directorios.
2. **Creación de cuentas de correo electrónico:** Los usuarios pueden crear y gestionar cuentas de correo electrónico asociadas a su dominio, así como configurar opciones de reenvío, filtros de spam y accesos IMAP o POP3.
3. **Configuración de bases de datos:** cPanel ofrece herramientas para crear y gestionar bases de datos MySQL. Los usuarios pueden crear nuevas bases de datos, asignar usuarios y privilegios, y administrar el contenido de las bases de datos a través de phpMyAdmin.
4. **Administración de dominios y subdominios:** Los usuarios pueden agregar y administrar múltiples dominios y subdominios dentro de su cuenta de hosting. Esto incluye configurar redireccionamientos, establecer registros DNS y administrar alias de dominio.
5. **Gestión de archivos de respaldo:** cPanel permite realizar copias de seguridad y restauraciones de los archivos y bases de datos del sitio web. Los usuarios pueden programar copias de seguridad automáticas y descargar copias de seguridad existentes para guardarlas localmente.
6. **Instalación de aplicaciones:** A través de la función "Instalador de aplicaciones", los usuarios pueden instalar fácilmente aplicaciones populares como WordPress, Joomla, Drupal y muchas otras, sin necesidad de conocimientos técnicos.
7. **Estadísticas y análisis del sitio web:** cPanel proporciona informes y estadísticas detalladas sobre el tráfico del sitio web, incluyendo datos sobre visitantes, páginas más visitadas, tiempo de carga, entre otros. Esto permite a los usuarios evaluar el rendimiento de su sitio y tomar decisiones informadas.

cPanel es una herramienta ampliamente utilizada en la industria de hosting debido a su facilidad de uso y su amplia gama de funcionalidades. Permite a los usuarios administrar su cuenta de hosting de manera eficiente, sin requerir conocimientos avanzados de administración de servidores.

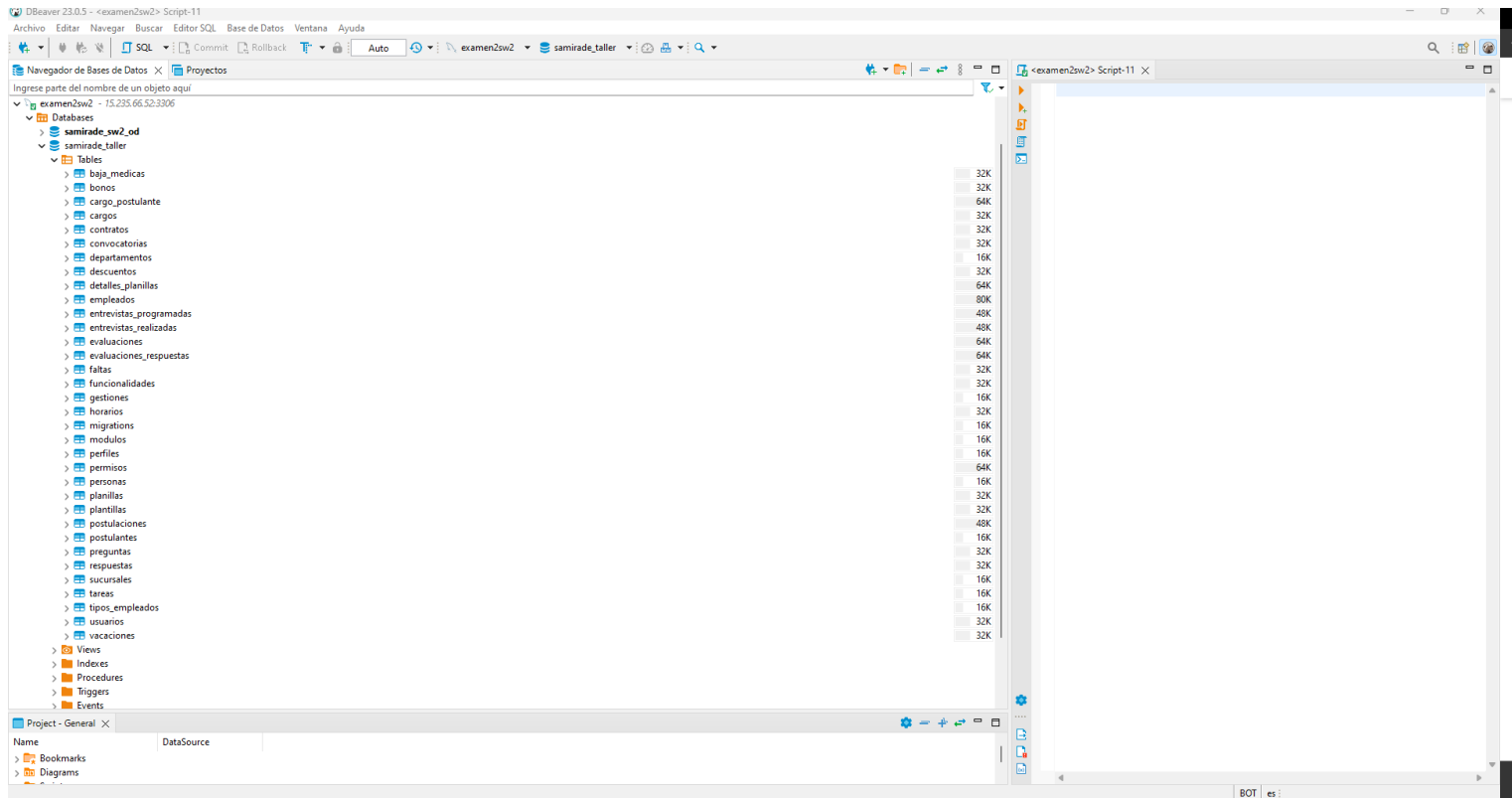


INGENIERIA DE SOFTWARE II

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIÓN



2.1 Dbeaver



DBeaver es una herramienta de administración de bases de datos de código abierto y multiplataforma. Proporciona una interfaz gráfica intuitiva y funcionalidades avanzadas para administrar y trabajar con diferentes tipos de bases de datos, como MySQL, PostgreSQL, Oracle, SQL Server, SQLite y muchos otros.

Algunas características destacadas de DBeaver son:

1. **Conexión y administración de bases de datos:** DBeaver permite establecer conexiones con diferentes sistemas de bases de datos y administrar múltiples conexiones de forma simultánea. Puedes explorar la estructura de la base de datos, ver y editar tablas, vistas, procedimientos almacenados, desencadenadores, entre otros objetos de la base de datos.
2. **Consultas SQL:** DBeaver proporciona una interfaz para escribir y ejecutar consultas SQL en la base de datos. Ofrece resaltado de sintaxis, autocompletado, sugerencias y capacidad de ejecutar consultas en modo interactivo o por lotes.
3. **Editor y visualizador de datos:** La herramienta ofrece un editor de datos que permite visualizar, editar y filtrar los datos almacenados en las tablas de la base de datos. También es posible importar y exportar datos en diferentes formatos.
4. **Generación de consultas visuales:** DBeaver ofrece una interfaz gráfica para generar consultas complejas sin necesidad de escribir código SQL manualmente. Puedes utilizar herramientas visuales para diseñar consultas y generar el código SQL correspondiente automáticamente.
5. **Administración de usuarios y seguridad:** DBeaver proporciona funciones para administrar usuarios, roles y permisos en la base de datos. Puedes crear, modificar y eliminar usuarios, así como asignar privilegios y gestionar la seguridad de la base de datos.



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN



6. Herramientas de importación y exportación: DBeaver facilita la importación y exportación de datos en diferentes formatos, como CSV, XML o Excel. También permite generar scripts de base de datos para realizar copias de seguridad o migraciones de datos.
7. Integración con control de versiones: DBeaver ofrece integración con sistemas de control de versiones como Git, lo que facilita el seguimiento y la gestión de cambios en los scripts SQL y otros objetos de la base de datos.

DBeaver es altamente valorado por su versatilidad, su amplio soporte de bases de datos y su interfaz de usuario intuitiva. Es una herramienta útil tanto para desarrolladores como para administradores de bases de datos que necesitan administrar y trabajar con múltiples sistemas de bases de datos de manera eficiente.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENÉ MORENO

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES

“FICCT”



#7 DESARROLLO DE SITIO WEB

Integrantes:

- ☐ Choque Zacarias Henry Eddy 217012061
- ☐ Pérez Gómez Wilfredo 216039908

Grupo: 09

Carrera: Ingeniería Informática

Materia: Software 2

Docente: Ing. Martínez Canedo Rolando Antonio



1. Fundamentos Teóricos

1.1. Introducción

El presente proyecto consiste en el diseño e implementación de un portal WEB para la empresa CAI – UAGRM la cual se dedica al aprendizaje de inglés, pero esto es enfocado en la selección de docentes para materias de inglés.

La empresa si cuenta con una página web, pero esta es orientada para estudiantes nomas, y administrativos, debido a eso se pretende mejorar la imagen de la empresa proyectándola a través de la web que será accesible para los docentes que quieran postularse tal cual brindara información acerca de la empresa y todo los servicios que ofrecen.

1.2 Objetivo Gral.

Desarrollar una web Corporativa para la empresa CAI

1.3 Objetivos Específicos

- Analizar otras páginas de empresas del mismo rubro
- Seleccionar las herramientas de desarrollo
- Realizar prototipos de diseño para web
- Diseñar la web basada en los prototipos
- Analizar proveedores de dominios o solicitar a la empresa
- Analizar servicios de chatbot
- Realizar Pruebas
- Desplegar web en internet



1.4 Alcance

- La página web debe estar orientada a mostrar información de la empresa a los clientes
- La web debe tener un diseño agradable para los clientes
- La web debe estar orientada hacia el cliente, satisfacer las necesidades y los objetivos de su empresa en Internet
- Se debe agregar dominio personalizado a la pagina
- Se debe Generar certificado SSL para la pagina
- La web contendrá un chabot de ayuda para los clientes
- La web debe estar accesible en todo momento

1.5 Marco Teórico Metodología Ágil

1.5.1 Propósito de Scrum

Scrum es un marco de trabajo en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo, con el objetivo de poder obtener el mejor resultado posible de un proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos.

1.5.2 Visión General Scrum

El desarrollo de productos usando el enfoque de Scrum siempre incluye actividades que se deben realizar periódicamente, tales como los Daily scrum meetings y los sprint meetings.

Las principales razones del uso de un ciclo de desarrollo iterativo e incremental de tipo scrum para la ejecución de este proyecto son:

- Sistema modular. Las características del sistema permiten desarrollar una base funcional mínima y sobre ella ir incrementando las funcionalidades o modificando el comportamiento o apariencia de las ya implementadas.
- Entregas frecuentes y continuas al cliente de los módulos terminados, de forma que puede disponer de una funcionalidad



básica en un tiempo mínimo y a partir de ahí un incremento y mejora continua del sistema.

- Es posible que el sistema incorpore más funcionalidades de las inicialmente identificadas.
- Es posible que durante la ejecución del proyecto se altere el orden en el que se desean recibir los módulos o historias de usuario terminadas.
- Para el cliente resulta difícil precisar cuál será la dimensión completa del sistema, y su crecimiento puede continuarse en el tiempo suspenderse o detenerse.

1.5.3 El equipo scrum

El equipo scrum son un grupo de profesionales con muchos conocimientos que se encargaran de desarrollar el proyecto de manera conjunta y esta formado por el dueño del producto (Product Owner), el Equipo de desarrollo (Team Development) y un Scrum Master.

1.5.4 El dueño del Producto

El Dueño de Producto es el responsable de maximizar el valor del producto y del trabajo del Equipo de Desarrollo. El Dueño de Producto es la única persona responsable de gestionar la Lista del Producto (Product Backlog).

La Gestión de la lista incluye:

- Asegurar que el Equipo de Desarrollo entiende los elementos de la Lista del Producto al nivel necesario.
- Expresar claramente los elementos de la Lista del Producto;
- Asegurar que la Lista del Producto es visible, transparente y clara para todos
- Ordenar los elementos en la Lista del Producto para alcanzar los objetivos y misiones de la mejor manera posible.

1.5.5 El equipo de desarrollo

El equipo de desarrollo consiste en los profesionales que se desempeñan en el trabajo de entregar un incremento del producto que



potencialmente se puede agregar a producción al final de cada sprint, tomando en cuenta lo que se especificó en la lista de producto.

1.5.6 El scrum master

El Scrum Master es el responsable de asegurar que la metodología Scrum es entendida y adoptada. El Scrum Master hace esto asegurándose de que el Equipo Scrum trabaja ajustándose a la teoría, prácticas y reglas de Scrum.

El Scrum Master es un líder que está al servicio del Equipo Scrum y que ayuda a las personas externas al Equipo Scrum a entender qué interacciones con el Equipo Scrum pueden ser de ayuda y cuáles no.

1.5.7 Eventos en Scrum

En Scrum existen eventos ya definidos con el fin de crear regularidad y minimizar las necesidades de reuniones no definidas en el scrum. Todos los eventos son bloques de tiempo en el cual todos tienen un tiempo máximo de duración.

1.5.7.1 Sprint

El desarrollo del producto es realizado en iteraciones sucesivas denominadas Sprint. Cada Sprint debe declarar un objetivo y entregar una pequeña muestra que incremente el valor del producto. Es decir, cada uno de ellos debe terminar entregando valor tangible del producto.

1.5.7.2 Sprint Planning

Esta reunión tiene como propósito definir el objetivo del Sprint y negociar qué ítems del backlog que pasarán a ser ejecutados o desarrollados. En esta reunión participa todo el Scrum Team.

Una reunión de Sprint Planning no debe durar más de dos horas por cada semana de Sprint.

1.5.7.3 Daily Scrum

Es la reunión diaria fija. Todos los días, el equipo de desarrollo se reúne por un máximo de 15 minutos a la misma hora y en el mismo lugar.



La Daily Scrum está orientada a realizar una inspección y adaptación con un ciclo rápido. De esta forma, cada integrante del Equipo de Desarrollo debe referirse a tres puntos esenciales:

- ¿Qué logró hacer durante el día anterior?
- ¿Qué realizará el día actual?
- ¿Qué obstáculos le están impidiendo avanzar?

1.5.7.4 Sprint Review

En esta reunión se revisa todo el trabajo realizado por el Equipo de Desarrollo, y sirve para inspeccionar el incremento. Todo el feedback que se obtenga del Sprint Review podrá afectar el backlog, con nuevos ítems, modificaciones o incluso eliminaciones.

1.5.7.5 Sprint Retrospective

La Retrospectiva de Sprint es una reunión que busca mejorar la forma en que el Scrum Team desempeña su trabajo. En ella se expone todo lo que fue observado en el Sprint, lo que no están funcionando o qué puede ser mejorado en cuanto a personas, relaciones interpersonales, procesos y herramientas utilizadas.

Gracias a la retrospectiva es posible ir adaptando el Scrum a las preferencias propias de cada empresa

1.6 La importancia de tener una Web Corporativa para una empresa

Tener una Web Corporativa influye positivamente en tu empresa ya que aumenta tus posibilidades de darte a conocer en múltiples sitios sin la necesidad de estar físicamente en ellos, y también ayudará a la empresa a mantener informado al cliente de una forma más sencilla.

Básicamente una web corporativa te permite tener tu negocio a disposición del cliente las 24 horas del día.

1.6.1 ¿Qué es una Web Corporativa?

Una Web Corporativa es un tipo de página web diseñada especialmente para representar a un negocio, empresa o marca dentro de Internet y tiene



dos objetivos claros: transmitir confianza al cliente y aportar valor a la marca.

Aunque también tiene otras funciones como ser un medio para promover la sus productos o servicios o atraer a nuevos clientes potenciales.

1.6.2 Características básicas de una Web Corporativa

Cada página web es diferente, ya que debe adaptarse a las características e imagen de cada negocio. Aún, hay una serie de características que la gran mayoría comparte, y que hay que tener en cuenta a la hora de crear una buena experiencia de usuario.

- Deben ser fáciles de usar, es decir, tener una funcionalidad simple.
- Para conseguir mantener la atención del usuario debe tener textos creativos y un lenguaje visual para conectar con el público objetivo.
- Debe tener un formulario de contacto para que el usuario tenga un espacio con el que comunicarse con la empresa.
- Hay que tener en cuenta el diseño de la página ya que de él dependerán la accesibilidad, la usabilidad, la estética y la funcionalidad.

1.6.3 Beneficios de una web corporativa

1. Más visibilidad

Ya seas una pyme o una empresa grande, una página web te permitirá darte a conocer a nivel mundial y de forma masiva.

Con acceso a Internet tu web la podrá ser accedida por cualquier persona a cualquier hora del día, sin limitaciones.

Tener presencia online y acompañarla de una buena estrategia de posicionamiento, te hará ganar visibilidad y en consecuencia potenciales clientes.

Mayor confianza

Que tu negocio tenga página web generará más confianza que otra empresa que no tenga.



¿Por qué?

Principalmente porque los usuarios podrán conocer quién hay detrás de la marca, la propuesta de valor, testimonios de clientes o imágenes y descripciones de los productos que ofrece, toda esta información de tu sitio web les transmitirá credibilidad y profesionalidad, lo que probablemente les hará decantarse por la empresa.

Bajo coste de mantenimiento

Una página web es una herramienta de negocio económica de mantener. Sus principales gastos son la renovación anual de dominio y el servicio de hosting.

Mejora la comunicación

A través de formularios de contacto, chats o comentarios en el blog de nuestra web corporativa facilitaremos la comunicación con los usuarios.

Tendremos la oportunidad de resolver dudas sobre nuestra empresa, productos o servicios, y esta atención los clientes potenciales la valoran muy positivamente.

Con este feedback sabremos qué piensan, ver en qué podemos mejorar la experiencia de los usuarios y fidelizar clientes.

1.6.4 Secciones básicas de una Web Corporativa

Página de inicio

La Home o Inicio es el alma central de la página, donde se muestra qué es ese negocio y que nos ofrece, por lo que debe ser clara y mostrar a que se dedica la empresa.

Página de producto o servicio

En este apartado se mostrará todo lo que ofrece la empresa, con sus características y especificaciones. Lo recomendable es añadir una llamada a la acción, es decir, un apartado desde el cuál el cliente que esté interesado se ponga en contacto con la empresa.



Página sobre nosotros

Como su nombre indica, en este apartado el usuario conocerá más datos acerca de la empresa y de sus integrantes para así humanizar a la empresa.

Página de contacto

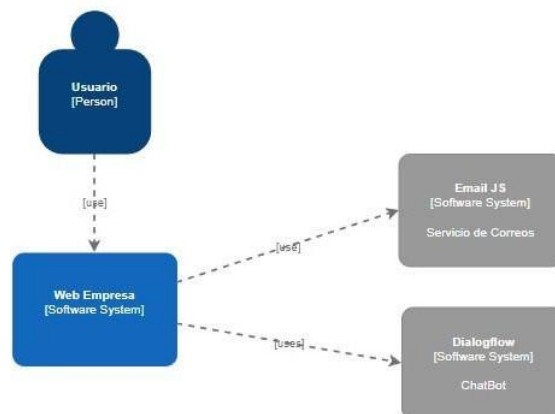
Sirve para que el usuario se ponga en contacto con la empresa para consultar dudas, pedir presupuesto.

Suele contener un teléfono de contacto, un formulario de contacto y un mapa con la geolocalización del negocio.

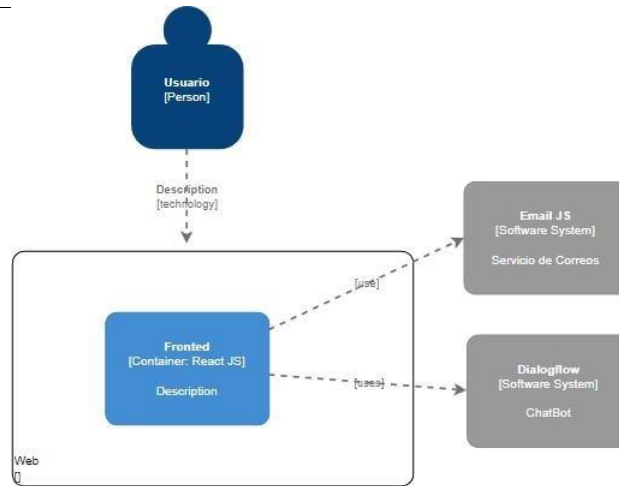
2.Diseño

2.1Modelo C4

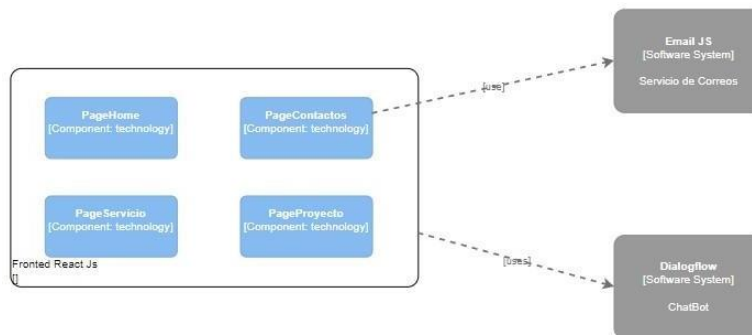
2.1.1Diagrama de Contexto



2.1.2 Diagrama de Contenedores



2.1.3 Diagrama de Componente



3.Implementación

3.1 Marco de Trabajo Desarrollo Scrum

Personas y Roles del Proyecto

Rol	Tareas
-----	--------



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN



Product Owner	Se encarga de Coordinar con el cliente y el equipo, de Gestionar la pila del producto (Product Backlog)
Scrum Master	Realiza el seguimiento de los procesos para garantizar los cumplimientos de los roles, reglas y responsabilidades para mejorar el trabajo siguiendo la metodología scrum
Team Development	El team development debe hacer todo el trabajo para producir una o más secciones verticales de la funcionalidad del producto en cada sprint, incluido el diseño, desarrollo, integración y prueba de esa funcionalidad

2.1.1 Sprint Planning

Sprint Planning		
ID	NOMBRE DE LA TAREA	ESTIMACION
SP0-1	Plantear el Proyecto a realizar	3hrs
SP0-2	Seleccionar la herramientas a usar	3hrs
SP0-3	Analizar información sobre web Corporativas	5hrs
SP0-4	Identificar funcionalidades	5hrs
SP0-5	Definir el alcance del Proyecto	3hrs
SP0-6	Definir el tiempo de Entrega	1hr

3.2.3 Spring Backlog



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN



PILA DE SPRINT										
CODIGO	TAREA	TIPO	ESTADO	ESFUERZO						
SP0-1	Plantear el Proyecto a realizar	Análisis	TERMINADO	3	2					
SP0-2	Seleccionar la herramientas a usar	Análisis	TERMINADO		3					
SP0-3	Analizar información sobre web Corporativas	Análisis	TERMINADO			4				
SP0-4	Identificar funcionalidades	Análisis	TERMINADO			2	2	2		
SP0-5	Definir el alcance del Proyecto	Análisis	TERMINADO					3	2	
SP0-6	Definir el tiempo de Entrega	Análisis	TERMINADO						1	

3.2.4 Sprint Review



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN



Revisión de Sprint-0	
Objetivos del Sprint	
Entender el contexto del problema Definir las funcionalidades implementar Definir el tiempo de entrega	
Participantes	
Nombre	Rol
Wilfredo Perez Gomez	
Henry Eddy choque zacarias	
Tareas Completadas	
Tareas	Estado
Plantear el Proyecto a realizar	Terminado
Seleccionar la herramientas a usar	Terminado
Analizar información sobre web Corporativas	Terminado
Identificar funcionalidades	Terminado
Definir el alcance del Proyecto	Terminado
Definir el tiempo de Entrega	Terminado

3.2.5 Sprint Retrospectiva

Retrospectiva Sprint-0	
fecha	27-11-2022
Objetivo	
Mejorar el trabajo en equipo	
Asistentes	
Wilfredo Perez Gomez	
Henry Eddy choque zacarias	
Temas a tratar	
Trabajo en equipo	



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN



Discusión		
Que salió bien?	Que no salió bien?	Que haremos de manera diferente?
Las tareas fueron terminadas de acuerdo a los tiempos definidos		Realizar reuniones mas seguidas para poder tener un mejor detalle de todo lo que se está haciendo y si todo lo que se hizo esta correcto

3.2Sprint 1

3.2.1 Spring Planning

Sprint Planning		
ID	NOMBRE DE LA TAREA	ESTIMACION
SP1-1	Realizar Prototipos	4hrs
SP1-2	Diseñar las web	4hrs
SP1-3	Hacer Responsive web design	3hrs
SP1-4	Integrar Servicio de correo	5hrs
SP1-5	Integrar servicios de chatbot	6hrs
SP1-6	Realizar pruebas	2hr
SP1-7	Desplegar las web	2hrs
SP1-8	Agregar dominio a la web	4hrs

3.2.2 Spring Backlog



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN



PILA DE SPRINT									
CODIGO	TAREA	TIPO	ESTADO	E FUERZO					
SP1-1	Realizar Prototipos	Diseño	TERMINADO	2	2				
SP1-2	Diseñar las web	Diseño	TERMINADO		3	2			
SP1-3	Hacer Responsive web design	Diseño	TERMINADO			2	2		
SP1-4	Integrar servicios de correo	Desarrollo	TERMINADO				3	2	
SP1-5	Integrar servicios de chatbot	Desarrollo	TERMINADO				3	3	2
SP1-6	Realizar pruebas	Desarrollo	TERMINADO						2
SP1-7	Desplegar las web	Desarrollo	TERMINADO						2
SP1-8	Agregar dominio a la web	Desarrollo	TERMINADO						3

3.2.3 Historia de Usuario

Historia de Usuario	
NRO: S1-4	Usuario: Cliente
Nombre de la Historia	Integrar Servicio de Correo
Descripción	
Como el cliente visitante quiero poder tener una opción para poder realizar consultas mediante email de los servicios que se ofrecen	



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN



Historia de Usuario	
NRO: S1-5	Usuario: Cliente
Nombre de la Historia	Integrar Servicio de Chatbot
Descripción	
Como el cliente visitante quiero poder realizar consultas a un asistente virtual para poder hacer consultas sobre la empresa en todo momento.	

CAI UAGRM

[SOBRE NOSOTROS](#) [SERVICIOS](#) [CONVOCATORIAS](#) [CONTACTO](#)

CAI

Cursos Autofinanciado de Idiomas

Contactar

SOBRE NOSOTROS

Cai uagrm

Proporcionar una educación de calidad en el idioma inglés a precios accesible, para que las personas de bajos recursos puedan tener acceso a la educación y mejorar sus oportunidades de vida. Nuestro objetivo es hacer que el aprendizaje del idioma inglés sea accesible para todos, sin importar su nivel de ingresos.

BOT DE AYUDA

Enviar

DOMINIO: <https://caiuagrm.com/info/>



3.2.4 Spring Review

Revisión de Sprint-1
Objetivos del Sprint
Diseñar web con una interfaz agradable para los visitantes Desarrollar funcionalidades principales de la web
Participantes
Wilfredo Perez Gomez Henry Eddy choque Zacarias



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN



Tareas Completadas	
Tareas	Estado
Realizar Prototipos	terminado
Diseñar las web	terminado
Hacer Responsive web design	terminado
Integrar servicios de correo	terminado
Integrar servicios de chatbot	terminado
Realizar pruebas	terminado
Desplegar las web	terminado
Agregar dominio a la web	terminado

3.2.5 Sprint Retrospective

Retrospectiva Sprint-1		
fecha	20-06-2023	
Objetivo		
Mejorar tiempos de desarrollo		
Asistentes		
Wilfredo Perez Gomez		
Henry Eddy choque zacarias		
Temas a tratar		
Estimación de los tiempos		
Discusión		
Que salió bien?	Que no salió bien?	Que haremos de manera diferente?
Las tareas se lograron cumplir	No se cumplieron los tiempos estimados de las tareas	Se tomará un tiempo adicional para las tareas para tener en cuenta posibles retrasos en el sprint



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENÉ MORENO

**FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES**
“FICCT”



#8 ESTUDIO DE MERCADO

Integrantes:

- | | |
|---|-----------|
| <input type="checkbox"/> Choque Zacarias Henry Eddy | 217012061 |
| <input type="checkbox"/> Pérez Gómez Wilfredo | 216039908 |

Grupo: 09

Materia: Ingeniería de Software II (INF 512 - SB)

Docente: Ing. Martínez Canedo Rolando Antonio

Santa Cruz – 1-2023



Objetivos

1.1 Objetivo General

Desarrollar un proyecto para el desarrollo un software para la postulación de Docentes

1.2 Objetivos Específicos

- Realizar el estudio de mercado.
- Desarrollar el análisis organizacional de la empresa.
- Elaborar el estudio técnico mediante ingeniería.

2. Definición del producto

2.1 Nombre de empresa

CAI es el nombre de la Institución

2.2 Slogan de la empresa

CAI cursos autofinanciados de Idiomas





3. Alcances y Límites de la Investigación

3.1 Límite Espacial

El proyecto propuesto se encontrará dentro de la república de Bolivia

3.2 Límite Temporal

Los datos que serán considerados para la realización del trabajo de investigación propuesto serán enmarcados dentro del periodo de duración del semestre I-2023



4. Análisis de demanda

1. **Datos demográficos:** Santa Cruz tiene una población aproximada de 2.5 millones de habitantes. El 65% de la población se encuentra en edades comprendidas entre 18 y 35 años, que constituye el grupo demográfico más interesado en aprender inglés para mejorar sus oportunidades laborales.
2. **Oferta actual:** Existen varias instituciones educativas y academias privadas que ofrecen cursos de inglés en Santa Cruz. Las instituciones educativas tienden a enfocarse en programas académicos más extensos, mientras que las academias privadas ofrecen cursos más cortos y enfocados en habilidades prácticas.
3. **Competidores:** Los competidores más destacados en el mercado de cursos de inglés son tres academias privadas de renombre y dos universidades que ofrecen programas de inglés como segunda lengua.
4. **Tendencias educativas:** Se observa una creciente tendencia en Santa Cruz hacia la globalización y la internacionalización de los negocios, lo que ha aumentado la demanda de cursos de inglés.
5. **Encuestas y entrevistas:** El 80% de los encuestados indica que el inglés es una habilidad esencial para avanzar en sus carreras y oportunidades laborales. El 60% menciona que el



motivo principal para aprender inglés es mejorar sus perspectivas de empleo.

6. **Medios digitales:** Se observa una alta demanda en redes sociales y plataformas en línea de contenido relacionado con el aprendizaje del inglés, como tutoriales y cursos en línea.
7. **Análisis económico:** Se estima que aproximadamente el 25% de la población de Santa Cruz tiene la disposición financiera para invertir en cursos de inglés.
8. **Políticas gubernamentales:** El gobierno de Bolivia ha expresado interés en fomentar el aprendizaje de idiomas extranjeros, incluido el inglés, para mejorar la competitividad global de la fuerza laboral del país.
9. **Estacionalidad:** La demanda de cursos de inglés tiende a ser más alta en los meses previos a la temporada de contratación laboral, que generalmente ocurre a principios y finales del año.
10. **Proyección de la demanda:** Basado en los datos recopilados, se proyecta un aumento del 15-20% en la demanda de cursos de inglés en Santa Cruz durante los próximos dos años.

	Número Estimado de Estudiantes Interesados
Trimestre 1	1,500
Trimestre 2	1,800
Trimestre 3	2,200
Trimestre 4	2,000



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN



5. Identificación de los demandantes

El público objetivo para los cursos de inglés en Santa Cruz, Bolivia, estará influenciado por varios factores, como la ubicación, los programas ofrecidos, el enfoque de los cursos y la demanda del mercado. Basándonos en la información proporcionada anteriormente y datos supuestos, el público objetivo probable para estos cursos podría ser el siguiente:

1. **Estudiantes universitarios:** Los jóvenes estudiantes universitarios que buscan mejorar sus habilidades en inglés para complementar su educación y aumentar sus oportunidades laborales en el futuro.
2. **Profesionales en busca de empleo:** Personas desempleadas o buscando mejores oportunidades laborales que reconocen la importancia del inglés en el mercado laboral y desean adquirir o mejorar sus habilidades en el idioma.
3. **Profesionales en activo:** Trabajadores que buscan mejorar su competitividad laboral, ya sea en su puesto actual o con la perspectiva de futuras promociones o oportunidades en empresas que valoran el inglés como una habilidad esencial.
4. **Emprendedores y empresarios:** Personas que buscan expandir sus negocios internacionalmente y necesitan el inglés como herramienta de comunicación con socios o clientes extranjeros.
5. **Estudiantes de educación secundaria:** Jóvenes estudiantes que desean reforzar sus conocimientos de inglés para tener éxito en el ámbito educativo o prepararse para exámenes estandarizados.
6. **Personas interesadas en la cultura extranjera:** Aquellos que tienen un interés en la cultura y el entretenimiento extranjero y desean aprender inglés para acceder a películas, música, libros y contenido en línea en su idioma original.
7. **Profesionales de turismo:** Trabajadores del sector turismo que interactúan con visitantes extranjeros y desean mejorar su capacidad de comunicarse en inglés para brindar un mejor servicio.



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN

Las Ofertas de los Cursos de Ingles (CIA)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA "GABRIEL RENÉ MORENO"
 FACULTAD DE HUMANIDADES
 Carrera de Lenguas Modernas y Filología Hispánica
 Cursos Autofinanciados de Idiomas



CRONOGRAMA DE INSCRIPCION

TRIMESTRE II- 2017

NIVELES	DIAS DE INSCRIPCION
ESTUDIANTES NUEVOS (ADULTOS Y ADOLESCENTES)	A partir del 08 de MAYO HASTA AGOTAR CUPOS
T2º - T3º - T4º - T5º - T6º (ADOLESCENTES)	15 DE MAYO
2º- 3º - (ADULTOS)	16 DE MAYO
4º - 5º -6º	17 DE MAYO
7º - 8º	18 DE MAYO
AVD 1º -2º - 3º - 4º PREPARATORIO	19 DE MAYO
EXAMEN DE NIVEL Requisitos: <ul style="list-style-type: none"> • Fotocopia de CI • Pago: Bs. 50 (CAJA DE HUMANIDADES) 	Presentación de Requisitos: Del 17 DE ABRIL AL 04 DE MAYO *DIA DEL EXAMEN: 05 DE MAYO LUGAR: PABELLON 175 (Campus Universitario) Hrs. 15:30
INICIO DE CLASES:	29 DE MAYO 2017



FACULTAD DE HUMANIDADES
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA "GABRIEL RENÉ MORENO"

ESTUDIA INGLÉS

CURSOS AUTOFINANCIADOS DE IDIOMAS

Desde los 13 años



TRIMESTRE VIRTUAL >>>

Inscripciones
abiertas desde el:

24 DE AGOSTO

HASTA AGOTAR
CUPOS



Cursos Autofinanciados
de Idiomas



77385920



78070606



69057618



79915332



6. Técnica de monetización

1. **Comisiones por contratación:** Podrías cobrar una comisión o tarifa porcentual basada en el salario o honorarios de los docentes contratados a través de la plataforma. De esta manera, las instituciones solo pagarían cuando efectivamente contraten a un nuevo docente.
2. **Publicidad y patrocinios:** Si la plataforma tiene una gran base de usuarios, podrías ofrecer espacios publicitarios a instituciones educativas, agencias de reclutamiento o servicios relacionados con la educación para promocionar sus ofertas o servicios dentro de la plataforma.
3. **Servicios adicionales:** Puedes ofrecer servicios adicionales de valor agregado a las instituciones educativas, como asesoramiento en la selección de docentes, evaluaciones de habilidades o pruebas especializadas, por los cuales cobrarías una tarifa extra.
4. **Venta de datos e informes:** Si la plataforma recopila datos y métricas relevantes sobre el proceso de postulación de docentes, podrías ofrecer informes y análisis detallados a las instituciones o agencias de contratación por un costo adicional.
5. **Integración con otros sistemas:** Si el software puede integrarse con otras herramientas o plataformas utilizadas en el ámbito educativo, podrías cobrar una tarifa por la integración personalizada o por ofrecer acceso a API y herramientas de desarrollo.
6. **Planes de afiliados o referidos:** Implementar un programa de afiliados que recompense a los usuarios que refieran a nuevas instituciones o docentes a utilizar el software, ya sea con descuentos en la suscripción o incentivos económicos.



FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES
“FICCT”



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENÉ MORENO

#9 PRUEBAS EN EL SOFTWARE

Integrantes:

- Choque Zacarias Henry Eddy 217012061
- Perez Gomez Wilfredo 216039908

Grupo: 09

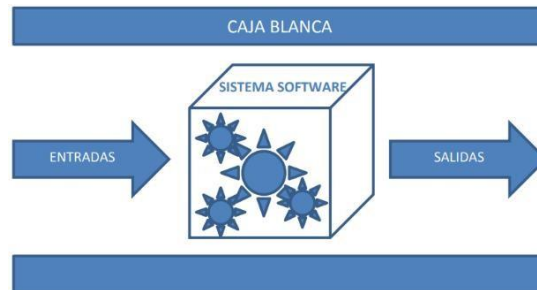
Materia: Ingeniería de Software II (INF 512 - SB)

Docente: Ing. Martínez Canedo Rolando Antonio

Santa Cruz – 1-2023



9.1 Pruebas Caja Blanca



Las pruebas de caja blanca se basan en un examen minucioso de los detalles procedimentales, comprobando los caminos lógicos del programa, comprobando las condiciones y ciclos examinando el estado del programa en varios puntos.

Aplicar Caja Blanca sobre un sistema facilita la optimización del código ya que se puede observar de forma precisa el funcionamiento a nivel de sentencia de nuestro sistema

En contraposición a lo anterior, aplicar Caja Blanca, exige un conocimiento elevado

del lenguaje de programación y del código del sistema

Diseño de Prueba de caja blanca mediante la técnica del camino básico

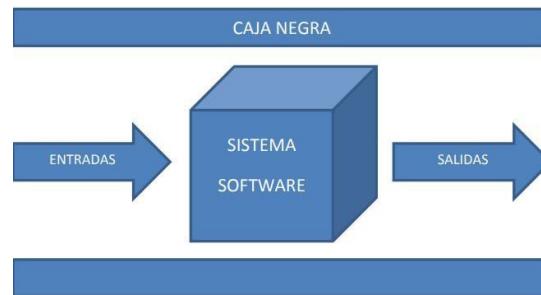
Para que insertemos un registro de Postulación si o si tiene que a ver una convocatoria activa

```
public function insertar(Request $request)
{
    $request->validate([
        'postulante_id'=>'required|max:50',
        'convocatoria_id'=>'required|max:20',
        'activo'=>'required',
    ]);

    $postulacion = new Postulacion();
    $postulacion->postulante_id = $request->postulante_id;
    $postulacion->convocatoria_id = $request->convocatoria_id;
    $postulacion->activo = $request->activo?true:false;
    $postulacion->save();

    return redirect()->route('postulaciones.mostrar',$postulacion->id);
}
```

9.2 Prueba de Caja Negra



Las pruebas de Caja Negra tienen en cuenta únicamente las entradas y salidas del sistema o componente, es decir, ignoran el mecanismo interno, el funcionamiento real, a bajo nivel, del software.

Aplicar Caja Negra sobre un sistema posibilita, de forma rápida y sencilla, validar un sistema. Suele ser muy útil cuando nuestro sistema es muy amplio, es decir, contiene grandes cantidades de código.

Para emplear Caja Negra es necesario seleccionar un subconjunto finito de entradas que validen el producto.

Verificación si los datos realmente están llenos

Registro de Postulante - Teacher A2

Nombres: *

Primer Apellido: *

Segundo Apellido:

Genero: *

Carnet de identidad: *

Expedido: *

Fecha de nacimiento: *

mm/dd/yyyy

Celular: *

Telefono:

Direccion:

Correo:

Curriculum:

Choose File

No file chosen

Audio :

Choose File

No file chosen

Please fill out this field.



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN



Técnica de Partición Equivalente Login de usuario
Conjunto Finito de Entrada

Entrada 1:Invalida

Email:""

Password:""

Entrada 2:Invalida

Email:"henry"

Password:""

Entrada 3:Invalida

Email:"ed@gmail.com"

Password:"123"



INGENIERIA DE SOFTWARE II

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIÓN



Bienvenidos al Sistema de Gestión de
seleccion de docentes

Iniciar Sesión

admin

ADMINISTRATIVO

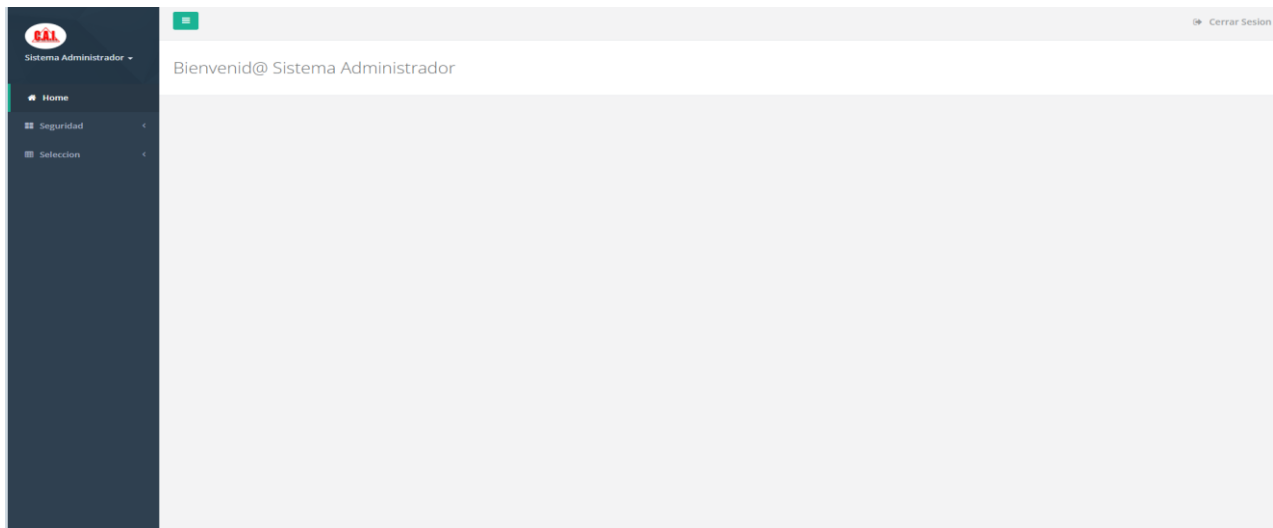
Login

TALLER DE GRADO © 2023

Entrada 4: Valida

Email: "ed@ed.com"

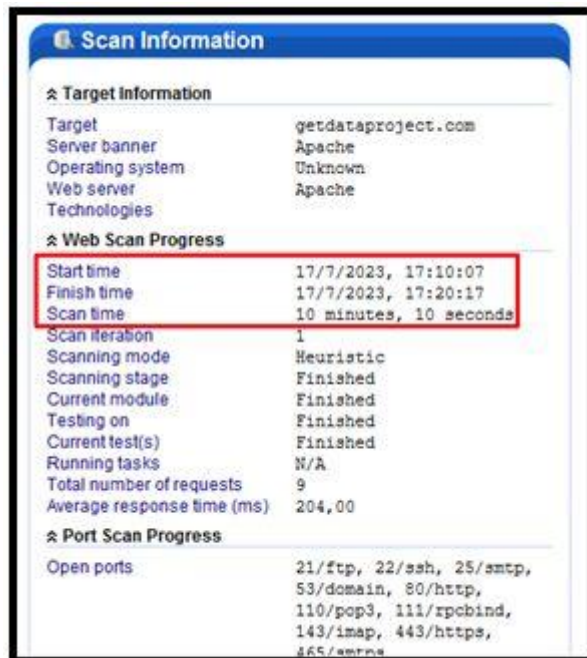
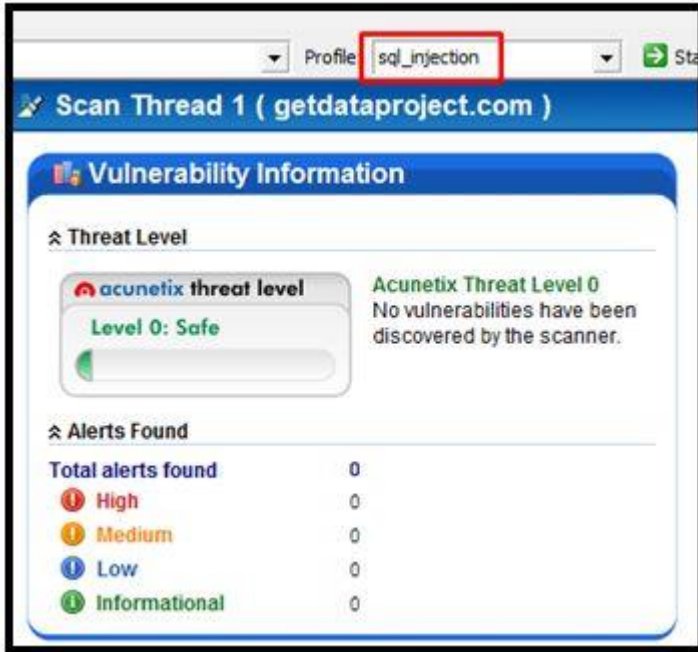
Password: "12345678"





Vulnerabilidades

Usando el software “Acunetix”, realizamos pruebas mediante sql_injection, para poder verificar si es vulnerable a ataques de seguridad.





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENÉ MORENO

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES

“FICCT”



#10 MARKETING

Integrantes:

- Choque Zacarias Henry Eddy 217012061
- Perez Gomez Wilfredo 216039908

Grupo: 09

Materia: Ingeniería de Software II (INF 512 - SB)

Docente: Ing. Martínez Canedo Rolando Antonio

Santa Cruz – 1-2023



INGENIERIA DE SOFTWARE II
FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y
TELECOMUNICACIÓN





1.Desarrollar una pagina web

Se desarrollará una página web en donde se podrá ver todos los proyectos que se han realizado y también información de los cursos que ofrecen .

También contara con un espacio en el cual los usuarios interesados puedan contactares con la empresa y así tener una mejor comunicación con dichos usuarios

Ofrecer una vista previa

Se permitirá el acceso a un grupo selecto de personas para que puedan ver las funcionalidades de la aplicación y ver si es necesario hacer un cambio de acuerdo a las recomendaciones que nos den este grupo de personas

2.Mailing

Mediante correos electrónicos se enviará publicidad sobre las novedades en los servicios, promociones, entre otros.



3.Redes Sociales

Se utilizarán las redes sociales (Facebook, Instagram) para poder publicitar nuestros servicios .

Se utilizará los servicios de Facebook Ads para poder promocionar el producto a un conjunto de usuarios que formen parte de la población que se desee que tenga conocimiento acerca de nuestros productos

4.Promociones

Se presentarán distintos tipos de promociones para los usuarios que cuenten con nuestros servicios

- A los clientes en la nuestra posada de la empresa se les enviarán detalles de las novedades de los servicios a los cuales ellos se hayan inscrito, o aquellos de los cuales sean de su preferencia
- Descuentos promocionales serán iniciados sobre todo cuando haya temporada baja para atraer afluencia de personas en dichos momentos

5.Exhibición de software en eventos

Se presentará el software en eventos que tenga relación con las tecnologías utilizadas para así poder generar un gran interés en los asistentes, llevando cuentas de pruebas para que puedan ver todas las funcionalidades

Forma alianzas con influencers

Se intentará comunicar con personas que tengan una gran influencia en redes sociales , para así poder promocionar nuestros productos dándole acceso a nuestra aplicación y así poder mostrar todas sus funcionalidades



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENÉ MORENO

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES
"FICCT"



#11 ASPECTOS PARA LA PRUEBA EN MARCHA

Integrantes:

- Choque Zacarias Henry Eddy 217012061
- Perez Gomez Wilfredo 216039908

Grupo: 09

Materia: Ingeniería de Software II (INF 512 - SB)

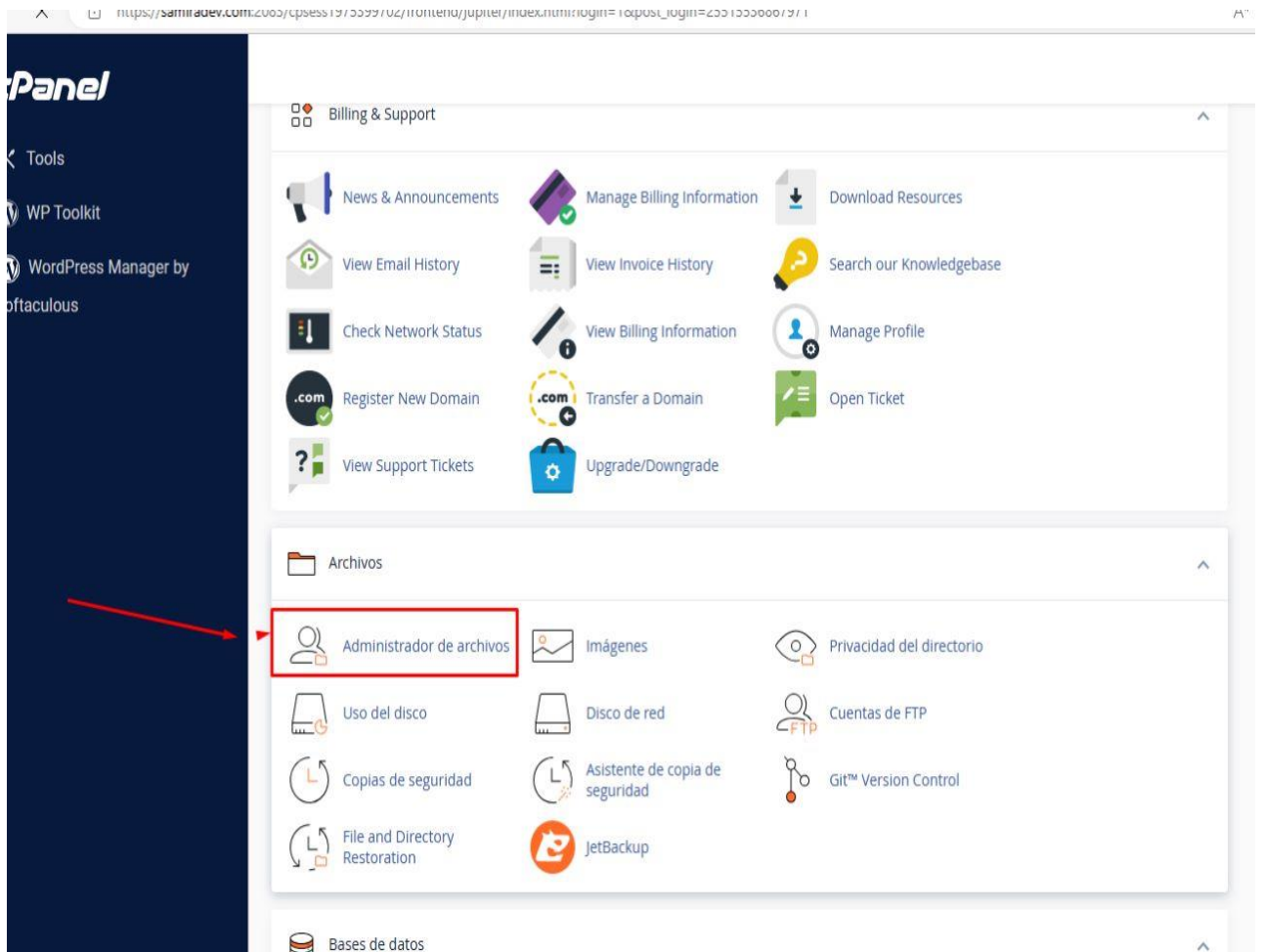
Docente: Ing. Martínez Canedo Rolando Antonio

Santa Cruz – 1-2023

Convertir nuestra aplicación en PWA

PASO #1

Primer paso, ya q tenemos servidor de php con laravel, lo subimos al nuestro desde el panel



PASO #2

luego seleccionamos la carpeta public_html
donde se ponen los proyectos públicos del dominio

CP Administrador de archivos

+ Archivo

+ Carpeta

Copiar

Mover

Cargar

Descargar

Eliminar

Restaurar

🏠 public_html

Ir

Contraer todo

- 📁 (/home/samirade)

+ 📁 convocatoria.cai.uagrm

+ 📁 etc

📁 logs

📁 lscache

+ 📁 mail

📁 nodec4

+ 📁 nodeenv

+ 📁 public_ftp

- 📁 **public_html**

+ 📁 Auth_sw2

📁 c4sw

+ 📁 cai_uagrm

📁 cgi-bin

📁 Chat-bot

+ 📁 nodec4

📁 ReconitionFacial

+ 📁 Rescate_camacho

+ 📁 rompecabezas

+ 📁 will

+ 📁 ssl

+ 📁 tmp

🏠 Inicio

↑ Un nivel arriba

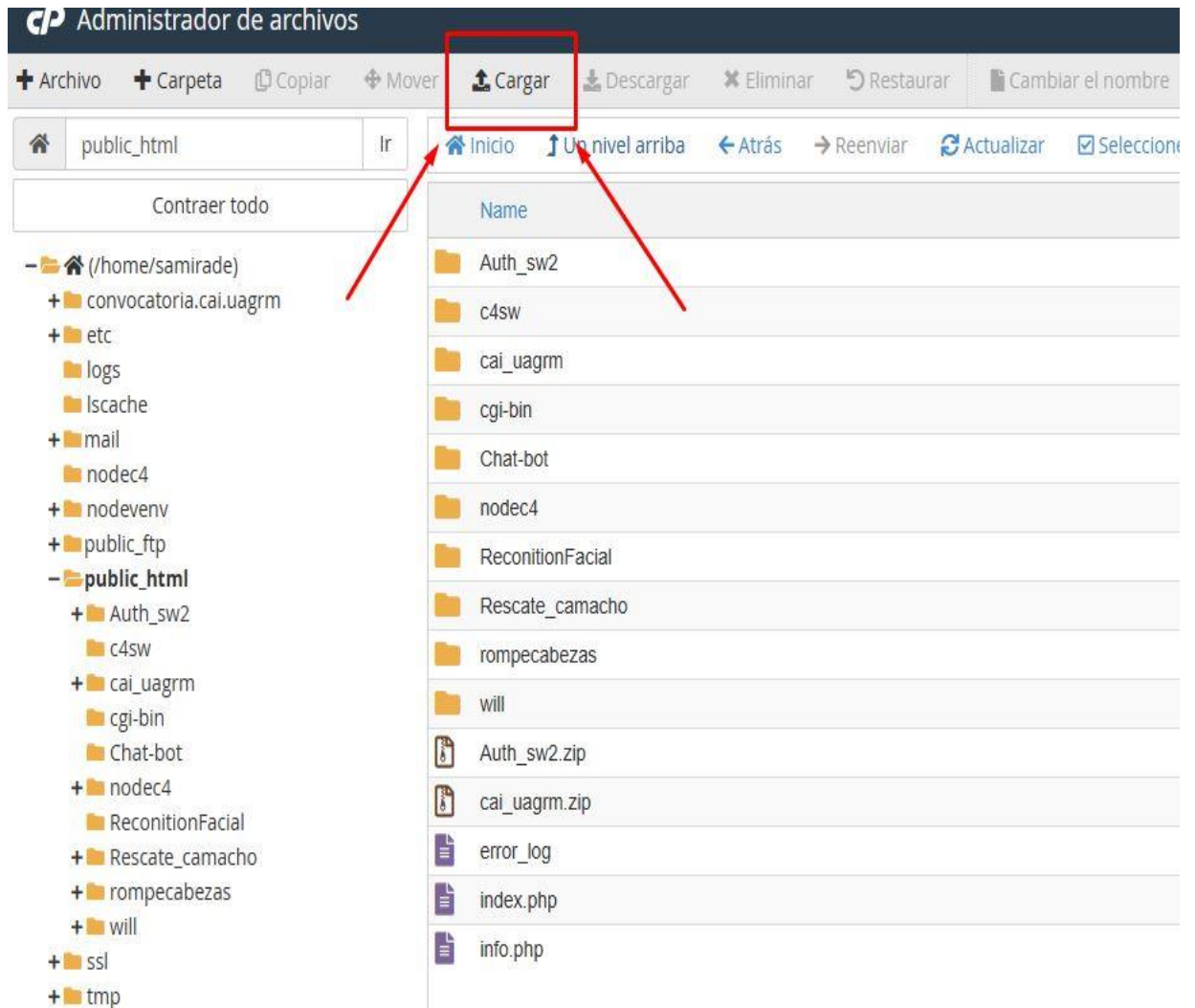
← Atrás

→ Reenviar

Name
📁 Auth_sw2
📁 c4sw
📁 cai_uagrm
📁 cgi-bin
📁 Chat-bot
📁 nodec4
📁 ReconitionFacial
📁 Rescate_camacho
📁 rompecabezas
📁 will
📄 Auth_sw2.zip
📄 cai_uagrm.zip
📄 error_log
📄 index.php
📄 info.php

Paso#3

luego el botón cargar, para poder subir el proyecto comprimido



Paso#4

Finalmente subir el proyecto

Seleccione el archivo que quiere cargar en “/home/samirade/public_html”.

Tamaño máximo de archivo permitido para cargar: 70,84 MB

☐ Sobrescribir los archivos existentes

Suelte los archivos aquí para comenzar a cargarlos

o

[Seleccionar archivo](#)

[Volver a "/home/samirade/public_html"](#)

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS
DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES
“FICCT”



#12 Estado: Producto

Integrantes:

- Choque Zacarias Henry Eddy 217012061
- Perez Gomez Wilfredo 216039908

Grupo: 09

Materia: Ingeniería de Software II (INF 512 - SB)

Docente: Ing. Martínez Canedo Rolando Antonio

Santa Cruz – 1-2023

Paso 1

Tener Una cuenta Previa para Iniciar Sesión



Bienvenidos al Sistema de Gestión de
seleccion de docentes

Iniciar Sesión

Mail Address

Password

ADMINISTRATIVO

Login

TALLER DE GRADO © 2023

Paso 2

Posteriormente de ingresar como Administrador llenar el formulario para registrar a las Persona

127.0.0.1:8000/personas/agregar

Cerrar Sesión

Sistema Administrador

Home

Seguridad

Personas

Perfiles

Usuarios

Selección

Agregar Personass

Listado

Nombres: *

Primer Apellido: *

Segundo Apellido:

Genero: *

Carnet de identidad: *

Ejercicio: *

Fecha de nacimiento: *

mm/dd/yyyy

Celular: *

Telefono:

Dirección:

Correo:

Activo

SI NO

Guardar Cancelar

Paso3







De igual manera la aplicación web tiene un apartado de perfiles en caso de que quiera agregar un nuevo perfil para la aplicación web

Perfiles

Agregar

Buscar

Total: 3

Id	Nombre	Activo	Creado	Modificado	
11	Encargado	SI	26/07/2021 23:20:09	26/07/2021 23:20:09	 
2	Empleado	SI	19/02/2021 19:01:18	20/02/2021 20:49:32	 
1	Sistema	SI	19/02/2021 17:50:51	19/02/2021 17:50:51	 

Paso4









De igual manera tiene un apartado de usuarios y que perfiles tienen en el sistema y que permisos tiene habilitados

Usuarios

Agregar

Buscar

Total: 5

Nombre	login	Perfil	Activo	Creado	Modificado	
Salazar Gomez Camila	12345	Encargado	SI	26/07/2021 23:21:56	26/07/2021 23:21:56	
Rios Mario	mario	Sistema	SI	21/02/2021 18:02:08	21/02/2021 18:02:08	 
Castro Peña Wilson	wilson8	Sistema	NO	20/02/2021 19:38:09	20/02/2021 20:12:25	 
Rodriguez Farel Wilson	wilson7	Sistema	SI	20/02/2021 19:42:09	20/02/2021 20:16:07	 
Sistema Administrador	admin		SI	28/12/2020 09:29:00		

Paso 5















También contamos con un apartado de convocatorias

Convocatorias

Agregar

Buscar


Total: 7

Id	Nombre	Cargo	Activo	Link	Creado	Modificado	
7	Convocatoria Ingles C2 marzo - 2022	Teacher A1	SI	http://127.0.0.1:8000/postulantes/postulacion-empleo/cv-septiembre	26/07/2021 23:11:53	26/07/2021 23:11:53	 
6	Convocatoria Ingles B2 febrero - 2022	Teacher A1	SI	http://127.0.0.1:8000/postulantes/postulacion-empleo/conv-agosto	26/07/2021 22:09:40	11/07/2023 18:00:05	 
5	Convocatoria Ingles A2 - 2022	Teacher A0-A1	NO	http://127.0.0.1:8000/postulantes/postulacion-empleo/cvos-10-jul	26/07/2021 21:20:22	26/07/2021 22:48:17	 
4	Convocatoria Ingles A0 - 2021	Teacher A1-A2	SI	http://127.0.0.1:8000/postulantes/postulacion-empleo/conv-so-sk	26/07/2021 17:39:00	26/07/2021 23:31:26	 
3	Convocatoria C1 2022 - septiembre	Teacher B2-C1	NO	http://127.0.0.1:8000/postulantes/postulacion-empleo/conv_jul	26/07/2021 17:36:30	26/07/2021 22:49:35	 
2	Convocatorio Ingles A2 Agosto - 2021	Teacher C1-C2	SI	http://127.0.0.1:8000/postulantes/postulacion-empleo/ingles-sf	25/07/2021 00:39:38	26/07/2021 23:30:40	 
1	Convocatoria Ingles B1 Julio 2022	Teacher A1	NO	http://127.0.0.1:8000/postulantes/postulacion-empleo/area-ingles	25/07/2021 00:39:38	26/07/2021 22:57:24	 

Paso 6

El administrador puede lanzar una convocatoria y en esa convocatoria el Postulante llenar de acuerdo a los niveles que postule

Registro de Postulante - Teacher A2

Nombres: *	<input type="text"/>
Primer Apellido: *	<input type="text"/>
Segundo Apellido:	<input type="text"/>
Genero: *	<input type="text" value="v"/>
Carnet de identidad: *	<input type="text"/>
Expedido: *	<input type="text" value="v"/>
Fecha de nacimiento: *	<input type="text" value="mm/dd/yyyy"/> 
Celular: *	<input type="text"/>
Telefono:	<input type="text"/>
Direccion:	<input type="text"/>
Correo:	<input type="text"/>
Curriculum:	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Audio :	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
NOTA:	Este audio se utilizara para el proceso con inteligencia artificial, al enviar el audio esta usted de acuerdo a que se utilice su audio de voz p

Aptitudes

¿Cuál es el comparativo de "good"?

- ☐ better
- ☐ gooder
- ☐ best
- ☐ more good

Completa la oración: They _____ to the party last night.

- ☐ went
- ☐ goed
- ☐ gone
- ☐ went to

¿Cuál de las siguientes opciones es el pasado del verbo "eat"?

- ☐ eat

También envía un audio en el cual la IA podrá procesar y medir el nivel de ingles en el cual se encontrara en la parte de procesar, Postulación ya que el administrador tendrá la opción de ingresa y ver las calificaciones finales

Paso 7

Sistema Administrador

- Home
- Seguridad
- Selección
 - Cargos
 - Convocatorias
 - Postulaciones
 - Entrevistas
 - Plantillas

Procesar Postulaciones

Estado

Convocatoria 2:*

Convocatoria Ingles A2 Agosto - 2021

Cargar

Fecha	Hora	Entrevistador	Id	Postulante	CI	Telefono	Curriculum	Contactar	Puntaje	Nota IA	Asistente
mm/dd/yyyy	--:--		7	Suarez Ruiz Ramiro	851548512	74624145	Ver Curriculum	+Click+	20	0.994589680	Mostrar
mm/dd/yyyy	--:--		24	Guzman Sanchez Jorgeley	12233754	71235754	Ver Curriculum	+Click+	20	0.946913400	Mostrar
mm/dd/yyyy	--:--		5	Castro Dominguez Miguel	26524744	78452415		+Click+	20	0.855465200	Mostrar
mm/dd/yyyy	--:--		20	Perez Gomez Michael	32125754	71235754	Ver Curriculum	+Click+	10	0.945498500	Mostrar
			6	Robles Castro Mario	988744555	6587413	Ver Curriculum	+Click+	10	0.975465400	Mostrar
mm/dd/yyyy	--:--		19	Salazar Gomez Camila	13825754	71235754	Ver Curriculum	+Click+	10	0.889879865	Mostrar
mm/dd/yyyy	--:--		18	Salazar Mamani Jorge	86825754	77825754	Ver Curriculum	+Click+	10	0.97895456	Mostrar
mm/dd/yyyy	--:--		21	Choque Gomez Henry	13525754	71235754	Ver Curriculum	+Click+	10	0.965468400	Mostrar
mm/dd/yyyy	--:--		23	Mendez Perez Maria Rene	12235754	71235754	Ver Curriculum	+Click+	0	0.897864650	Mostrar
mm/dd/yyyy	--:--		22	Mendez Gomez Sandro	12125754	71235754	Ver Curriculum	+Click+	0	0.564587600	Mostrar

[Programar Entrevistas](#)
[Cancelar](#)

Conclusión para el estado de Producto:

En conclusión, el uso de la inteligencia artificial (IA) en una postulación para medir el nivel de inglés puede brindar ventajas en términos de eficiencia y objetividad en el proceso de evaluación. Sin embargo, también implica consideraciones legales importantes.

Para asegurar el cumplimiento de las leyes y regulaciones, es fundamental abordar aspectos como la protección de datos personales, evitando la discriminación y garantizando la equidad en el proceso de evaluación. Además, se debe asegurar la transparencia y explicabilidad del sistema, para que los solicitantes comprendan cómo se realiza la evaluación y puedan cuestionar los resultados si es necesario.

El cumplimiento de las leyes laborales y de igualdad de oportunidades es otro aspecto crucial para evitar cualquier forma de discriminación y garantizar que todos los solicitantes sean tratados de manera justa.

Por último, se debe considerar la propiedad intelectual al utilizar IA desarrollada por terceros, asegurándose de obtener las licencias necesarias y respetar los acuerdos existentes.

En resumen, al implementar una IA en la medición del nivel de inglés en una postulación, es fundamental abordar las implicaciones legales y tomar las medidas adecuadas para proteger los derechos de los solicitantes y cumplir con las leyes y regulaciones aplicables. Consultar con expertos legales o asesores en el área es recomendable para garantizar el cumplimiento de los requisitos legales específicos en cada contexto.