

UNIVERSIDAD CONTINENTAL

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE INGENIERÍA

DE SISTEMAS E INFORMÁTICA



**Universidad
Continental**

PROYECTO

“Implementación de un Programa Web de aprendizaje y certificación online”

PRESENTADO POR:

APELLIDOS Y NOMBRES	CÓDIGO
BALBIN CASAHUILCA, SERGIO NICOLAS	77353905
CHAVEZ MENDEZ, KEVIN OBET	74906627
CONDORI MURGA, JOSEPH CHRISTOFFER	73898440
DELGADO MARAVI, SAMANTHA	72857554
GUILLERMO VILCAPOMA, GIULIANA STEPHANY MAKEVA	72042426
ROSALES VILLAVICENCIO, SOLANGE YADIRA	72656254
TOVAR JAUREGUI, ALVARO ALEXANDRO	73876278

ASESOR: GAMARRA MORENO, DANIEL

HUANCAYO – PERÚ

2023

LISTA DE CONTENIDO

PORTADA	1
LISTA DE CONTENIDO	2
CAPÍTULO 1	8
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO	8
1.1. Aspectos Generales de la Empresa	8
1.1.1. Organigrama	8
1.1.2. Misión y visión	8
1.2. Diagnóstico del Problema	9
1.3. Procesos de la Empresa	10
1.4. Oportunidad Encontrada	11
1.5. Detalles del Proyecto	12
CAPÍTULO 2	14
ESTUDIO DE FACTIBILIDAD	14
2.1. Alternativas de Solución	14
2.2. Factibilidad Técnica	14
2.2.1. Evaluación de Infraestructura	14
2.2.2. Tecnologías y Herramientas	15
2.3. Factibilidad Económica	15
2.3.1. Gastos generales	15
2.4. Factibilidad Operacional	15
2.4.1. Sistemas de ventas	15
CAPÍTULO 3	17
ANÁLISIS DE REQUERIMIENTOS	17
3.1. Metas del Sistema de Información	17
3.2. Requisitos del Sistema	18
3.3. Identificación de Actores del Sistema	19
CAPÍTULO 4	20
PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO	20
4.1. Definición de Roles de Trabajo	20
4.1.1. Product owner	20
4.1.2. Scrum master	20
4.1.3. Team member	21
4.1.4. Tester	21
4.2. Product Backlog	21
4.3. Sprint Backlog	22
4.3.1. Sprint 1	22
4.3.2. Sprint 2	23

4.3.3. Sprint 3	24
4.3.4. Sprint 4	24
4.3.5. Sprint 5	25
4.4. Planificación de Sprints	25
4.5. Cronograma de Actividades	28
4.6. Gestión de Riesgos	31
CAPÍTULO 5	
DISEÑO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN	34
5.1. Diseño de Diagramas UML	34
5.1.1. Diagramas de casos de uso	34
5.1.2. Diagramas de secuencia	36
5.1.3. Diagramas de colaboración	40
5.1.4. Diagramas de clases	40
5.2. Diseño de Base de Datos	41
5.2.1. Diseño conceptual (E/R)	41
5.2.2. Diseño lógico	41
5.2.3. Diseño físico	42
5.3. Diseño de Interfaces Básicas	42
5.3.1. Acceso login	43
5.3.2. Crear Cuenta	43
CAPÍTULO 6	48
CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE	48
6.1. Desarrollo del Sprint 1	48
6.1.1. Sprint planning	48
6.1.2. Sprint backlog	48
6.1.3. Historias de usuarios	48
6.1.4. Daily scrum	48
6.1.5. Sprint review	49
6.1.6. Criterios de aceptación	49
6.1.7. Resultados del sprint	49
• Evidencias.	49
• Prueba de desarrollo.	50
6.1.8. Sprint retrospective	50
6.2. Desarrollo del Sprint 2	51
6.2.1. Sprint planning	51
6.2.2. Sprint backlog	52
6.2.3. Historias de usuarios	52
6.2.4. Daily scrum	52
6.2.5. Sprint review	53
6.2.6. Criterios de aceptación	53
6.2.7. Resultados del sprint	53
• Evidencias.	53
• Prueba de desarrollo.	54
6.2.8. Sprint retrospective	54

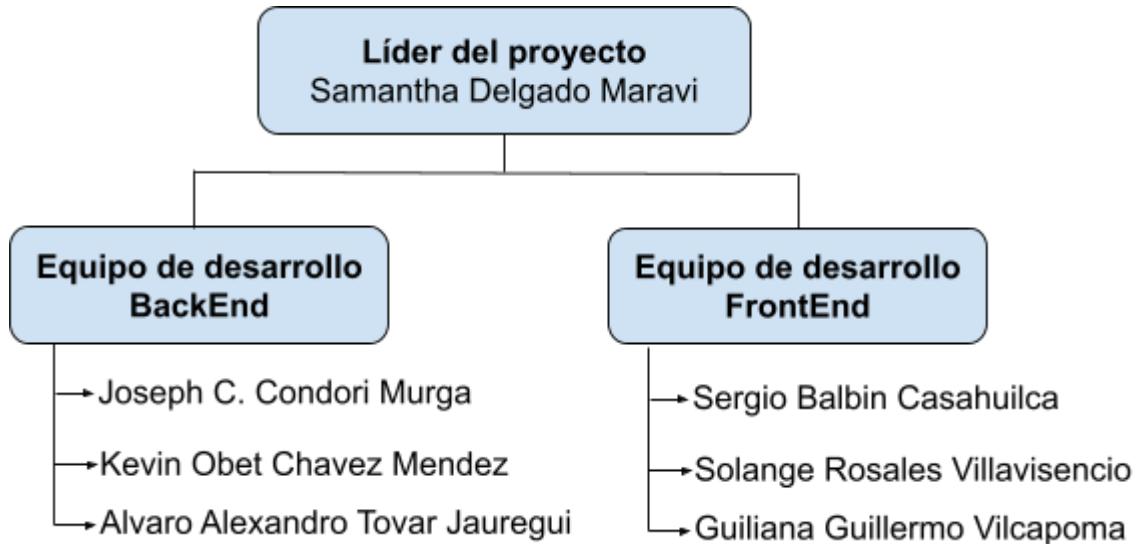
6.3. Desarrollo del Sprint 3	56
6.3.1. Sprint planning	56
6.3.2. Sprint backlog	56
6.3.3. Historias de usuarios	56
6.3.4. Daily scrum	57
6.3.5. Sprint review	57
6.3.6. Criterios de aceptación	57
6.3.7. Resultados del sprint	58
● Evidencias.	58
● Prueba de desarrollo.	58
6.3.8. Sprint retrospective	58
6.4. Desarrollo del Sprint 4	60
6.4.1. Sprint planning	60
6.4.2. Sprint backlog	60
6.4.3. Historias de usuarios	60
6.4.4. Daily scrum	61
6.4.5. Sprint review	61
6.4.6. Criterios de aceptación	61
6.4.7. Resultados del sprint	61
● Evidencias.	62
● Prueba de desarrollo.	62
6.4.8. Sprint retrospective	62
6.5. Desarrollo del Sprint 5	64
6.5.1. Sprint planning	64
6.5.2. Sprint backlog	64
6.5.3. Historias de usuarios	64
6.5.4. Daily scrum	64
6.5.5. Sprint review	65
6.5.6. Criterios de aceptación	65
6.5.7. Resultados del sprint	65
● Evidencias.	65
● Prueba de desarrollo.	66
6.5.8. Sprint retrospective	66
CAPÍTULO 7	68
PRUEBAS DE SOFTWARE	68
7.1. Plan de Pruebas	68
CONCLUSIONES	75
RECOMENDACIONES	76
ANEXOS	77
Anexo 01. Manual Técnico	78
Anexo 02. Manual de Usuario	80

CAPÍTULO 1

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Aspectos Generales de la Empresa

1.1.1. Organigrama



1.1.2. Misión y visión

MISIÓN

En QoriStudy, nuestra misión es impulsar la transformación educativa a través de la innovación tecnológica. Nos comprometemos a proporcionar plataformas educativas accesibles y de calidad que empoderen a individuos de todas las edades y orígenes para alcanzar sus metas educativas y profesionales. Creemos en la democratización del conocimiento y nos esforzamos por eliminar las barreras tradicionales al aprendizaje, ofreciendo experiencias educativas flexibles, interactivas y personalizadas que se adapten a las necesidades individuales de cada estudiante.

VISIÓN

Nuestra visión es liderar la revolución educativa, transformando la forma en que se aprende y se enseña en todo el mundo. Visualizamos un futuro donde el acceso a la educación de calidad sea un derecho fundamental para todas las personas, independientemente de su ubicación geográfica o su situación socioeconómica. Buscamos crear un ecosistema educativo global donde la tecnología y la colaboración sean los pilares fundamentales para fomentar el aprendizaje continuo, la creatividad y la innovación. Nos esforzamos por ser reconocidos como un referente en el campo de la educación online, inspirando a millones de personas a alcanzar su máximo potencial y a contribuir positivamente a la sociedad.

1.2. Diagnóstico del Problema

Aunque la educación fuera de línea ha sido tradicionalmente la norma, enfrenta varios desafíos significativos:

- **Acceso Limitado:** La educación presencial puede ser inaccesible para personas que viven en áreas remotas o con recursos limitados, lo que limita su capacidad para acceder a oportunidades educativas de calidad.
- **Limitaciones de Tiempo y Espacio:** Los horarios fijos y la necesidad de asistir físicamente a un lugar de aprendizaje pueden ser restrictivos para personas con compromisos laborales o familiares, lo que dificulta la conciliación entre la educación y otras responsabilidades.
- **Costos Elevados:** Los costos asociados con la educación presencial, como matrícula, transporte y materiales de estudio, pueden ser prohibitivos para muchos estudiantes, excluyendo a aquellos de bajos ingresos de acceder a una educación de calidad.
- **Falta de Flexibilidad:** El modelo tradicional de educación presencial puede carecer de flexibilidad para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, lo

que dificulta la personalización del aprendizaje y el desarrollo de habilidades específicas.

Estos desafíos ilustran la necesidad de explorar alternativas a la educación presencial tradicional y desarrollar soluciones que superen las limitaciones inherentes a este modelo. Una plataforma de educación en línea bien diseñada podría abordar estos problemas y ofrecer una experiencia educativa más accesible, flexible y personalizada para una amplia gama de estudiantes.

1.3. Procesos de la Empresa

QoriStudy se dedica a ofrecer soluciones integrales en el ámbito de la educación en línea, centrándose en el desarrollo de software educativo y la gestión de contenidos para cursos en la web. Nuestros procesos se estructuran en torno a tres áreas principales:

1.3.1. Gestión de Contenido Multimedia:

Abordamos el desarrollo de contenido multimedia en estrecha colaboración con expertos en cada materia para crear y/o recopilar materiales educativos de alta calidad y relevancia. Este proceso implica la elaboración de guiones, la producción de videos, la creación de presentaciones interactivas y el diseño de recursos visuales que complementan el aprendizaje en línea. Nos esforzamos por utilizar tecnologías innovadoras para mejorar la experiencia del usuario y mantenernos al día con las tendencias emergentes en el campo de la educación digital.

1.3.2. Implementación de Sistemas de Gestión de Aprendizaje:

El proceso más relevante aborda implementar y mantener sistemas de gestión de aprendizaje robustos y escalables que sirvan como la infraestructura central

de nuestra plataforma educativa en línea. Esto incluye la configuración de servidores, el desarrollo de aplicaciones personalizadas, la integración de herramientas de análisis de datos y la optimización de la plataforma para garantizar un rendimiento óptimo y una experiencia de usuario fluida. Nos comprometemos a garantizar la seguridad y confiabilidad de nuestros sistemas para proteger la privacidad y los datos de nuestros usuarios.

1.3.3. Atención al Cliente y Soporte Técnico:

Por último, nos encargamos de la atención al cliente para brindar asistencia y soporte técnico a nuestros usuarios en todo momento. Esto incluye responder consultas, resolver problemas técnicos, proporcionar orientación sobre el uso de la plataforma y recopilar comentarios para mejorar continuamente nuestros servicios. Nos esforzamos por ofrecer un servicio al cliente receptivo y personalizado que garantice una experiencia satisfactoria para todos nuestros usuarios.

1.4. Oportunidad Encontrada

En el panorama educativo actual, se ha observado una creciente demanda de soluciones de aprendizaje en línea que sean más flexibles, interactivas y personalizadas. Esta demanda está impulsada por una serie de factores, entre los que se incluyen:

1.4.1. Cambio en las Preferencias de Aprendizaje: Con el avance de la tecnología, las preferencias de aprendizaje han evolucionado, y cada vez más personas buscan opciones de aprendizaje que se adapten a su estilo de vida ocupado y sus necesidades individuales.

1.4.2. Globalización de la Educación: El acceso a la educación en línea permite a los estudiantes de todo el mundo acceder a una amplia variedad de

cursos y recursos educativos sin importar su ubicación geográfica, lo que ha generado una mayor demanda de plataformas educativas en línea.

1.4.3. Avances Tecnológicos: Los avances en tecnología, como la mejora de la conectividad a internet, la accesibilidad de dispositivos móviles y el desarrollo de herramientas de inteligencia artificial, han ampliado las posibilidades de ofrecer experiencias de aprendizaje más interactivas y personalizadas.

1.4.4. Necesidad de Actualización Constante: En un entorno laboral en constante cambio, los profesionales buscan constantemente oportunidades para actualizar y mejorar sus habilidades. La educación en línea proporciona una manera conveniente y eficiente de adquirir nuevas habilidades y conocimientos relevantes para sus carreras.

La falta de plataformas educativas en línea que integren características específicas, como la visualización de videos y la interacción con un chatbot de inteligencia artificial, representa una oportunidad única en el mercado. Al desarrollar una plataforma que satisfaga estas necesidades de manera integral, podemos posicionarnos como líderes en el sector y captar una parte significativa del mercado en crecimiento de la educación en línea.

Al aprovechar esta oportunidad, podemos no solo satisfacer las demandas actuales de los estudiantes, sino también anticiparnos a las futuras tendencias en el aprendizaje en línea y ofrecer soluciones innovadoras que impulsen la educación hacia adelante.

1.5. Detalles del Proyecto

1.5.1. Solución planteada

La plataforma desarrollada, QoriStudy, ofrece una experiencia completa para el aprendizaje en línea. Permite a los usuarios acceder a una amplia variedad de cursos, visualizar videos explicativos, participar en evaluaciones y obtener certificados verificados al completar satisfactoriamente los cursos. Además, la integración con

OpenAI permite a los usuarios interactuar con un chatbot inteligente que proporciona información y asistencia sobre la plataforma y los cursos disponibles.

1.5.2. Objetivos generales

- Desarrollar una interfaz de usuario intuitiva y fácil de usar que permita a los usuarios acceder rápidamente a los cursos y navegar por la plataforma de manera eficiente.
- Proporcionar una amplia gama de cursos en diversas áreas de estudio para satisfacer las necesidades e intereses de una audiencia diversa.
- Permitir a los usuarios visualizar vídeos explicativos, participar en actividades interactivas y realizar evaluaciones para poner en práctica y consolidar los conocimientos adquiridos.
- Establecer un sistema de verificación riguroso para los certificados emitidos al completar satisfactoriamente los cursos, utilizando tecnologías de seguridad avanzadas para evitar fraudes.

CAPÍTULO 2

ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

2.1. Alternativas de Solución

2.1.1. Desarrollo Interno: Este enfoque implica utilizar los recursos y la experiencia del equipo de desarrollo de Software. Se dispondría de un control sobre el proceso de desarrollo, pero se necesitaría tiempo y habilidades técnicas especializadas

2.1.2. Outsourcing: Contratar una empresa externa con conocimiento especializado en el desarrollo de plataformas. Esto podría dar mayor velocidad a la tarea y facilitar el acceso a una experiencia especializada, aunque resultaría en una reducción de la flexibilidad y control directo.

2.1.3. Plataforma Pre-existente: Contratar una plataforma de e-learning previa y adaptarla a las exigencias particulares de QoriStudy. Esto podría ahorrar tiempo, pero podría haber limitaciones en cuanto a la personalización y los costos asociados.

2.2. Factibilidad Técnica

2.2.1. Evaluación de Infraestructura:

- Desarrollo Interno: Evaluar la capacidad del equipo en términos de recursos disponibles y habilidades técnicas. Es necesario garantizar que tenga acceso a la infraestructura de hardware y software necesaria.
- Outsourcing: Investigar y evaluar la infraestructura técnica de la empresa externa asegurando que cuentan con los recursos necesarios para abordar el proyecto de manera efectiva.
- Plataforma Pre-existente: Examinar si la plataforma elegida es lo suficientemente flexible para satisfacer necesidades específicas y puedan integrarse fácilmente con los sistemas actuales.

2.2.2. Tecnologías y Herramientas:

- Desarrollo Interno: Seleccionar las tecnologías y herramientas que se adapten mejor a los requisitos del proyecto y a la experiencia del equipo.
- Outsourcing: Asegurar que la compañía externa use tecnologías recientes y posee experiencia en proyectos análogos.
- Plataforma Pre-existente: Evaluar en términos de tecnologías, la flexibilidad y capacidad de personalización de la plataforma.

2.3. Factibilidad Económica

2.3.1. Gastos generales

- Desarrollo Interno: Invertir en hardware, software, recursos humanos (salarios y capacitación) y posiblemente en expansión de infraestructura. Es necesario tener en cuenta los costes a largo plazo.
- Outsourcing: Pagar por los servicios de la empresa externa. evaluar los costos a corto y largo plazo.
- Plataforma Pre-existente: Costos asociados con la adquisición de la licencia, personalización y posiblemente tarifas recurrentes.

2.4. Factibilidad Operacional

2.4.1. Sistemas de ventas

- Desarrollo Interno: Implementar un sistema de ventas interno para manejar la inscripción y los pagos de los cursos le brindará más control y flexibilidad.
- Outsourcing: Depender del sistema de ventas ofrecido por la compañía foránea, lo cual podría ser más eficiente pero menos adaptable

- Plataforma Pre-existente: Adaptar el sistema de ventas de la plataforma a las necesidades específicas de Qoristudy, garantizando que sea eficiente y seguro.

CAPÍTULO 3

ANÁLISIS DE REQUERIMIENTOS

3.1. Metas del Sistema de Información

- Implementar un sistema de educación que permita que los usuarios creen una cuenta con información personal básica como nombre, email y contraseña, entre otros datos para acceder al sistema. La cuenta les da acceso al resto de funcionalidades.
- Gestionar un catálogo con diferentes cursos clasificados por categoría. Los usuarios pueden ver los detalles de cada curso, como la descripción, temario, recursos didácticos y evaluaciones. Además pueden inscribirse a los cursos de su interés.
- Gestionar el progreso del aprendizaje de los usuarios en los cursos en los que están inscritos. Se muestra un panel con "Mis Cursos" donde aparece el avance en cada uno, las evaluaciones realizadas y pendientes, así como los recursos disponibles.

3.2. Requisitos del Sistema

Los requisitos son indispensables para construir un sistema que realmente satisfaga las necesidades de los usuarios y para hacerlo dentro de un proceso estructurado. Por ello a continuación se establecen los requisitos basados en las metas mencionadas anteriormente:

3.2.1. Requerimientos funcionales

- El sistema contará con un acceso restringido mediante el correo y contraseña.
- El sistema permitirá la creación de nuevos usuarios mediante un registro con datos específicos que deberán ser rellenados.
- El sistema deberá permitir al usuario poder editar el perfil con los datos generales como número de teléfono y país.
- El sistema deberá permitir al usuario cambiar la foto del perfil.
- El sistema deberá permitir al usuario realizar cambios en la contraseña.

- El sistema deberá mostrar un catálogo con los cursos disponibles.
- El sistema permitirá al usuario realizar búsquedas en el catálogo de cursos.
- El sistema deberá permitir al usuario realizar búsquedas por filtros según su categoría.
- El sistema deberá permitir al usuario inscribirse a un curso de acuerdo a su preferencia.
- El sistema deberá mostrar información detallada de cada curso, con la duración, descripción, etc.
- El sistema deberá mostrar al usuario los recursos de cada curso al que está inscrito.
- El sistema deberá permitir al usuario rendir las evaluaciones.
- El sistema mostrará al usuario el feedback y la calificación de cada evaluación.
- El sistema deberá mostrar al usuario un módulo de “Mis cursos” donde se mostrarán los cursos que va realizando el usuario.
- El sistema mostrará el progreso del curso en el que está inscrito.
- El sistema deberá permitir al usuario realizar preguntas al chatbot.

3.2.2. Requerimientos no funcionales

- El sistema se realizará con la Metodología Ágil SCRUM.
- El usuario deberá contar con una PC con un mínimo de memoria RAM de 4GB.
- La PC deberá tener instalado los programas necesarios para la adecuada utilización del sistema.
- La interfaz debe seguir los estándares actuales de diseño web responsive.

- Todas las APIs del sistema (autenticación, cursos, inscripciones, etc.) deberán estar documentadas con la especificación OpenAPI usando Swagger.
- Utilización del servidor de Oracle.
- Se contará con un chatbot hecho en OpenAI.

3.3. Identificación de Actores del Sistema

3.3.1. Administrador

Gestiona el funcionamiento técnico del sistema. Da de alta instructores, inscripción de estudiantes, monitorea uso de recursos, etc. como:

- Gestionar las cuentas de estudiantes y personal administrativo. Da de alta, baja y modificar usuarios.
- Categoriza los cursos, edita metadatos, pública y despublica cursos además actualiza contenidos y planes de estudio.
- Inscribe estudiantes en cursos específicos, aplica cancelaciones, congelamientos, etc.
- Lleva registros de pagos, aplica reembolsos y clasifica si estos son gratis o de paga.
- Monitorea el progreso de estudiantes, identifica necesidades de soporte adicionales.

3.3.2. Estudiante

Es el usuario principal. Puede registrarse, tomar cursos, consultar materiales, realizar evaluaciones, etc. como:

- Accede a todo el contenido del curso seleccionado
- Puede participar en actividades evaluativas
- Recibe un certificado de culminación

CAPÍTULO 4

PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

4.1. Definición de Roles de Trabajo

En los primeros pasos de la metodología Scrum, se empezó por establecer los roles, que son las responsabilidades asignadas a las personas que formarán parte del proyecto y contribuirán a su avance.

Tabla 1. Definición de roles.

Integrantes	Rol
Delgado Maravi, Samantha	Product owner
Condori Murga, Joseph Christoffer	Scrum master
Tovar Jauregui, Alvaro Alejandro	Tester
Chavez mendez, Kevin Obet	Team member
Balbin Casahuilca, Sergio Nicolas	Team member
Rosales Villavicencio, Solange Yadira	Team member
Guillermo Vilcapoma, Giuliana Stephany	Team member

Fuente. Elaboración propia.

4.1.1. Product owner

El Product Owner es Samantha Delgado Maravi, persona encargada de representar las necesidades y prioridades de los usuarios y del negocio. Su función es tomar decisiones sobre las características y funcionalidades que deben incluirse en la plataforma, asegurándose de que estas agreguen valor a los usuarios y cumplan con los objetivos del proyecto.

4.1.2. Scrum master

La posición de Scrum Master está a cargo de Joseph Christoffer Condori Murga, en donde se utilizarán metodologías ágiles. Su responsabilidad principal es facilitar y liderar el proceso Scrum, asegurando que el equipo siga las prácticas y

principios de manera efectiva. Además, el Scrum Master fomenta un ambiente colaborativo y resuelve cualquier impedimento que pueda obstaculizar el progreso del equipo, contribuyendo así al logro de los objetivos del proyecto de manera eficiente.

4.1.3. Team member

Los individuos asignados a desempeñar esta función son parte integral del equipo, seleccionados por su competencia en el desarrollo de aplicaciones de escritorio, modelado de bases de datos, gestión de bases de datos, entre otras habilidades clave. Su participación activa y experiencia en diversas áreas contribuirá significativamente al éxito del proyecto, ya que aportarán conocimientos especializados que son fundamentales para llevar a cabo las tareas asignadas de manera efectiva.

4.1.4. Tester

La función de Tester será desempeñada por Alvaro Alejandro Tovar Jauregui, ya que posee el conocimiento necesario para realizar pruebas de software. Este rol es crucial para asegurar la calidad del producto final, identificando posibles fallos y garantizando un desempeño óptimo del software.

4.2. Product Backlog

Siguiendo la metodología SCRUM, definimos los requisitos estableciendo prioridades y complejidad en el Product Backlog. Esto permite al equipo de desarrollo enfocarse en los elementos más críticos y complejos primero, mientras que los elementos de menor prioridad pueden abordarse posteriormente en el ciclo de desarrollo.

Tabla 2. Product Backlog del Sistema.

Nro.	Requerimiento	Prioridad	Descripción	Complejidad
R01	Registro de usuarios	1	Los usuarios pueden registrarse en la plataforma.	3
R02	Inicio de sesión	1	Los usuarios pueden iniciar sesión en sus cuentas utilizando el correo	2

			electrónico y contraseña registrados.	
R03	Diseño de Base de Datos	1	Realizar el diseño del diagrama de base de datos que permita generar la BD para el software en desarrollo.	4
R04	Diseño de Interfaces	1	Realizar el diseño de las interfaces de forma eficiente para el uso del sistema	4
R05	Visualización de videos	1	Los usuarios pueden reproducir videos educativos.	4
R06	Búsqueda y navegación de cursos	2	Los usuarios pueden buscar y filtrar cursos por categoría.	3
R07	Participación en evaluaciones	2	Los usuarios pueden realizar evaluaciones de conocimiento y recibir retroalimentación.	3
R08	Emisión de certificados	2	Los usuarios pueden obtener certificados al completar cursos y aprobar la evaluación.	2
R09	Seguimiento de progreso del curso	3	Los usuarios pueden realizar un seguimiento de su progreso y desempeño en los cursos.	3
R10	Visualizar materiales del curso	3	Los usuarios pueden ver los materiales del curso antes de inscribirse	4
R11	Navegar entre contenidos del curso	3	Al inscribirse en un curso los estudiantes podrán navegar entre los módulos del curso	4
R12	Integración con OpenAI para chatbot	4	Integrar un chatbot de OpenAI para asistencia y soporte.	3
R13	Personalizar perfil	4	Como usuario puedo actualizar la información de mi perfil	3
R14	Participar en foros de discusión	4	Al inscribirse a un curso, el usuario podrá participar en foros de discusión relacionados al mismo	4

Fuente. Elaboración propia.

4.3. Sprint Backlog

4.3.1. Sprint 1

Esta primera iteración tendrá una duración de 1 semana, el equipo en conjunto con los interesados, definirán las bases para el desarrollo de la plataforma web, incluyendo el registro de usuarios, inicio de sesión, diseño de la base de datos y diseño de interfaces. Se realizarán 2 reuniones de una hora cada una con el Product Owner para revisar los requerimientos y prioridades del sprint.

La elección de requerimientos se realizó durante la Reunión del Sprint Planning Meeting, llevada a cabo entre el Product Owner, Scrum Master y el Scrum Team.

Tabla 3. Requerimientos para Sprint 1.

Nro.	Requerimiento	Descripción
R01	Registro de usuarios	Los usuarios pueden registrarse en la plataforma.
R02	Inicio de sesión	Los usuarios pueden iniciar sesión en sus cuentas utilizando el correo electrónico y contraseña registrados.
R03	Diseño de Base de Datos	Realizar el diseño del diagrama de base de datos que permita generar la BD para el software en desarrollo.
R04	Diseño de Interfaces	Realizar el diseño de las interfaces de forma eficiente para el uso del sistema

Fuente. Elaboración propia.

4.3.2. Sprint 2

La segunda iteración tiene una duración de 2 semanas realizando reuniones cada 4 días con una duración de 30 minutos para revisar los avances en el desarrollo y el cumplimiento de tareas. El objetivo del Sprint es desarrollar las funcionalidades principales de la plataforma, incluyendo la visualización de vídeos, la búsqueda y navegación de cursos, la participación en evaluaciones y la emisión de certificados.

Tabla 4. Requerimientos para Sprint 2.

Nro.	Requerimiento	Descripción
R05	Visualización de videos	Los usuarios pueden reproducir videos educativos.
R06	Búsqueda y navegación de cursos	Los usuarios pueden buscar y filtrar cursos por categoría.
R07	Participación en evaluaciones	Los usuarios pueden realizar evaluaciones de conocimiento y recibir retroalimentación.
R08	Emisión de certificados	Los usuarios pueden obtener certificados al completar cursos y aprobar la evaluación.

Fuente. Elaboración propia.

4.3.3. Sprint 3

Esta tercera iteración cuenta con una duración de 2 semanas manteniendo las reuniones cada 4 días durante 30 minutos para verificar el correcto avance y cumplimiento de las tareas asignadas para cumplir con el objetivo del Sprint que consiste en mejorar la experiencia del usuario con funcionalidades como el seguimiento del progreso del curso, la visualización de materiales del curso y la navegación entre contenidos del curso.

Tabla 5. Requerimientos para Sprint 3.

Nro.	Requerimiento	Descripción
R09	Seguimiento de progreso del curso	Los usuarios pueden realizar un seguimiento de su progreso y desempeño en los cursos.
R10	Visualizar materiales del curso	Los usuarios pueden ver los materiales del curso antes de inscribirse
R11	Navegar entre contenidos del curso	Al inscribirse en un curso los estudiantes podrán navegar entre los módulos del curso

Fuente. Elaboración propia.

4.3.4. Sprint 4

La cuarta iteración tiene una duración de 2 semanas, igualmente manteniendo las reuniones cada 4 días para revisar y validar los avances de equipo. El objetivo de este Sprint es finalizar la integración con OpenAI para el chatbot, la personalización del perfil del usuario y la participación en foros de discusión.

Tabla 6. Requerimientos para Sprint 4.

Nro.	Requerimiento	Descripción
R12	Integración con OpenAI para chatbot	Integrar un chatbot de OpenAI para asistencia y soporte.
R13	Personalizar perfil	Como usuario puedo actualizar la información de mi perfil
R14	Participar en foros de discusión	Al inscribirse a un curso, el usuario podrá participar en foros de discusión relacionados al mismo

Fuente. Elaboración propia.

4.3.5. Sprint 5

Finalmente, la quinta iteración tiene una duración de 1 semana, igualmente manteniendo las reuniones cada 4 días para revisar y validar los avances de equipo. El objetivo de este Sprint es finalizar la integración con la barra de progreso y poder descargar materiales pdf del curso..

Tabla 7. Requerimientos para Sprint 5

Nro.	Requerimiento	Descripción
R14	Descarga de Certificados	Como usuario deseo la capacidad de descargar mi certificado una vez finalizado el curso.
R15	Observar Progreso del Curso	Como usuario deseo la capacidad de observar mi progreso en los cursos.

Fuente. Elaboración propia.

4.4. Planificación de Sprints

De acuerdo con la Metodología SCRUM, se establece que el equipo de trabajo debe colaborar en la identificación y documentación de las historias de usuario. Esto implica la definición clara de las tareas necesarias para llevar a cabo el desarrollo del software, así como la especificación de los criterios que determinarán su aceptación. Además, la planificación de Sprints se centra en organizar estas historias de usuario de manera que puedan ser abordadas en iteraciones específicas, denominadas Sprints, con el objetivo de lograr un progreso incremental y entregas parciales de funcionalidades completas. Este enfoque iterativo facilita una mayor flexibilidad y adaptación a medida que se obtiene retroalimentación a lo largo del proceso de desarrollo.

4.4.1. Historias de usuario

Tabla 8. Lista de historias de usuario.

ID	Tarea	Criterios de Aceptación	Sprint
HU01	Crear o ingresar a la plataforma mediante un correo electrónico.	Debe poder ingresar satisfactoriamente.	1

HU02	Navegar fácilmente por la página para encontrar cursos que se adapten a mis intereses y nivel de habilidad.	La plataforma debe tener una interfaz de usuario intuitiva que permita a los estudiantes navegar fácilmente por los cursos disponibles.	2
HU03	Personalizar mi perfil donde pueda ver el progreso de los cursos en los que estoy inscrito y recibir recomendaciones.	Los estudiantes deben poder personalizar su perfil, incluyendo información personal y preferencias de aprendizaje.	1
HU04	Un chat bot para preguntas frecuentes.	Debe ser fácilmente accesible desde cualquier parte de la plataforma.	4
HU05	Filtros que me faciliten la búsqueda de un curso.	Los filtros deben ser intuitivos y de fácil uso.	3
HU06	Matricularme a un curso.	Los estudiantes deben poder inscribirse en un curso con facilidad.	2
HU07	Acceder a los recursos y materiales educativos como videos, documentos, etc.	Los estudiantes deben poder acceder fácilmente a estos materiales desde la interfaz del curso.	2
HU08	Disponer de una interfaz intuitiva que me permita acceder a los documentos y recursos del curso de manera eficiente.	La interfaz del curso debe ser intuitiva y fácil de navegar.	2
HU09	Como estudiante, requiere la opción de descargar certificados de finalización en formato PDF.	La certificación debe ser fácil de descargar.	5
HU10	Obtener una retroalimentación.	La retroalimentación debe ser clara y fácil de entender.	3
HU11	Participar de un foro de discusión.	Los estudiantes deben poder participar en discusiones, hacer preguntas y colaborar con otros estudiantes.	4
HU12	Observar el progreso del curso.	La plataforma debe proporcionar gráficos visuales que muestren el	5

		avance por unidad o módulo.	
HU13	Acceder fácilmente a las evaluaciones programadas, con instrucciones claras y recursos necesarios disponibles	La plataforma debe facilitar el acceso a las instrucciones y recursos necesarios para cada evaluación.	3

Fuente. Elaboración propia.

4.5. Cronograma de Actividades

Id		Modo de tarea	Nombre de tarea	Duración	Comienzo	Fin
1		➡	QoriStudy	51 días	lun 08/01/24	mar 27/02/24
2		➡	1.0 INICIO	7 días	lun 08/01/24	dom 14/01/24
3		➡	Crear la visión del proyecto	1 día	lun 08/01/24	lun 08/01/24
4		➡	Identificar los roles clave y stakeholders	1 día	mar 09/01/24	mar 09/01/24
5		➡	Crear acta de constitución del proyecto	1 día	mié 10/01/24	mié 10/01/24
6		➡	Formar equipo Scrum	1 día	jue 11/01/24	jue 11/01/24
7		➡	Desarrollar Epicas	1 día	vie 12/01/24	vie 12/01/24
8	📅	➡	Crear el backlog priorizado del producto	1 día	sáb 13/01/24	sáb 13/01/24
9	📅	➡	Crear la planificación de lanzamiento	1 día	dom 14/01/24	dom 14/01/24
10		➡	2.0 PLANIFICACION Y ESTIMACION	8 días	lun 15/01/24	lun 22/01/24
11		➡	Crear historias de usuario	1 día	lun 15/01/24	lun 15/01/24
12		➡	Estimar historias de usuario	1 día	mar 16/01/24	mar 16/01/24
13		➡	Crear tareas	1 día	mié 17/01/24	mié 17/01/24
14		➡	Estimar tareas	1 día	jue 18/01/24	jue 18/01/24
15		➡	Crear plan de calidad	1 día	vie 19/01/24	vie 19/01/24
16	📅	➡	Crear el registro de riesgos	1 día	sáb 20/01/24	sáb 20/01/24
17	📅	➡	Crear el cronograma	1 día	lun 22/01/24	lun 22/01/24
18		➡	3.0 IMPLEMENTACION, REVISION Y RETROPECTIVA	35 días	mar 23/01/24	lun 26/02/24
19		➡	SPRINT 1	7 días	mar 23/01/24	lun 29/01/24
20		➡	Reunión de planeación del sprint	1 día	mar 23/01/24	mar 23/01/24
21		➡	Crear el backlog del sprint	1 día	mar 23/01/24	mar 23/01/24
22		➡	Autenticación	3 días	mar 23/01/24	jue 25/01/24

23		➡	Implementar sistema de registro con validación por correo electrónico	1 día	mar 23/01/24	mar 23/01/24
24		➡	Crear interfaz de inicio de sesión	1 día	mar 23/01/24	mar 23/01/24
25		➡	Garantizar seguridad en la gestión de contraseñas	1 día	mié 24/01/24	mié 24/01/24
26		➡	Pruebas	1 día	jue 25/01/24	jue 25/01/24
27		➡	Personalización del Perfil	3 días	vie 26/01/24	dom 28/01/24
28		➡	Diseñar una página de perfil personalizable	1 día	vie 26/01/24	vie 26/01/24
29		➡	Implementar un sistema de seguimiento de progreso en cursos	1 día	vie 26/01/24	vie 26/01/24
30	📅	➡	Desarrollar algoritmos de recomendación personalizada	1 día	sáb 27/01/24	sáb 27/01/24
31	📅	➡	Pruebas	1 día	dom 28/01/24	dom 28/01/24
32		➡	Pruebas (testing)	1 día	lun 29/01/24	lun 29/01/24
33		➡	Pruebas de Regresión	1 día	lun 29/01/24	lun 29/01/24
34		➡	Pruebas de Aceptación de Usuario (UAT)	1 día	lun 29/01/24	lun 29/01/24
35		➡	Pruebas de Desempeño + Seguridad	1 día	lun 29/01/24	lun 29/01/24
36		➡	Reunión de demostración y revisión del Sprint	1 día	lun 29/01/24	lun 29/01/24
37		➡	Reunión de retrospectiva del sprint	1 día	lun 29/01/24	lun 29/01/24
38		➡	SPRINT 2	7 días	mar 30/01/24	lun 05/02/24
39		➡	Reunión de planeación del sprint	1 día	mar 30/01/24	mar 30/01/24

40		Crear el backlog del sprint	1 día	mar 30/01/24	mar 30/01/24
41		Navegación y Búsqueda de Cursos	3 días	mar 30/01/24	jue 01/02/24
42		Desarrollar una interfaz de búsqueda intuitiva	1 día	mar 30/01/24	mar 30/01/24
43		Implementar algoritmos de recomendación basados en intereses y nivel de habilidad	1 día	mié 31/01/24	mié 31/01/24
44		Pruebas	1 día	jue 01/02/24	jue 01/02/24
45	💡	Matrícula en un Curso	3 días	mar 30/01/24	jue 01/02/24
46		Crear un flujo de matrícula sencillo	1 día	mar 30/01/24	mar 30/01/24
47		Habilitar la opción de matricularse en cursos	1 día	mar 30/01/24	mar 30/01/24
48		Garantizar confirmación de inscripción y acceso inmediato al curso	1 día	mié 31/01/24	mié 31/01/24
49		Pruebas	1 día	jue 01/02/24	jue 01/02/24
50		Acceso a Recursos y Materiales Educativos	3 días	vie 02/02/24	dom 04/02/24
51		Desarrollar una interfaz para acceder a recursos multimedia	1 día	vie 02/02/24	vie 02/02/24
52		Implementar un reproductor de video y visor de documentos	1 día	vie 02/02/24	vie 02/02/24
53		Asegurar la visualización de documentos incrustados	1 día	sáb 03/02/24	sáb 03/02/24
54		Pruebas	1 día	dom 04/02/24	dom 04/02/24
55		Interfaz Intuitiva para Recursos	3 días	vie 02/02/24	dom 04/02/24

56		Diseñar una interfaz de usuario amigable	1 día	vie 02/02/24	vie 02/02/24
57	📅	Optimizar la navegación por el contenido del curso	1 día	sáb 03/02/24	sáb 03/02/24
58	📅	Pruebas	1 día	dom 04/02/24	dom 04/02/24
59		Pruebas (testing)	1 día	lun 05/02/24	lun 05/02/24
60		Pruebas de Regresión	1 día	lun 05/02/24	lun 05/02/24
61		Pruebas de Aceptación de Usuario (UAT)	1 día	lun 05/02/24	lun 05/02/24
62		Pruebas de Desempeño + Seguridad	1 día	lun 05/02/24	lun 05/02/24
63		Reunión de demostración y revisión del Sprint	1 día	lun 05/02/24	lun 05/02/24
64		Reunión de retrospectiva del sprint	1 día	lun 05/02/24	lun 05/02/24
65		SPRINT 3	7 días	mar 06/02/24	lun 12/02/24
66		Reunión de planeación del sprint	1 día	mar 06/02/24	mar 06/02/24
67		Crear el backlog del sprint	1 día	mar 06/02/24	mar 06/02/24
68		Filtros para la búsqueda de un curso	2 días	mar 06/02/24	mié 07/02/24
69		Diseñar filtros de fácil uso	1 día	mar 06/02/24	mar 06/02/24
70		Programar filtros intuitivos	1 día	mar 06/02/24	mar 06/02/24
71		Pruebas	1 día	mié 07/02/24	mié 07/02/24
72		Obtener una retroalimentación	2 días	jue 08/02/24	vie 09/02/24

73		Implementar formularios de retroalimentación al final de los exámenes	1 día	jue 08/02/24	jue 08/02/24
74		Implementar formularios de retroalimentación al final de los cursos	1 día	jue 08/02/24	jue 08/02/24
75		Pruebas	1 día	vie 09/02/24	vie 09/02/24
76	↗	Implementar evaluaciones programadas	3 días	sáb 10/02/24	lun 12/02/24
77		Proporcionar instrucciones detalladas	1 día	sáb 10/02/24	sáb 10/02/24
78		Asegurar la disponibilidad de recursos de estudio necesarios	1 día	sáb 10/02/24	sáb 10/02/24
79	📅	Pruebas	1 día	dom 11/02/24	dom 11/02/24
80		Pruebas (testing)	1 día	lun 12/02/24	lun 12/02/24
81		Pruebas de Regresión	1 día	lun 12/02/24	lun 12/02/24
82		Pruebas de Aceptación de Usuario (UAT)	1 día	lun 12/02/24	lun 12/02/24
83		Pruebas de Desempeño + Seguridad	1 día	lun 12/02/24	lun 12/02/24
84		Reunión de demostración y revisión del Sprint	1 día	lun 12/02/24	lun 12/02/24
85		Reunión de retrospectiva del sprint	1 día	lun 12/02/24	lun 12/02/24
86		SPRINT 4	7 días	mar 13/02/24	lun 19/02/24
87		Reunión de planeación del sprint	1 día	mar 13/02/24	mar 13/02/24
88		Crear el backlog del sprint	1 día	mar 13/02/24	mar 13/02/24
89		Implementar un chat bot para preguntas frecuentes	3 días	mar 13/02/24	jue 15/02/24

90		Integrar un chat bot	1 día	mar 13/02/24	mar 13/02/24
91		Crear una base de datos de preguntas frecuentes	1 día	mar 13/02/24	mar 13/02/24
92		Implementar respuestas automáticas y redirigir preguntas más complejas a soporte humano.	1 día	mié 14/02/24	mié 14/02/24
93		Pruebas	1 día	jue 15/02/24	jue 15/02/24
94		Participar de un foro de discusión	3 días	vie 16/02/24	dom 18/02/24
95		Crear un sistema de foro integrado	1 día	vie 16/02/24	vie 16/02/24
96	📅	Implementar notificaciones de respuestas	1 día	sáb 17/02/24	sáb 17/02/24
97	📅	Pruebas	1 día	dom 18/02/24	dom 18/02/24
98		Pruebas (testing)	1 día	lun 19/02/24	lun 19/02/24
99		Pruebas de Regresión	1 día	lun 19/02/24	lun 19/02/24
100		Pruebas de Aceptación de Usuario (UAT)	1 día	lun 19/02/24	lun 19/02/24
101		Pruebas de Desempeño + Seguridad	1 día	lun 19/02/24	lun 19/02/24
102		Reunión de demostración y revisión del Sprint	1 día	lun 19/02/24	lun 19/02/24
103		Reunión de retrospectiva del sprint	1 día	lun 19/02/24	lun 19/02/24
104		SPRINT 5	7 días	mar 20/02/24	lun 26/02/24
105		Reunión de planeación del sprint	1 día	mar 20/02/24	mar 20/02/24
106		Crear el backlog del sprint	1 día	mar 20/02/24	mar 20/02/24

107		Certificación de finalización	3 días	mar 20/02/24	jue 22/02/24
108		Configurar la generación automática de certificados	1 día	mar 20/02/24	mar 20/02/24
109		Permitir la descarga en formato PDF	1 día	mar 20/02/24	mar 20/02/24
110		Integrar información precisa del curso en los certificados	1 día	mié 21/02/24	mié 21/02/24
111		Pruebas	1 día	jue 22/02/24	jue 22/02/24
112		Observar el progreso del curso	3 días	vie 23/02/24	dom 25/02/24
113		Desarrollar un panel de seguimiento del progreso	1 día	vie 23/02/24	vie 23/02/24
114		Incluir estadísticas de termino	1 día	sáb 24/02/24	sáb 24/02/24
115		Pruebas	1 día	dom 25/02/24	dom 25/02/24
116		Pruebas (testing)	1 día	lun 26/02/24	lun 26/02/24
117		Pruebas de Regresión	1 día	lun 26/02/24	lun 26/02/24
118		Pruebas de Aceptación de Usuario (UAT)	1 día	lun 26/02/24	lun 26/02/24
119		Pruebas de Desempeño + Seguridad	1 día	lun 26/02/24	lun 26/02/24
120		Reunión de demostración y revisión del Sprint	1 día	lun 26/02/24	lun 26/02/24
121		Reunión de retrospectiva del sprint	1 día	lun 26/02/24	lun 26/02/24
122		4.0 LANZAMIENTO	1 día	mar 27/02/24	mar 27/02/24
123		Enviar entregables	1 día	mar 27/02/24	mar 27/02/24
124		Puesta en Producción	1 día	mar 27/02/24	mar 27/02/24

125		Reunión de Retrospectiva de Proyecto	1 día	mar 27/02/24	mar 27/02/24
126		5.0 CIERRE	1 día	mar 27/02/24	mar 27/02/24
127		Cierre financiero del proyecto	1 día	mar 27/02/24	mar 27/02/24
128		Liberar y evaluar recursos	1 día	mar 27/02/24	mar 27/02/24
129		Crear Acta de Cierre de Proyecto	1 día	mar 27/02/24	mar 27/02/24

4.6. Gestión de Riesgos

Tabla 9. Gestión de riesgos del proyecto.

Descripción del Riesgo	Causa
Los plazos para implementar nuevas características o mejoras en la plataforma podrían retrasarse debido a problemas en el desarrollo de software, pruebas insuficientes o cambios en los requisitos.	Falta de coordinación de equipo.
Los costos asociados con el desarrollo y mantenimiento de la plataforma pueden aumentar inesperadamente debido a cambios en los requisitos, problemas técnicos imprevistos o retrasos en el desarrollo.	Cambio en el Alcance del Proyecto.
Dificultades en la reproducción de videos, audios u otros elementos multimedia pueden afectar la calidad de los cursos y la comprensión del material por parte de	El equipo elaboró mal la plataforma.

los estudiantes.	
Retraso de elaboración de plataforma por renuncia de integrantes del equipo.	Retiro de personal.
Dificultades para escalar la plataforma para manejar un crecimiento repentino en la base de usuarios pueden llevar a problemas de rendimiento y funcionalidad, afectando el alcance de la oferta educativa.	Arquitectura inadecuada para la escalabilidad.
Diseño deficiente o problemas de usabilidad en la interfaz de usuario pueden generar confusiones.	Mal elaboración de plataforma por parte de la coordinación del equipo.
Dificultades en la integración con herramientas externas y servicios pueden limitar la funcionalidad y el alcance de la plataforma en términos de ofrecer una experiencia educativa completa.	Falta de capacitación.
La gestión y mantenimiento de la infraestructura tecnológica, servidores y sistemas de almacenamiento puede generar costos significativos, especialmente si hay un aumento repentino en la demanda de la plataforma.	Sobrestimación de presupuesto resultaría en el uso inefficiente de los recursos financieros, ya sea por falta de experiencia, análisis de costos, requisitos del proyecto.
Las actualizaciones programadas de contenido pueden enfrentar obstáculos, como demoras en la producción de material actualizado o dificultades en el proceso de revisión y aprobación..	Falta de adaptación al uso de la plataforma.
Problemas de seguridad y privacidad pueden poner en riesgo la integridad de los datos del usuario, afectando la confianza y la percepción de la calidad de la plataforma.	Falta de implementación de seguridad por parte del soporte técnico.
La falta de capacitación o resistencia por parte de los instructores para adoptar nuevas tecnologías o metodologías de enseñanza puede retrasar la implementación de prácticas pedagógicas mejoradas.	Falta de capacitación.
Cambios en la regulación educativa pueden requerir ajustes en la plataforma para cumplir con nuevos requisitos, afectando el alcance y la conformidad.	Falta de actualización de programa.

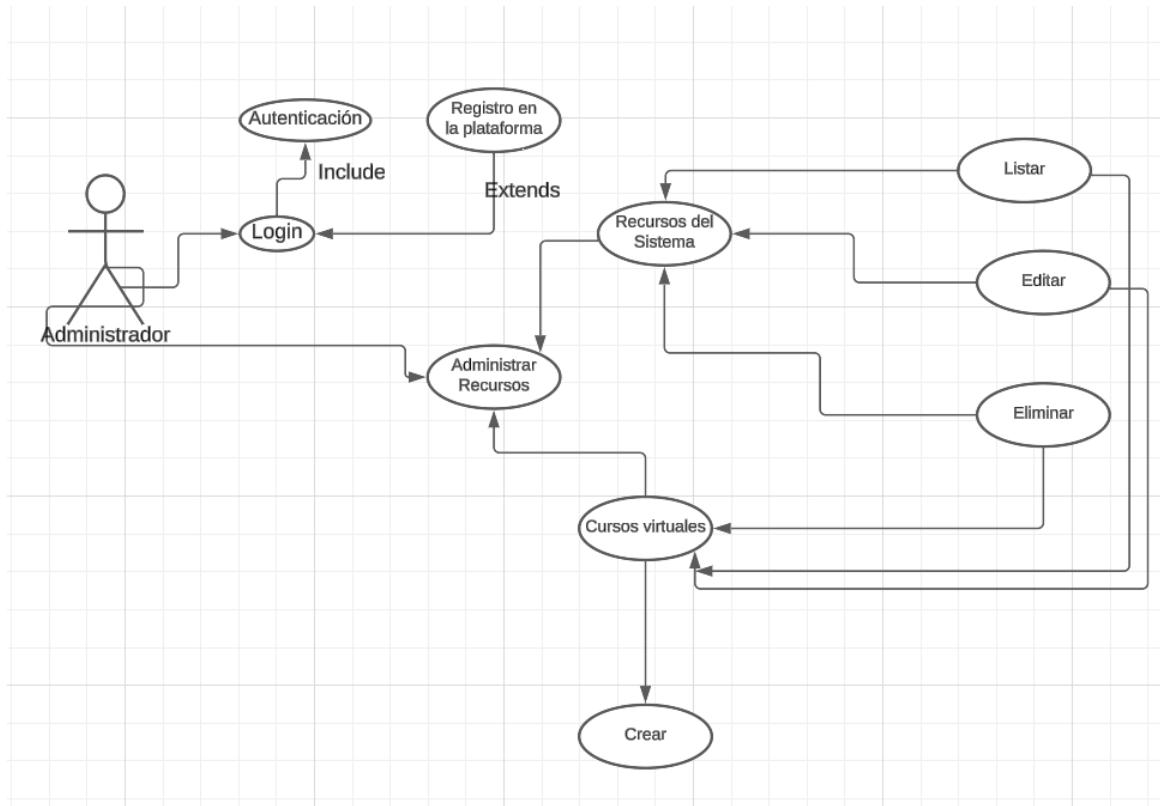
Fuente. Elaboración propia.

CAPÍTULO 5

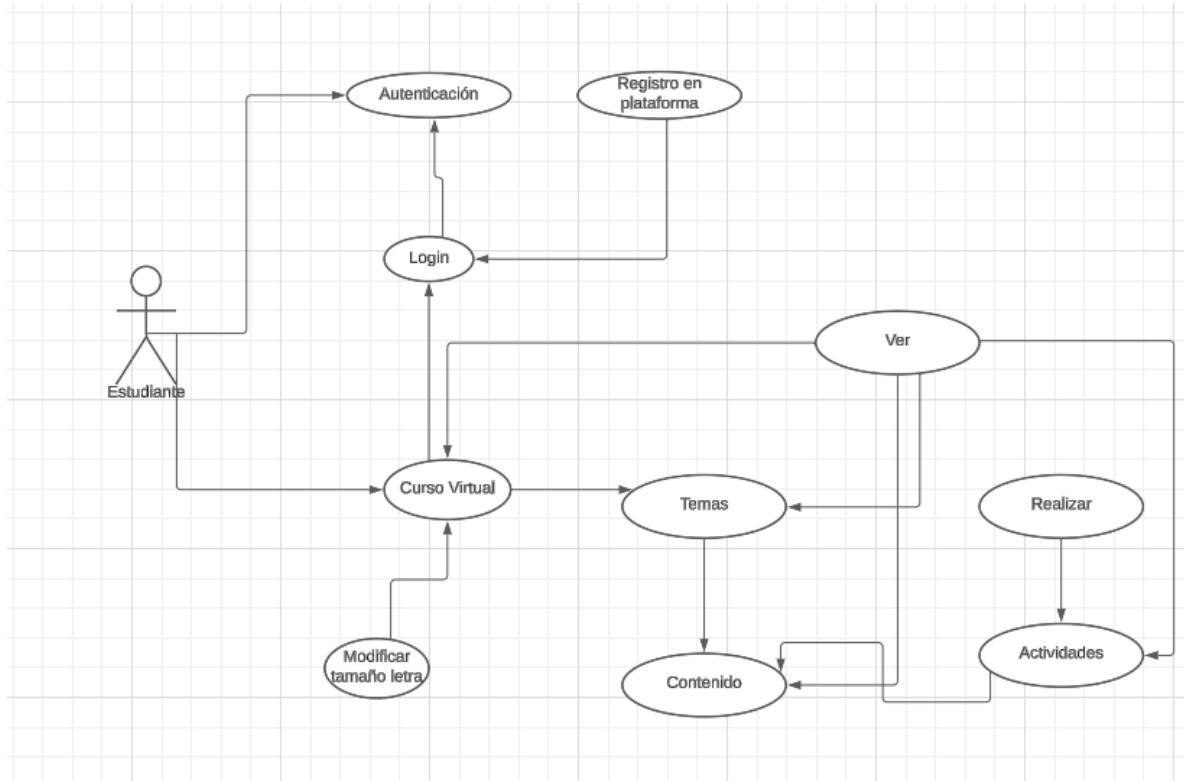
DISEÑO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN

5.1. Diseño de Diagramas UML

5.1.1. Diagramas de casos de uso

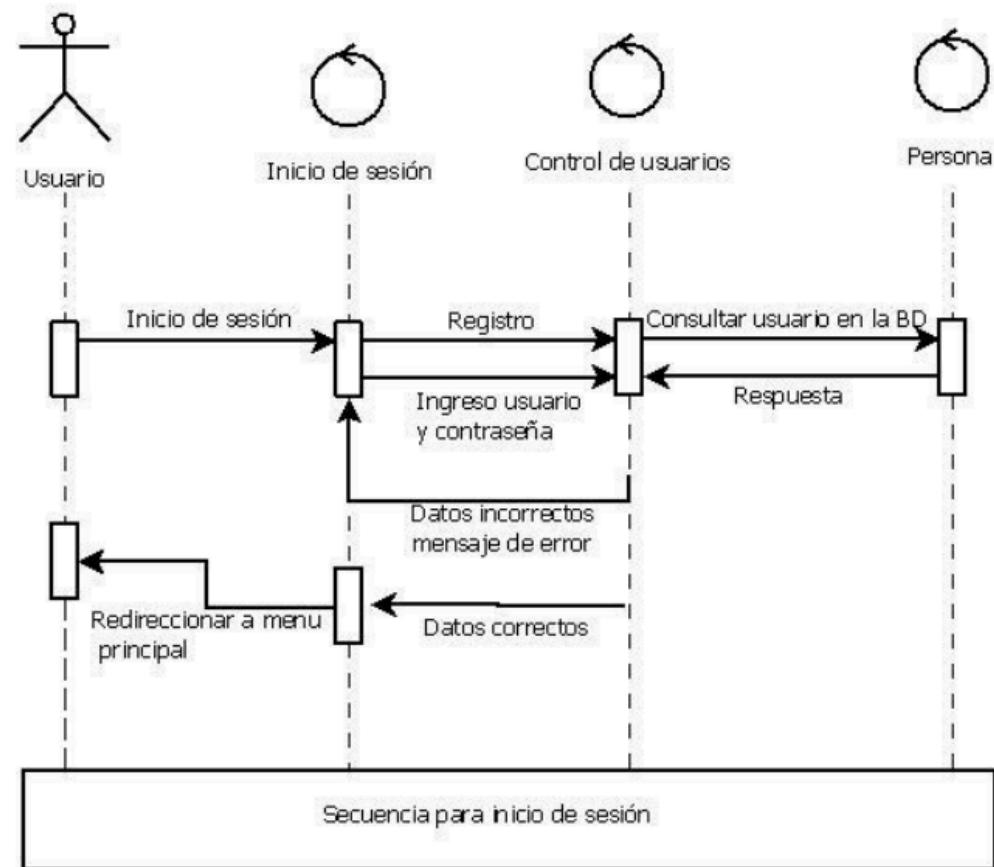


Clases de Uso para el Administrador

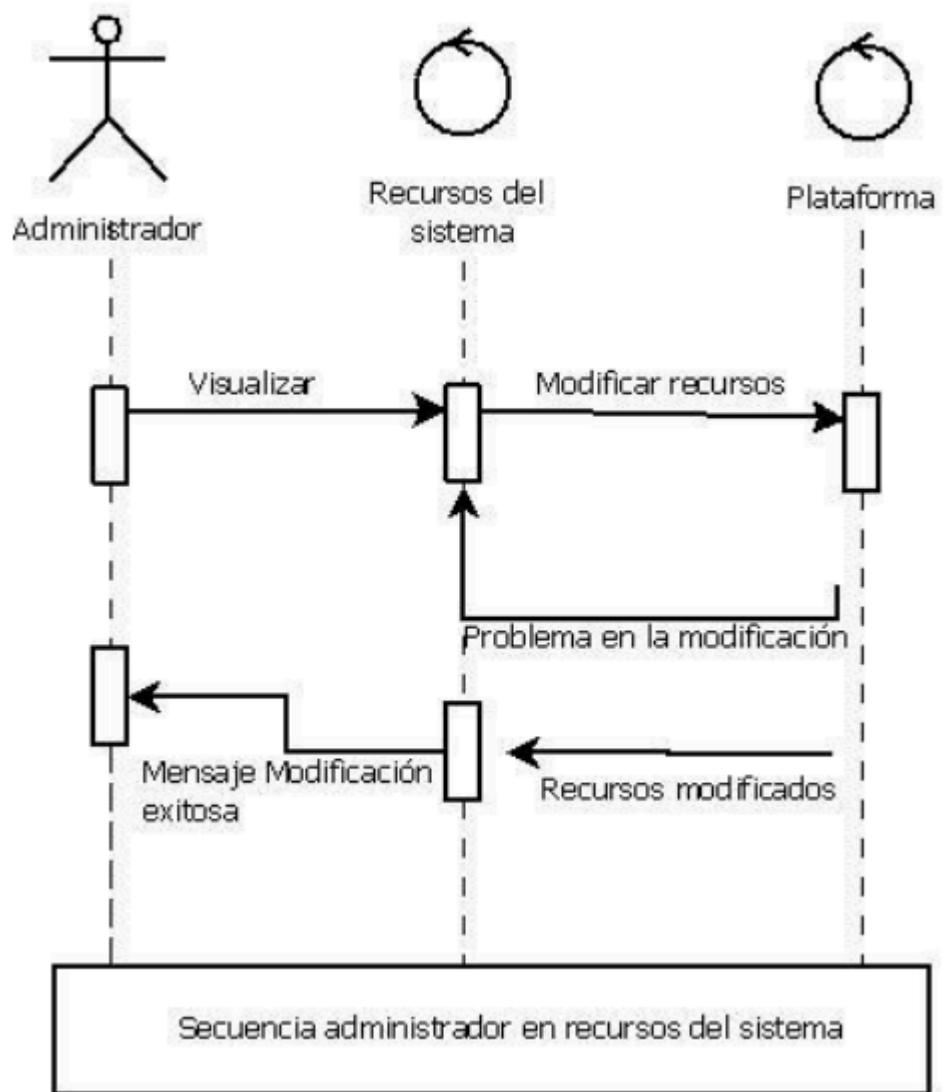


Casos de uso para el estudiante

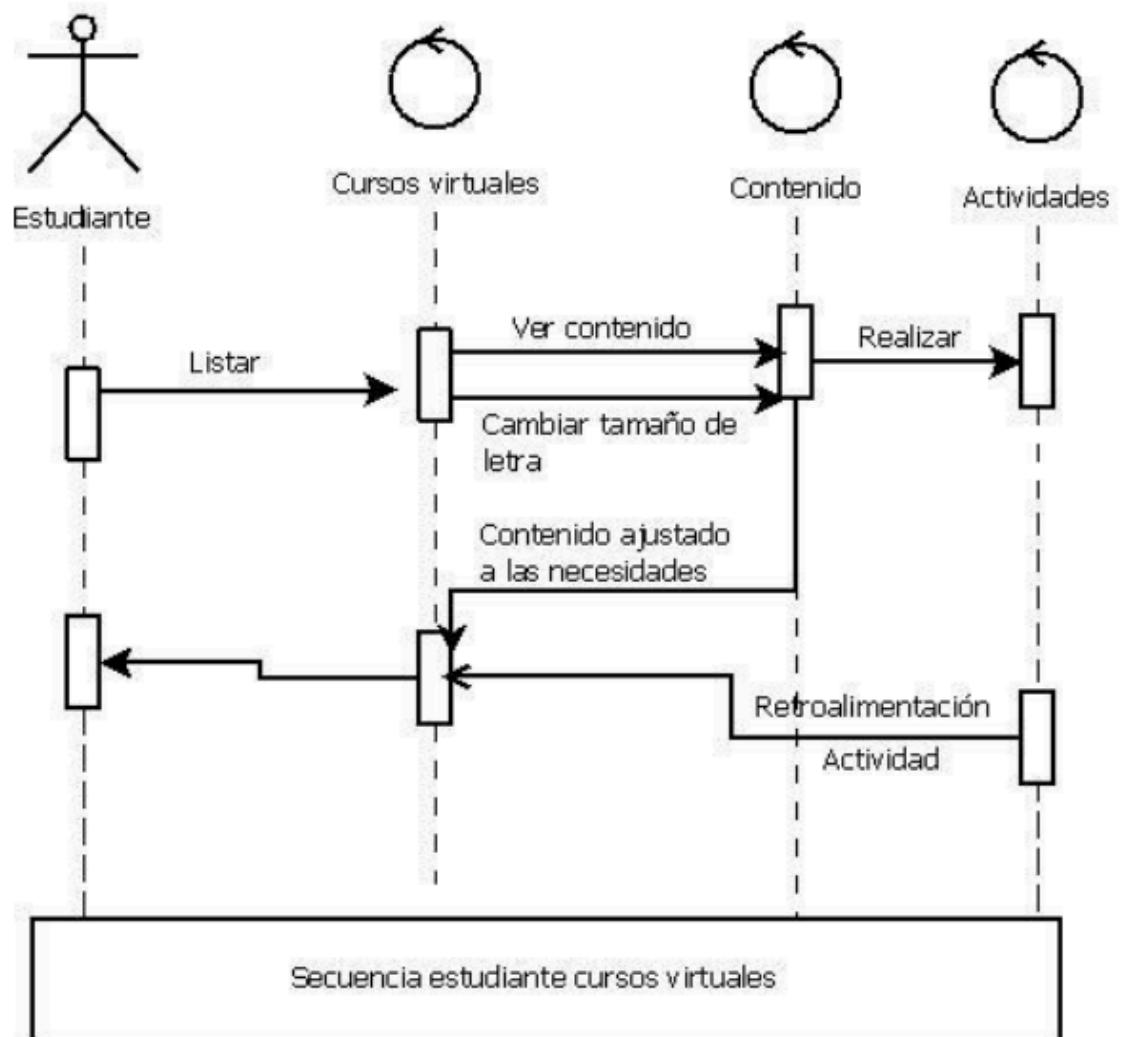
5.1.2. Diagramas de secuencia



Secuencia de inicio de sesión

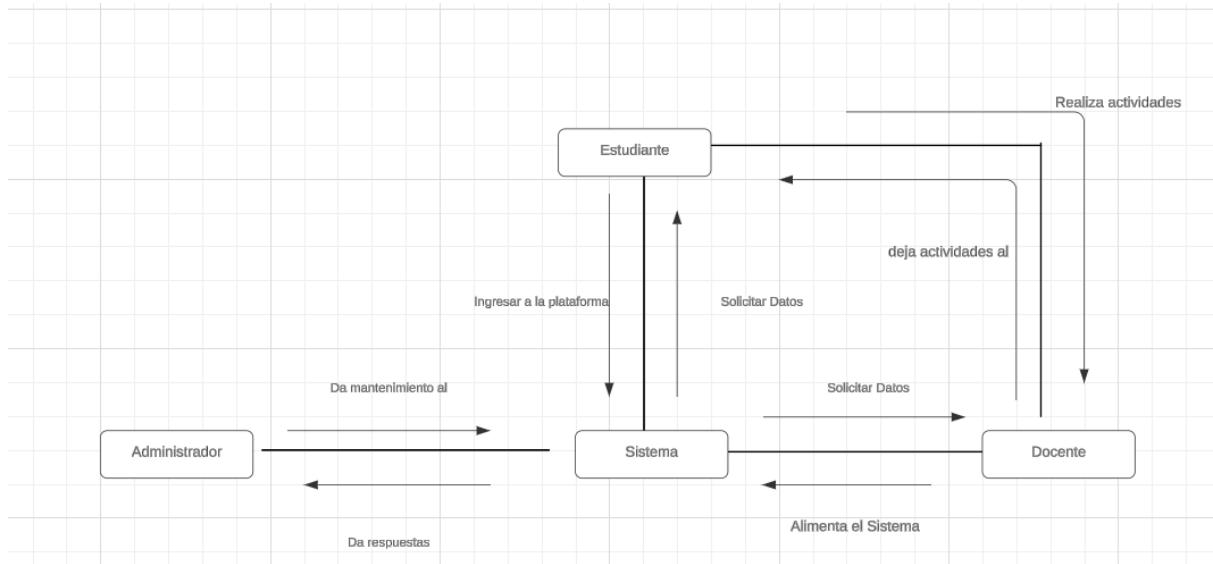


Secuencia perfil del administrador

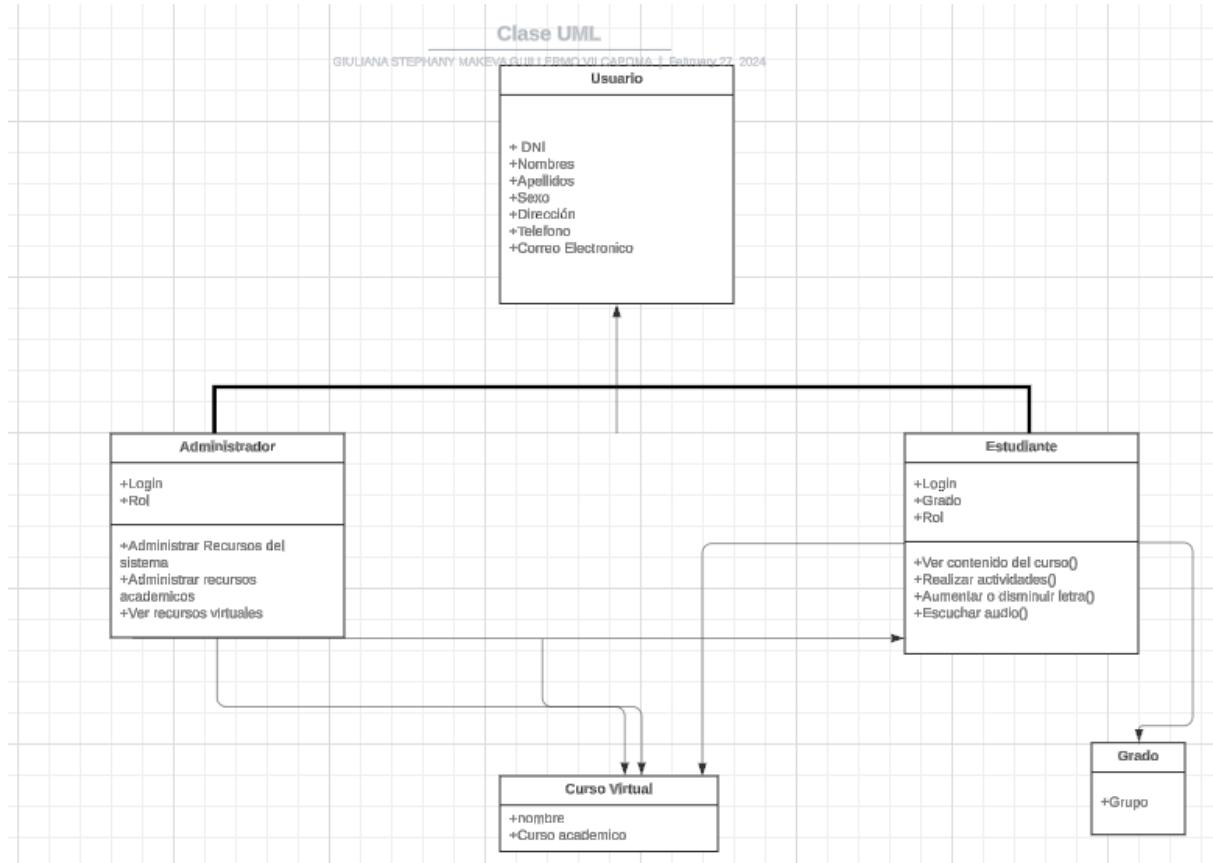


Secuencia de estudiante para cursos virtuales

5.1.3. Diagramas de colaboración

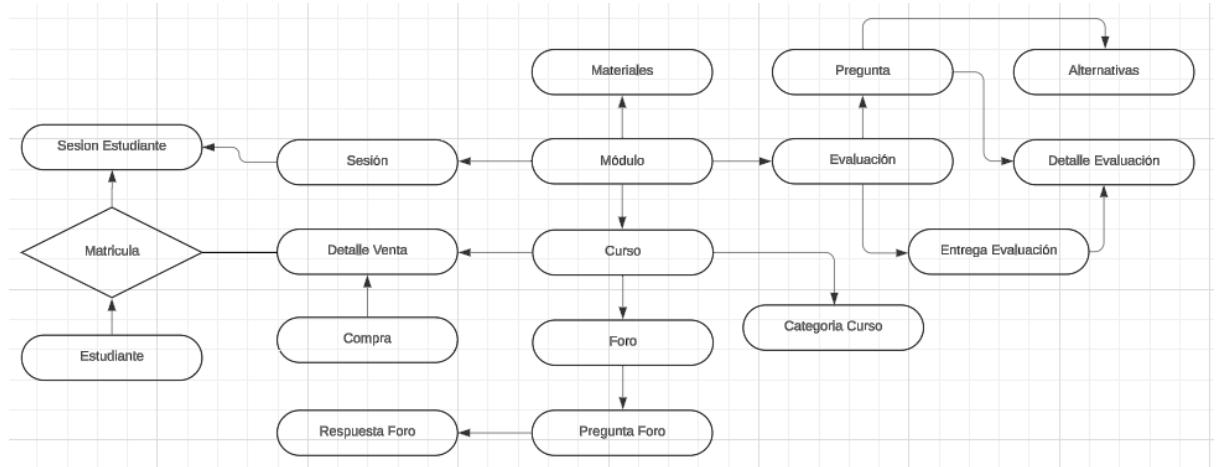


5.1.4. Diagramas de clases

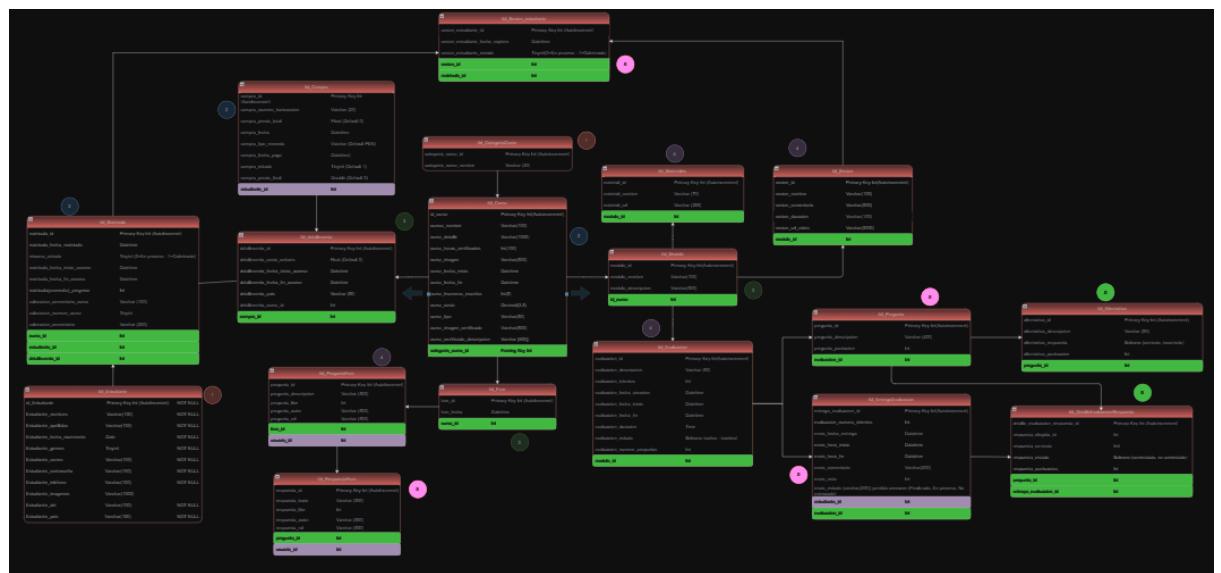


5.2. Diseño de Base de Datos

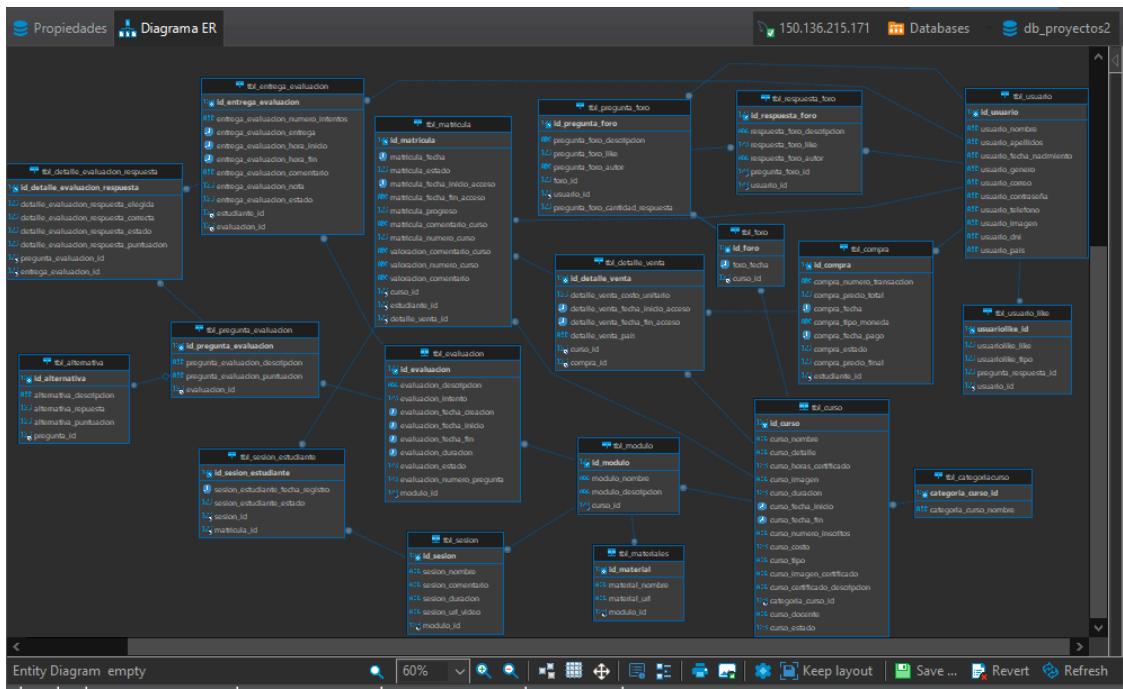
5.2.1. Diseño conceptual (E/R)



5.2.2. Diseño lógico



5.2.3. Diseño físico



5.3. Diseño de Interfaces Básicas

Cursos de Programación

Programación desde cero

Inscribirse, **Añadir**, **Descartar**

Con nuestro programa aprenderás:
Este curso te ofrece un buen nivel en programacion en PHYTTHON con la inscripcion de tres meses podras crear programas basicos de aritmética(suma,resta,división y multiplicación). Realizar pequeños programas como calculadoras, formularios básicos,funciones básicas,arreglos y más. Además contamos con una evaluación semanal para poder corroborar tu aprendizaje.

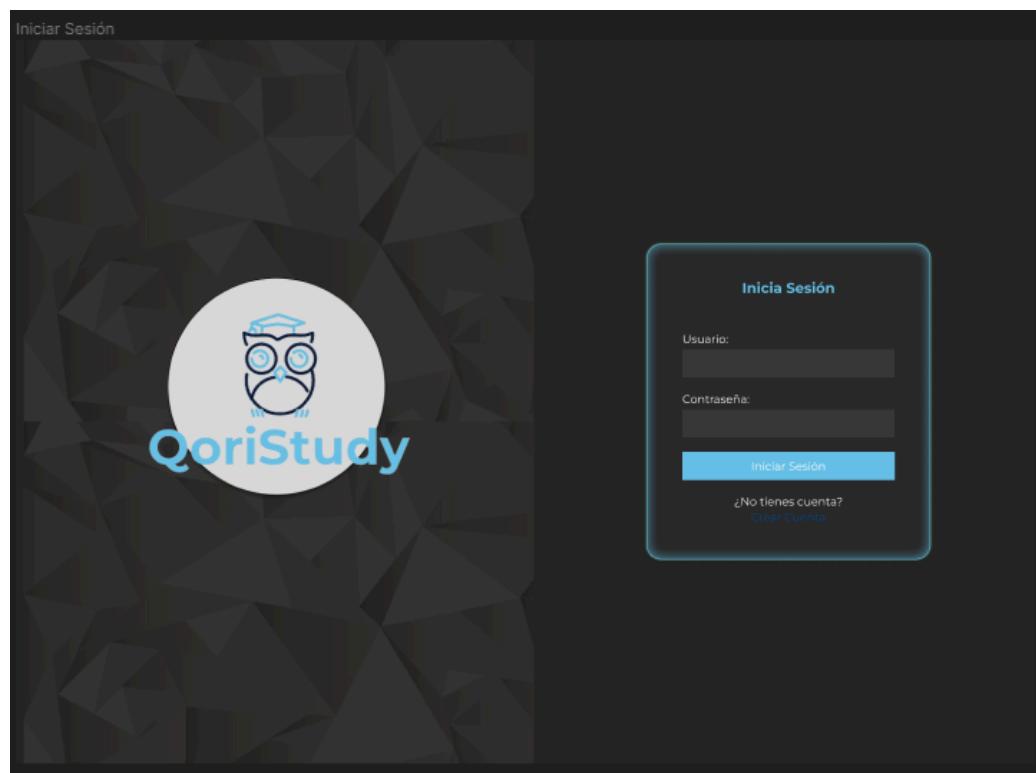
-Clases grabadas en nuestra plataforma en caso no puedas asistir.
-Certificación de finalización.
-Acceso de por vida

Materiales del curso

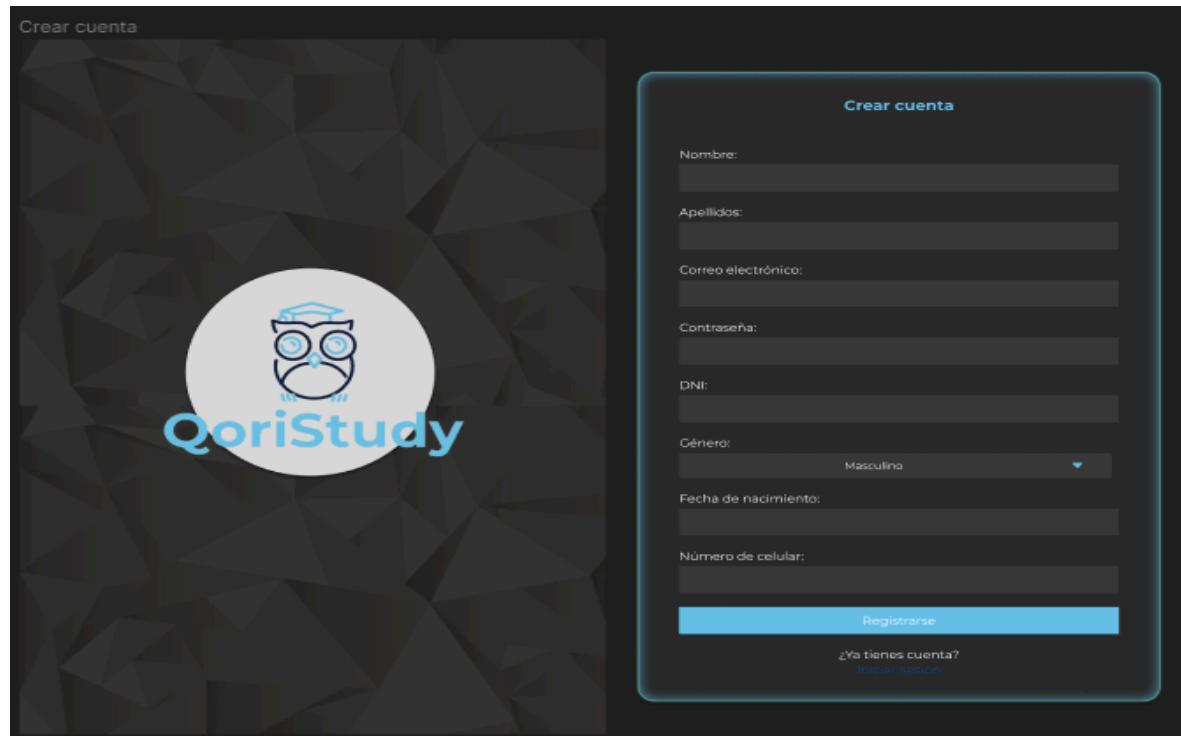
1. Libro de Texto: Programación desde cero.
2. Presentación en Diapositivas cada semana
3. Video Educativo: "Tema del Curso"
4. Ejercicios Prácticos: "Problemas para la Práctica".
5. Guía de Estudio: Guía para el Examen.
6. Software Específico: PHYTTHON con link de descarga.
7. Foro de Discusión: "Debate Semanal; [Tema de Discusión]"
8. Evaluación: "Examen Final: [Fecha del Examen]"

5.3.1. Acceso

login



5.3.2. Crear Cuenta



5.3.3. Perfil

MiPerfil

QoriStudy Buscar

Perfil Cursos Mis cursos Certificados

Mi perfil

Pedro Pascal Rojas . 98278111 . pedro46@gmail.com Cambiar foto

Datos personales Correo electrónico Contraseña

Fecha de nacimiento: 04/06/2001 Número de celular: 982 016 294

País de residencia: Perú Nombre de usuario: tilin123

Ocupación: Estudiante Grado académico: Bachiller

Actualizar datos

Soluciones Cursos Especializaciones Servicios

Más información Política de organización Política de calidad Política de privacidad Términos y condiciones

Redes Sociales

5.3.4. Editar Perfil

editar Perfil

QoriStudy Buscar

Perfil Cursos Mis cursos Certificados

Editar Perfil

Pedro Pascal Rojas . 98278111 . pedro46@gmail.com Cambiar foto

Datos personales Correo electrónico Contraseña

Fecha de nacimiento: 04/06/2001 Número de celular: 982 016 294

País de residencia: Perú Nombre de usuario: tilin123

Actualizar datos

Soluciones Cursos Especializaciones Servicios

Más información Política de organización Política de calidad Política de privacidad Términos y condiciones

Redes Sociales

5.3.5. Cursos

The screenshot shows a dark-themed website for 'QoriStudy'. On the left, a sidebar includes links for 'Perfil', 'Cursos', 'Mis cursos', and 'Certificados'. The main area features a search bar with placeholder text 'Buscar' and a dropdown menu showing 'Categoría: Residuos Sólidos'. Below the search is a button 'Reiniciar Filtros'. The main content area displays a grid of course cards for 'Diseño de Infraestructura de Residuos Sólidos'. Each card includes a thumbnail of a woman, the course title, a rating of 4.2 stars, a start date of '15-05-2023', a duration of '4 Semanas', and a price of '\$/59.90'. Buttons for 'Ir al curso', 'Comprar ahora', and 'Añadir al carrito' are present. A navigation bar at the bottom shows pages 1 through 10. At the bottom right are links for 'Soluciones', 'Más información', and 'Redes Sociales'.

5.3.6. Inscribirme a un Curso

The screenshot shows a dark-themed website for 'QoriStudy'. On the left, a sidebar includes links for 'Inicio', 'Cursos', 'Mis cursos', and 'Certificados'. The main area features a search bar with placeholder text 'Buscar'. The central focus is a course titled 'Cursos de Programación' with a sub-course 'Programación desde cero' by 'EDteam'. The course image shows a Python logo and a laptop screen with code. It includes a 'Carrera (4 cursos)' badge. Below the image, course details are listed: 'Docente: Dr. Florencia Benítez', 'Fecha Inicio: 15-05-2023', and 'Duración: 4 Semanas'. A large blue 'Inscribirse' button is at the bottom. To the right, a 'Curso detallado' section provides a brief description of the certificate: 'Conocer y aplicar las herramientas básicas para evaluar los principios de diseño de una infraestructura de residuos sólidos tales como los centros de acopio de residuos municipales, plantas de valorización de residuos sólidos, entre otros.' A 'Descripción del certificado' section states: 'Al finalizar el curso recibiras un certificado a nombre de QoriStudy'. At the bottom right are links for 'Soluciones', 'Más información', and 'Redes Sociales'.

5.3.7. Mis Cursos

Mis cursos

Buscar

Iniciar Sesión

Registrarse

Perfil

Cursos

Mis cursos

Certificados

Tipo: Sincrónico ▾ Nivel: Intermedio ▾ Categoría: Residuos Sólidos ▾ Orden: Precio ▾ Reiniciar Filtros

Filtrar



DISEÑO DE INFRAESTRUCTURA DE RESIDUOS SÓLIDOS

Diseno de Infraestructura de Residuos Sólidos

100 / 100 %

★ 4.2

16/06/2023

4 Semanas



DISEÑO DE INFRAESTRUCTURA DE RESIDUOS SÓLIDOS

Diseno de Infraestructura de Residuos Sólidos

100 / 0 %

★ 4.2

15/06/2023

4 Semanas



DISEÑO DE INFRAESTRUCTURA DE RESIDUOS SÓLIDOS

Diseno de Infraestructura de Residuos Sólidos

100 / 0 %

★ 4.2

16/06/2023

5 Semanas

2 3 ... 10

Soluciones

Cursos

Especializaciones

Servicios

Más información

Política de organización

Política de calidad

Política de privacidad

Términos y condiciones

Redes Sociales

5.3.8. Aula Virtual

AulaVirtual



QarStudy

 Buscar

Diseño de infraestructura de residuos sólidos



Sobre el curso Foro Reseñas

Descripción del curso

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat."

Dificultad: Avanzado **Horas:** 120 horas **Duración:** 6 meses
Tipo: Pagado **Inscritos:** 120 horas **Modalidad:** En vivo

Soluciones
Cursos

Más información
Política de organización
Política de calidad
Política de privacidad
Términos y condiciones

Redes Sociales


5.3.9. Material del curso

The screenshot shows the QoriStudy platform interface. On the left, there's a sidebar with icons for Perfil, Cursos, Mis cursos, and Certificados. The main area is titled 'Materiales del curso' and features a search bar. A large image of a cartoon character in a博士服 (doctoral robe) is displayed, with the text 'CURSO DE PROGRAMACIÓN DESDE CERO' overlaid. To the right of the image is a numbered list of course materials:

1. Libro de Texto: Programación desde cero.
2. Presentación en Diapositivas cada semana
3. Video Educativo: "[Tema del Curso]"
4. Ejercicios Prácticos: "Problemas para la Práctica."
5. Guía de Estudio: Guía para el Examen.
6. Software Específico: PHYTON con link de descarga.
7. Foro de Discusión: "Debate Semanal: [Tema de Discusión]"
8. Evaluación: "Examen Final: [Fecha del Examen]"

At the bottom, there are links for Soluciones, Cursos, Especializaciones, Servicios, Más información (with links to Política de organización, Política de calidad, Política de privacidad, and Términos y condiciones), and Redes Sociales (with icons for LinkedIn, YouTube, Instagram, and Facebook).

5.3.10. Evaluación

The screenshot shows the QoriStudy platform interface under the 'Evaluación' section. The sidebar includes icons for Perfil, Cursos, Mis cursos, and Certificados. The main content area is titled 'Evaluación' and shows 'Questions N°: 1/1'. The first question is: '1. ¿Cuál es la principal diferencia entre TCP y UDP?'. It has a 'Marks: 1.00' label. Below the question are three options:

- TCP es más rápido que UDP
- TCP garantiza la entrega de datos, mientras que UDP no
- UDP se utiliza exclusivamente para navegadores web

At the bottom, there are 'Preview' and 'Next' buttons. The footer contains links for Soluciones, Cursos, Más información (with links to Política de organización, Política de calidad, Política de privacidad, and Términos y condiciones), and Redes Sociales (with icons for LinkedIn, YouTube, Instagram, and Facebook).

CAPÍTULO 6

CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE

6.1. Desarrollo del Sprint 1

6.1.1. Sprint planning

Durante la reunión de Sprint Planning, el equipo de desarrollo se reunió con el Product Owner para discutir los objetivos del Sprint 1 y seleccionar los elementos del Product Backlog que serían abordados. Se revisaron los requerimientos R01, R02, R03 y R04 para determinar su viabilidad y prioridad para este sprint.

6.1.2. Sprint backlog

El Sprint Backlog para el Sprint 1 incluyó las siguientes tareas derivadas de los requerimientos seleccionados:

- Implementar la funcionalidad de registro de usuarios.
- Desarrollar el módulo de inicio de sesión.
- Diseñar la base de datos según las necesidades del sistema.
- Crear las interfaces de usuario según los diseños establecidos.

6.1.3. Historias de usuarios

Tabla 10. Historias de usuarios Sprint 1

ID	Tarea
HU01	Crear o ingresar a la plataforma mediante un correo electrónico y contraseña

Fuente. Elaboración propia.

6.1.4. Daily scrum

Se llevaron a cabo reuniones de Scrum, durante aproximadamente 30 minutos. Durante estas reuniones, cada miembro del equipo informó sobre el progreso de sus tareas, cualquier impedimento que enfrentaran y qué tareas tenían planificado abordar durante el día.

6.1.5. Sprint review

Al final del Sprint, se llevó a cabo una reunión de revisión para demostrar las funcionalidades completadas al Product Owner y a otros stakeholders. Se discutió el trabajo completado y se recopilaron comentarios para futuras iteraciones.

6.1.6. Criterios de aceptación

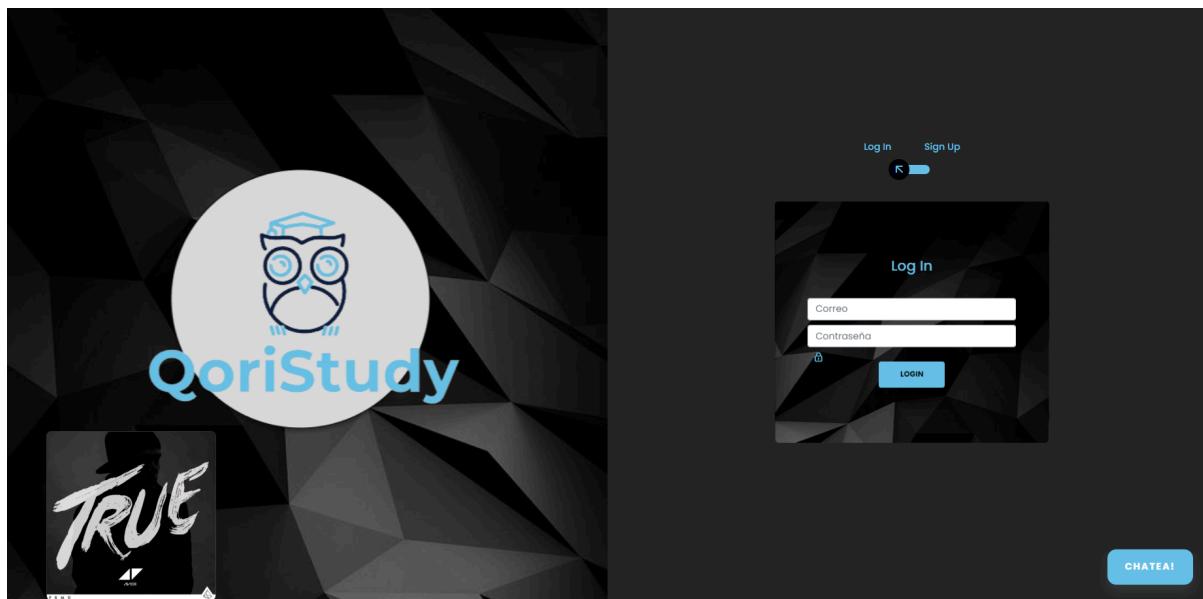
Tabla 11. Criterios de aceptación para Sprint 1.

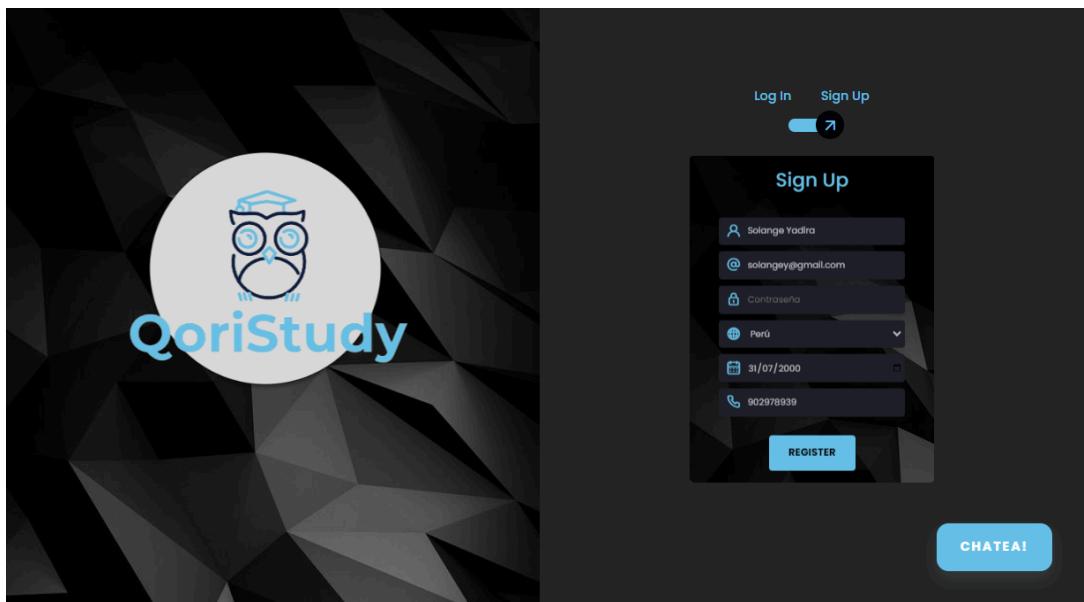
Nro.	Criterio de aceptación
C01	Los usuarios pueden registrarse satisfactoriamente en la plataforma utilizando el formulario de registro.
C02	Los usuarios pueden iniciar sesión con éxito utilizando sus credenciales previamente registradas.
C03	Se ha completado el diseño de la base de datos de acuerdo con las especificaciones del sistema.
C04	Se ha completado el diseño de la base de datos de acuerdo con las especificaciones del sistema.

Fuente. Elaboración propia.

6.1.7. Resultados del sprint

- Evidencias.





- **Prueba de desarrollo.**

SQL File 3* **tbl_usuario** x

1 • SELECT * FROM db_proyectos2.tbl_usuario;

Result Grid | Filter Rows: | Edit: | Export/Import: | Wrap Cell Content: |

	id_usuario	usuario_nombre	usuario_apellidos	usuario_fecha_nacimiento	usuario_genero	usuario_correo	usuario_contraseña	usuario_tele
▶	1	Joseph Christoffer	Condori Murga	2024-01-31	1	josephw8867@gmail.com	\$2a\$10\$UYAJUefalLh4pR9lnKwHOp8KEnaCn0...	902259917
	2	Samantha Lucia	Delgado Maravi	2024-01-31	0	samanthadelgado@gmail.com	samantha123	9584712546
	3	Alvaro Alejandro	Tovar Jauregui	2002-03-10	1	alvaro@gmail.com	alvaro123	945288977
	4	Kevin Obet	Chavez Mendez	2024-01-31	1	kevinc@gmail.com	\$2a\$10\$1rdAOuOFQNzWH7msE4kx.xw08FWiK...	954982825
	5	Sergio Nicolas	Balbin Casahulca	2024-01-31	1	sergiob@gmail.com	sergio123	974618212
	6	Solange Yadira	Rosales Villavicencio	2024-01-31	0	solanger@gmail.com	solange123	902978939
	7	Giuliana Stephany	Guillermo Vilcapoma	2024-01-31	0	gulianag@gmail.com	guliana123	981548886
	8	Kin Meng	Ordway Loo	2000-08-20	1	kino@gmail.com	kin123	960307771
	9	Fernando Wilson	Balbin Quispe	2000-05-12	1	Fernando@gmail.com	Fernando123	98471263
	10	Jorge	Ambrosio	2002-02-05	1	jorgea@gmail.com	jorge123	941999876
	11	Fernando	Balbin	2002-02-05	1	fer64@gmail.com	12345789	154895623
	12	Kevin	Obet	2002-01-02	1	Kevin@gmail.com	123456789	958476253

```

11 export class AuthService {
12   constructor(
13     @InjectRepository(Auth)
14     private readonly authRepository: Repository<Auth>
15   ) {}
16
17   async login (logindto: logindto)
18   {
19     try {
20       await this.authRepository.query(
21         'CALL validar_correo_usuario (?,@mensaje)',
22         [logindto.correo]);
23       const result = await this.authRepository.query(
24         'SELECT @mensaje AS mensaje');
25
26       const mensaje = result[0].mensaje;
27
28       if (mensaje === '0') {
29         throw new BadRequestException('No existe el Correo');
30       }
31       else{
32
33         const passwordMatch = await bcrypt.compare(logindto.clave, mensaje);
34
35         if (!passwordMatch) {
36           console.log('contraseña incorrecta')
37           throw new BadRequestException('contraseña incorrecta');
38         }
39       else
40     }

```

6.1.8. Sprint retrospective

¿Qué aprendimos?

- Aprendimos la importancia de la autenticación y personalización de perfiles para mejorar la experiencia del usuario.
- Entendimos la necesidad de criterios claros de aceptación para evaluar el éxito de las historias de usuario.

¿Qué estamos haciendo bien?

- Estamos logrando que los estudiantes ingresen satisfactoriamente y personalicen sus perfiles.
- Estamos estableciendo criterios claros para medir el éxito de las funcionalidades implementadas.

¿Qué podemos hacer mejor?

- Podemos mejorar la comunicación y colaboración entre el equipo para asegurar una implementación más eficiente.

- Podemos explorar formas de mejorar aún más la experiencia del usuario durante el ingreso y la personalización del perfil.

Personas	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer la comunicación entre los miembros del equipo. • Asegurarnos de que las necesidades del usuario están completamente comprendidas.
Relaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la colaboración entre los desarrolladores y los diseñadores. • Fomentar una comunicación más abierta y regular en el equipo.
Procesos	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar la eficiencia de nuestros procesos de desarrollo. • Implementar mejoras en la gestión de historias de usuario.
Herramientas	<ul style="list-style-type: none"> • Revisar y actualizar las herramientas utilizadas para el desarrollo y la comunicación.

Acciones a realizar

- Organizar sesiones de revisión de procesos.
- Establecer un canal de comunicación más eficiente.
- Mejorar la documentación de criterios de aceptación.

6.2. Desarrollo del Sprint 2

6.2.1. Sprint planning

Durante la reunión de Sprint Planning, el equipo de desarrollo se reunió con el Product Owner para discutir los objetivos del Sprint 2 y seleccionar los elementos del Product Backlog que serían abordados. Se revisaron los requerimientos R05, R06, R07 y R08 para determinar su viabilidad y prioridad para este sprint.

6.2.2. Sprint backlog

El Sprint Backlog para el Sprint 2 incluyó las siguientes tareas derivadas de los requerimientos seleccionados:

- Implementar la capacidad para que los usuarios reproduzcan videos educativos en la plataforma.
- Desarrollar funciones que permitan a los usuarios buscar y filtrar cursos según categorías específicas.
- Implementar un sistema de evaluación para recibir retroalimentación.
- Implementar un sistema que permita a los usuarios obtener certificados al completar cursos.

6.2.3. Historias de usuarios

Tabla 12. Historias de usuarios Sprint 2

ID	Tarea
HU02	Navegar fácilmente por la página para encontrar cursos que se adapten a mis intereses y nivel de habilidad.
HU06	Matricularme a un curso.
HU07	Acceder a los recursos y materiales educativos como videos, documentos, etc.
HU08	Disponer de una interfaz intuitiva que me permita acceder a los documentos y recursos del curso de manera eficiente.

Fuente. Elaboración propia.

6.2.4. Daily scrum

Se llevó a cabo reuniones de Scrum, durante aproximadamente 30 minutos.

Durante estas reuniones, cada miembro del equipo informó sobre el progreso de sus tareas, cualquier impedimento que enfrentaran y qué tareas tenían planificado abordar durante el día.

6.2.5. Sprint review

Al final del Sprint, se llevó a cabo una reunión de revisión para demostrar las funcionalidades completadas al Product Owner y a otros stakeholders. Se discutió el trabajo completado y se recopilaron comentarios para futuras iteraciones.

6.2.6. Criterios de aceptación

Tabla 13. Criterios de aceptación para Sprint 2.

Nro.	Criterio de aceptación
C05	La plataforma debe tener una interfaz de usuario intuitiva que permita a los estudiantes navegar fácilmente por los cursos disponibles.
C06	Los estudiantes deben poder inscribirse en un curso con facilidad.
C07	Los estudiantes deben poder acceder fácilmente a estos materiales desde la interfaz del curso.
C08	La interfaz del curso debe ser intuitiva y fácil de navegar.

Fuente. Elaboración propia.

6.2.7. Resultados del sprint

- Evidencias.

The screenshot displays a user interface for a learning platform. At the top, there's a search bar labeled 'Buscar curso ...' and a dropdown menu for 'Categoría' set to 'Todas'. Below this, four course cards are shown:

- Programación Orientada a Objetos**: Thumnbail shows a 3D cube. Details: Rbunny 2020, 400 free, 145 ratings. Button: Incribirse.
- Estadísticas y Probabilidades**: Thumnbail shows a bar chart and pie chart. Details: Rbunny 2020, 400 free, 125 ratings. Button: Incribirse.
- Introducción a las Ciencias Naturales**: Thumnbail shows a human body diagram and various scientific illustrations. Details: 2024-02-01T05:00:00.000Z, 400 free, 166 ratings. Button: Incribirse.
- Teoría Musical**: Thumnbail shows musical notes. Details: 2024-02-01T05:00:00.000Z, 400 free, 187 ratings. Button: Incribirse.

On the left side, there's a sidebar for a course titled 'CURSO DE - INGLÉS - B2 (INTERMEDIO)' with an American flag icon. On the right side, there's a blue button labeled 'CHATEA!'

The screenshot shows a web browser window with the URL localhost:3000/video/curso/1. The page is titled "PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS". On the left, there's a sidebar with a user profile icon and the text "QoriStudy". Below it are links for "Perfil", "Cursos", "Mis cursos", and "Certificados". The main content area features a large video player with a play button. Above the video, there's a banner with the text "¿Qué es la programación orientada a objetos? La mejor forma de" and the "EDteam" logo. To the right of the video, there's a dropdown menu with three items: "Modulo 1: Introducción a la POO", "Modulo 2: Clases y Objetos", and "Modulo 3: Encapsulamiento". At the bottom of the page, there are navigation links: "Sobre el curso", "Preguntas y Respuestas", "Materiales", and "Evaluación". Below these, there's a section titled "Descripción del curso" with a long block of placeholder Latin text. Further down, there are details about the course: "Dificultad: Avanzado", "Horas: 120 horas", "Duración: 6 meses", "Tipo: Pagado", "Inscritos: 100 alumnos", and "Modalidad: En vivo". On the far right, there's a blue button with the text "CHATEA!". The browser's address bar and various icons are visible at the top.

● Prueba de desarrollo.

SQL File 3* tbl_curso tbl_materiales

```
1 •  SELECT * FROM db_proyectos2.tbl_curso;
```

Result Grid | Filter Rows: | Edit: | Export/Import: | Wrap Cell Content: |

	id_curso	curso_nombre	curso_detalle	curso_horas_certificado	curso_imagen	curso_duracion	cur
▶	1	Programación Orientada a Objetos	La programación orientada a objetos es un mod...	150	https://edteam-media.s3.amazonaws.com/blog...	145	202
	2	Estadísticas y Probabilidades	Los cursos de estadísticas y probabilidades abor...	150	https://media.lidcn.com/dms/image/C4D12AQE...	125	202
	3	Introducción a las Ciencias Naturales	Este curso ofrece una visión general de las ci...	150	https://cdn.gocongr.com/uploads/media/image/...	168	202
	4	Teoría Musical	Este curso aborda los fundamentos esenciales d...	150	https://ytimg.com/vi/o-cj0X20Img/maxresdef...	187	202
	5	Inglés Intermedio	Este curso se centra en desarrollar habilidades ...	150	https://saracentrodeidiomas.com/wp-content/...	255	202
	6	Fotografía Digital	Este curso te sumergirá en el fascinante mundo ...	150	https://veigler.com/wp-content/uploads/2021/...	150	202
	7	Nutrición y Estilo de Vida Saludable	Este curso te guiará hacia una vida más saludab...	150	https://previews.123f.com/images/s4t4/s4t4...	150	202
	8	Marketing en Redes Sociales	Sumérgete en el universo del marketing en rede...	150	https://www.adfactory.mx/wp-content/uploads...	150	202
	9	Psicología Positiva	Este curso te introducirá a la psicología positiva,...	150	https://www.informapsicologia.com/wp-content...	150	202
	10	Diseño de Moda Sostenible	Sumérgete en el mundo de la moda sostenible, ...	150	https://www.curriculumnacional.cl/estudiante/6...	150	202
	11	Cocina Internacional	Descubre la diversidad culinaria del mundo a tra...	150	https://p.calameoassets.com/161123153811-4...	150	202

SQL File 3* tbl_curso tbl_materiales

```
1 •  SELECT * FROM db_proyectos2.tbl_materiales;
```

Result Grid | Filter Rows: | Edit: | Export/Import: | Wrap Cell Content: |

	id_material	material_nombre	material_url	modulo_id
▶	1	Material de Introducción a la POO	https://kataix.umag.d/~ruribe/U...	1
	2	Material de Introducción a la Estadística y la Probabilidad	http://bibliotecadigital.econ.uba....	2
	3	Material de Definición y Alcance de las Ciencias Naturales	http://www.bnm.me.gov.ar/giga...	3
	4	Material de Introducción a la Teoría Musical	https://www.bibliotecanacionaldi...	4
	5	Material de Expansión del Vocabulario	https://educacion.udp.d/cms/wp...	5
	6	Material de Clases y Objetos	https://www.fdi.ucm.es/profeso...	6
	7	Material de Medidas de Tendencia Central	https://www.uaeh.edu.mx/divisi...	7
	8	Material de Métodos Científicos	https://www.ucm.es/data/cont/...	8
	9	Material de Notación Musical	http://descargas.pntic.mec.es/m...	9
	10	Material de Habilidades de Lectura	https://www.scielo.org.mx/pdf/p...	10
	11	Material de Encapsulamiento	http://www.scielo.org.co/pdf/fn...	11
	12	Material de Medidas de Dispersión	https://www.jica.go.jp/Resource...	12

6.2.8. Sprint retrospective

¿Qué aprendimos?

- Aprendimos la importancia de la navegación fácil y la inscripción sencilla en cursos para la satisfacción del usuario.
- Entendimos la necesidad de interfaces intuitivas para acceder a recursos educativos.

¿Qué estamos haciendo bien?

- Estamos facilitando la inscripción en cursos y mejorando la navegación.
- La interfaz del curso es intuitiva y fácil de usar.

¿Qué podemos hacer mejor?

- Podemos explorar formas de hacer que la búsqueda de cursos sea aún más eficiente.
- Podemos recopilar comentarios continuos de los usuarios para mejorar la interfaz.

Personas	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar encuestas o entrevistas con usuarios para obtener comentarios directos. • Fomentar la retroalimentación regular del equipo.
Relaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Asegurar una colaboración continua entre diseñadores y desarrolladores. • Implementar una retroalimentación más frecuente entre los miembros del equipo.
Procesos	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar la eficacia de la interfaz del curso y realizar mejoras si es necesario. • Implementar una estrategia para recopilar comentarios de los usuarios de manera continua.
Herramientas	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar herramientas de análisis de usuario para evaluar la eficacia de la interfaz.

Acciones a realizar

- Implementar una estrategia de recopilación de comentarios de los usuarios.

6.3. Desarrollo del Sprint 3

6.3.1. Sprint planning

Durante la reunión de Sprint Planning, el equipo de desarrollo se reunió con el Product Owner para discutir los objetivos del Sprint 3 y seleccionar los elementos del Product Backlog que serían abordados. Se revisaron los requerimientos R09, R10 y R11 para determinar su viabilidad y prioridad para este sprint.

6.3.2. Sprint backlog

El Sprint Backlog para el Sprint 3 incluyó las siguientes tareas derivadas de los requerimientos seleccionados:

- Desarrollar la funcionalidad que permita a los usuarios realizar un seguimiento de su progreso y desempeño en los cursos.
- Implementar la opción para que los usuarios puedan visualizar los materiales del curso antes de inscribirse.
- Establecer la capacidad para que los estudiantes, al inscribirse en un curso, puedan navegar fácilmente entre los distintos módulos o contenidos del curso.

6.3.3. Historias de usuarios

Tabla 14. Historias de usuarios Sprint 3

ID	Tarea
HU05	Filtros que me faciliten la búsqueda de un curso.
HU10	Obtener una retroalimentación.
HU13	Acceder fácilmente a las evaluaciones programadas, con instrucciones claras y recursos necesarios disponibles.

Fuente. Elaboración propia.

6.3.4. Daily scrum

Se llevaron a cabo reuniones de Scrum, durante aproximadamente 30 minutos.

Durante estas reuniones, cada miembro del equipo informó sobre el progreso de sus tareas, cualquier impedimento que enfrentaran y qué tareas tenían planificado abordar durante el día.

6.3.5. Sprint review

Al final del Sprint, se llevó a cabo una reunión de revisión para demostrar las funcionalidades completadas al Product Owner y a otros stakeholders. Se discutió el trabajo completado y se recopilaron comentarios para futuras iteraciones.

6.3.6. Criterios de aceptación

Tabla 15. Criterios de aceptación para Sprint 3.

Nro.	Criterio de aceptación
C09	Los filtros deben ser intuitivos y de fácil uso.
C10	La retroalimentación debe ser clara y fácil de entender.
C11	La plataforma debe facilitar el acceso a las instrucciones y recursos necesarios para cada evaluación.

Fuente. Elaboración propia.

6.3.7. Resultados del sprint

- Evidencias.

The screenshot shows a dark-themed user interface for the QoriStudy platform. On the left, there's a sidebar with icons for Perfil, Cursos, Mis cursos, and Certificados. The main area features a search bar with placeholder text 'Buscar curso...'. Below it, a dropdown menu shows 'Categoría: Inglés'. A large card displays the title 'CURSO DE - INGLÉS -' in bold, with a small American flag icon and the subtitle 'B2 (INTERMEDIO)' below it. At the bottom of the card, it says 'Inglés Intermedio', '2024-02-01T05:00:00.000Z', '255', and '400 free'. A blue button labeled 'Inscribirse' is at the bottom. A circular badge with the number '1' is visible in the bottom right corner of the main content area.

The screenshot shows a browser window with the URL 'localhost:3000/home/certificados'. The interface is similar to the previous one, with a sidebar and a main content area. The main content displays a blue header bar with the text 'Evaluación para obtener el certificado de NodeJS Nivel Avanzado' and 'Pregunta 1 de 4'. Below this, a question is shown: '¿Qué significa el acrónimo POO?'. Four options are listed: a) Programa Orientado a Objetos, b) Proyecto Operativo y Organizado, c) Proceso de Optimización Operativa, and d) Programa de Operaciones y Organizaciones. At the bottom, there are buttons for 'Anterior', 'Finalizar evaluación', and 'Siguiente'.

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost:3000/home/certificados`. The page is titled "Resultados de la Evaluación sobre NodeJS Nivel Avanzado". It displays a message of congratulations and the user's responses to four questions. The total score is 96.00/100.00. A comment section indicates a certificate was issued, which can be found in the "Mis Cursos" section. The footer contains links for Solutions, More Information, and Social Media.

Resultados de la Evaluación sobre NodeJS Nivel Avanzado

¡Felicitaciones! Has completado la evaluación.

A continuación, se muestran tus respuestas:

Pregunta 1: b) Proyecto Operativo y Organizado
Pregunta 2: b) Encapsulamiento
Pregunta 3: c) Polimorfismo
Pregunta 4: c) Un tipo de dato primitivo

Puntaje Total: 96.00/100.00

Comentario: Certificado obtenido - encuéntralo en la sección "Mis Cursos"

Soluciones

- Cursos
- Especializaciones
- Servicios

Más información

- Política de organización
- Política de calidad
- Política de privacidad
- Terminos y condiciones

Redes Sociales

CHATEA!

● Prueba de desarrollo.

The screenshot shows a development environment with two main windows:

- SQL File 3***: A query results grid titled "tbl_pregunta_evaluacion". It displays 12 rows of data with columns: id_pregunta_evaluacion, pregunta_evaluacion_descripcion, pregunta_evaluacion_puntuacion, and evaluacion_id. The data includes various questions and their corresponding scores and evaluation IDs.
- Code Editor**: An IDE window showing a file named "Evaluacion.jsx". The code is a functional component for an evaluation page. It uses useState and useEffect hooks to manage state like "preguntas", "alternativas", and "resuestasUsuario". It also performs API calls to fetch data from "localhost:4000/api/v1/evaluacion/listarPreguntas" and "localhost:4000/api/v1/evaluacion/listarAlternativas".

6.3.8. Sprint retrospective

¿Qué aprendimos?

- Aprendimos que los filtros de búsqueda y una retroalimentación clara son esenciales para mejorar la experiencia del usuario.

- Entendemos la importancia de facilitar el acceso a instrucciones y recursos para evaluaciones.

¿Qué estamos haciendo bien?

- Los filtros de búsqueda son intuitivos y fáciles de usar.
- La plataforma proporciona acceso claro a instrucciones y recursos de evaluación.

¿Qué podemos hacer mejor?

- Podemos explorar formas de mejorar aún más la retroalimentación proporcionada a los estudiantes.
- Podemos asegurarnos de que los filtros sean lo más específicos posible.

Personas	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar pruebas de usabilidad para evaluar la efectividad de los filtros. • Obtener comentarios específicos sobre la calidad de la retroalimentación.
Relaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la colaboración entre el equipo de desarrollo y el equipo de soporte para mejorar la retroalimentación. • Asegurar una comunicación clara sobre los criterios de aceptación de los filtros.
Procesos	<ul style="list-style-type: none"> • Revisar y mejorar los procesos de retroalimentación del usuario. • Evaluar la eficacia de los filtros y realizar ajustes según sea necesario.
Herramientas	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar herramientas de análisis de retroalimentación del usuario. • Mejorar la interfaz de usuario para hacer los filtros más específicos.

Acciones a realizar

- Realizar pruebas de usabilidad.

6.4. Desarrollo del Sprint 4

6.4.1. Sprint planning

Durante la reunión de Sprint Planning, el equipo de desarrollo se reunió con el Product Owner para discutir los objetivos del Sprint 4 y seleccionar los elementos del Product Backlog que serían abordados. Se revisaron los requerimientos R12, R013 y R14 para determinar su viabilidad y prioridad para este sprint.

6.4.2. Sprint backlog

El Sprint Backlog para el Sprint 4 incluyó las siguientes tareas derivadas de los requerimientos seleccionados:

Desarrollar la funcionalidad que permita a los usuarios realizar un seguimiento de su progreso y desempeño en los cursos.

- Realizar la integración con OpenAI para implementar un chatbot que brinde asistencia y soporte.
- Desarrollar la capacidad para que los usuarios puedan personalizar y actualizar la información de su perfil.
- Establecer la funcionalidad que permita a los usuarios, al inscribirse en un curso, participar en foros de discusión relacionados con dicho curso.

6.4.3. Historias de usuarios

Tabla 16. Historias de usuarios Sprint 4

ID	Tarea
HU04	Un chat bot para preguntas frecuentes
HU03	Personalizar mi perfil donde pueda ver el progreso de los cursos en los que estoy inscrito y recibir recomendaciones.

HU11	Participar de un foro de discusión.
------	-------------------------------------

Fuente. Elaboración propia.

6.4.4. Daily scrum

Se llevó a cabo reuniones de Scrum, durante aproximadamente 30 minutos.

Durante estas reuniones, cada miembro del equipo informó sobre el progreso de sus tareas, cualquier impedimento que enfrentaran y qué tareas tenían planificado abordar durante el día.

6.4.5. Sprint review

Al final del Sprint, se llevó a cabo una reunión de revisión para demostrar las funcionalidades completadas al Product Owner y a otros stakeholders. Se discutió el trabajo completado y se recopilaron comentarios para futuras iteraciones.

6.4.6. Criterios de aceptación

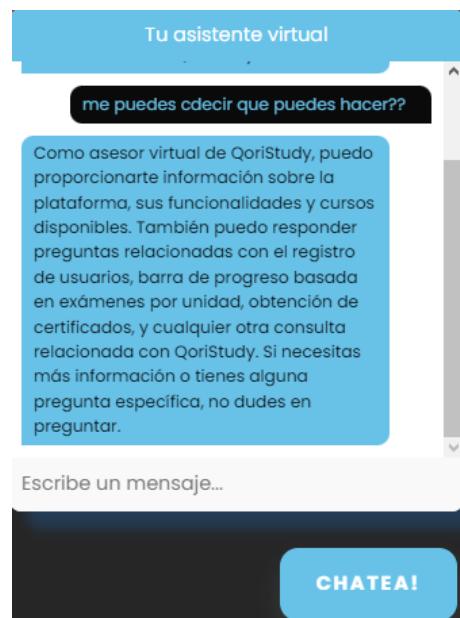
Tabla 17. Criterios de aceptación para Sprint 4

Nro.	Criterio de aceptación
C12	Debe ser fácilmente accesible desde cualquier parte de la plataforma.
C13	Los estudiantes deben poder participar en discusiones, hacer preguntas y colaborar con otros estudiantes.
C14	Cada usuario puede actualizar los datos relevantes de su perfil

Fuente. Elaboración propia.

6.4.7. Resultados del sprint

- **Evidencias.**



localhost:3000/home

Mi Perfil

Samantha Delgado - 918498770 - samantha@gmail.com

Datos Personales **Seguridad**

Fecha de Nacimiento: 2002-07-23

Número de Celular: 918498770

País de Residencia: Argentina

Actualizar Datos

Soluciones

- Cursos
- Especializaciones
- Servicios

Más información

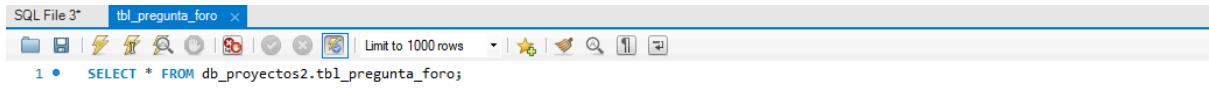
- Política de organización
- Política de calidad
- Política de privacidad
- Terminos y condiciones

Redes Sociales

Social media icons: Instagram, Facebook, Twitter, LinkedIn

CHATEA!

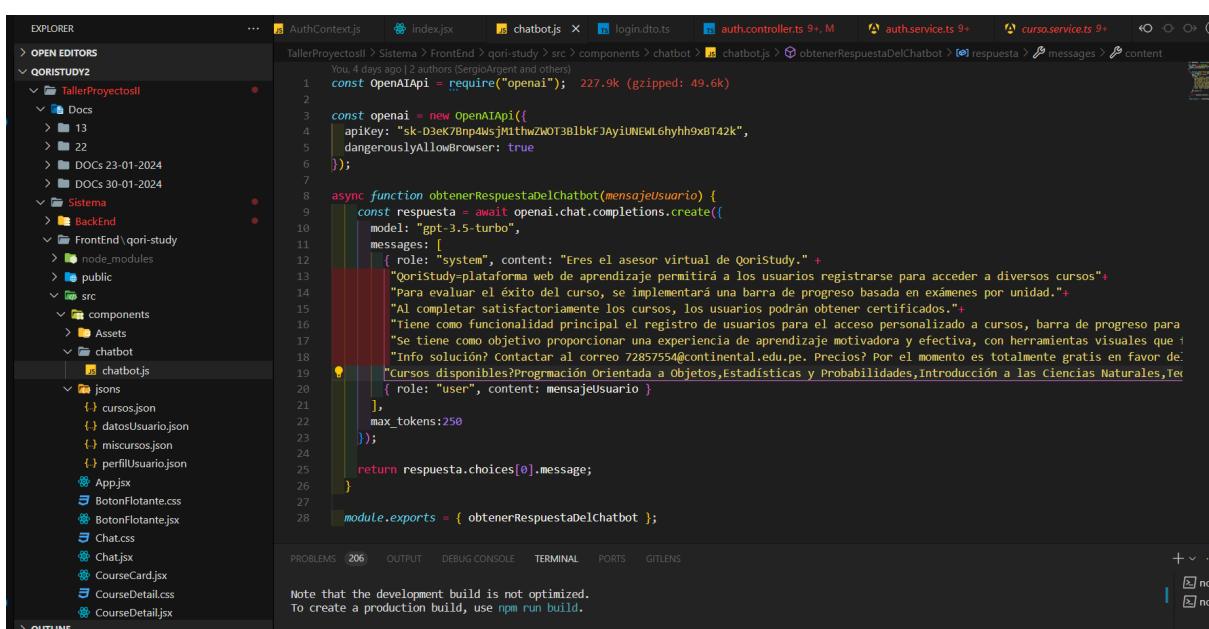
● Prueba de desarrollo.



SQL File 3* **tbl_pregunta_foro**

```
1 •  SELECT * FROM db_proyectos2.tbl_pregunta_foro;
```

	id_pregunta_foro	pregunta_foro_descripcion	pregunta_foro_like	pregunta_foro_autor	foro_id	usuario_id	pregunta_foro_cantidad_respuesta
▶	1	pruba	HULL	Joseph Christoffer Condori Murga	1	1	HULL
2		pruba	HULL	Joseph Christoffer Condori Murga	1	1	HULL
3		pruba	HULL	Joseph Christoffer Condori Murga	1	1	HULL
4		pruba	HULL	Joseph Christoffer Condori Murga	1	1	HULL
5		pruba	HULL	Joseph Christoffer Condori Murga	1	1	HULL
*	NULL	HULL	HULL	HULL	HULL	HULL	HULL



EXPLORER ... AuthContext.js index.jsx chatbot.js X login.dto.ts auth.controller.ts 9+, M auth.service.ts 9+ curso.service.ts 9+

TallerProyectosII > Sistema > FrontEnd > qori-study > src > components > chatbot > chatbot.js > obtenerRespuestaDelChatbot > respuesta > messages > content

```
You, 4 days ago | 2 authors (SergioArent and others)
1 const OpenAIApi = require("openai");  227.9k (gzipped: 49.6k)
2
3 const openai = new OpenAIApi({
4   apiKey: "sk-D3Ek7BnpWsjm1t1hwZWOT3BlkfFJAYiUNEWL6hyhh9xBT42k",
5   dangerouslyAllowBrowser: true
6 });
7
8 async function obtenerRespuestaDelChatbot(mensajeUsuario) {
9   const respuesta = await openai.chat.completions.create({
10     model: "gpt-3.5-turbo",
11     messages: [
12       { role: "system", content: "Eres el asesor virtual de QoriStudy." },
13       "QoriStudy=plataforma web de aprendizaje permitirá a los usuarios registrarse para acceder a diversos cursos",
14       "Para evaluar el éxito del curso, se implementará una barra de progreso basada en exámenes por unidad.",
15       "Al completar satisfactoriamente los cursos, los usuarios podrán obtener certificados.",
16       "Tiene como funcionalidad principal el registro de usuarios para el acceso personalizado a cursos, barra de progreso para",
17       "Se tiene como objetivo proporcionar una experiencia de aprendizaje motivadora y efectiva, con herramientas visuales que",
18       "Info solución? Contactar al correo 72857554@continental.edu.pe. Precios? Por el momento es totalmente gratis en favor de",
19       "Cursos disponibles?Programación Orientada a Objetos, Estadísticas y Probabilidades, Introducción a las Ciencias Naturales, Te",
20       { role: "user", content: mensajeUsuario }
21     ],
22     max_tokens:250
23   });
24
25   return respuesta.choices[0].message;
26 }
27
28 module.exports = { obtenerRespuestaDelChatbot };

Note that the development build is not optimized.
To create a production build, use npm run build.
```

PROBLEMS 206 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS GITLENS

6.4.8. Sprint retrospective

¿Qué aprendimos?

- Aprendimos la importancia de proporcionar respuestas rápidas y precisas a través de un chat bot y la colaboración a través de un foro.

- Entendemos la necesidad de accesibilidad desde cualquier parte de la plataforma.

¿Qué estamos haciendo bien?

- El chatbot es fácilmente accesible y proporciona respuestas rápidas.
- Los estudiantes pueden participar activamente en el foro de discusión.

¿Qué podemos hacer mejor?

- Podemos explorar formas de mejorar la participación en el foro.
- Asegurarnos de que el chatbot cubra la mayor cantidad posible de consultas frecuentes.

Personas	<ul style="list-style-type: none"> • Obtener comentarios sobre la eficacia del chat bot y el foro. • Fomentar la participación activa en el foro.
Relaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Asegurar una comunicación efectiva entre el equipo de desarrollo y el equipo de soporte. • Fomentar la colaboración entre estudiantes en el foro.
Procesos	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar la participación en el foro y ajustar según sea necesario. • Mejorar continuamente la base de conocimientos del chatbot.
Herramientas	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar herramientas adicionales para mejorar la participación en el foro. • Actualizar y expandir la base de conocimientos del chatbot.

Acciones a realizar

- Obtener comentarios sobre la eficacia del chatbot y el foro.
- Implementar mejoras basadas en la participación del foro y las consultas del chat bot.

6.5. Desarrollo del Sprint 5

6.5.1. Sprint planning

Durante la reunión de Sprint Planning, el equipo de desarrollo se reunió con el Product Owner para discutir los objetivos del Sprint 5 y seleccionar los elementos del Product Backlog que serían abordados. Se revisaron los requerimientos R15 y R16 para determinar su viabilidad y prioridad para este sprint.

6.5.2. Sprint backlog

El Sprint Backlog para el Sprint 5 incluyó las siguientes tareas derivadas de los requerimientos seleccionados:

- Habilitar la opción de que los estudiantes descarguen certificados de finalización en formato PDF.
- Proporcionar a los estudiantes la capacidad de observar su progreso en los cursos.

6.5.3. Historias de usuarios

Tabla 18. Historias de usuarios Sprint 5

ID	Tarea
HU09	Como estudiante, requiere la opción de descargar certificados de finalización en formato PDF.
HU12	Observar el progreso del curso.

Fuente. Elaboración propia.

6.5.4. Daily scrum

Se llevó a cabo reuniones de Scrum, durante aproximadamente 30 minutos. Durante estas reuniones, cada miembro del equipo informó sobre el progreso de sus tareas, cualquier impedimento que enfrentaran y qué tareas tenían planificado abordar durante el día.

6.5.5. Sprint review

Al final del Sprint, se llevó a cabo una reunión de revisión para demostrar las funcionalidades completadas al Product Owner y a otros stakeholders. Se discutió el trabajo completado y se recopilaron comentarios para futuras iteraciones.

6.5.6. Criterios de aceptación

Tabla 19. Criterios de aceptación para Sprint 5

Nro.	Criterio de aceptación
C14	La certificación debe ser fácil de descargar.
C15	La plataforma debe proporcionar gráficos visuales que muestren el avance por unidad o módulo.

Fuente. Elaboración propia.

6.5.7. Resultados del sprint

- Evidencias.

The screenshot shows a dark-themed user interface for the QoriStudy platform. On the left, there's a sidebar with navigation links: Perfil, Cursos, Mis cursos, and Certificados. The main area displays four course cards:

- Programación Orientada a Objetos**: A green card featuring a 3D cube icon and the text "¿QUÉ ES LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS?". It includes a date (2024-02-01T05:00:00.000Z), duration (146 semanas), and progress (0% / 100%).
- Estadísticas y Probabilidad**: A card with a blue background showing a bar chart, a lightbulb, and a pie chart. It includes a date (2024-02-01T05:00:00.000Z), duration (126 semanas), and progress (0% / 100%).
- Introducción a las Ciencias Naturales**: A card with a blue background showing a human figure, a microscope, and various scientific illustrations. It includes a date (2024-02-01T05:00:00.000Z), duration (168 semanas), and progress (0% / 100%).
- Teoría Musical**: A card with a white background showing musical notes and a treble clef. It includes a date (2024-02-01T05:00:00.000Z), duration (187 semanas), and progress (0% / 100%).

At the bottom right, there's a blue button labeled "CHATEA!" (Chat). The browser address bar at the top shows "localhost:3000/home/miscurso".

Estadísticas y Probabilidades

Curso detalle

Los cursos de estadísticas y probabilidades abordan métodos matemáticos para recopilar, analizar e interpretar datos.

Descripción del certificado

El certificado es un documento escrito burocráticamente empleado para constatar un evento institucionalmente oficial. En el proceso de solicitud de un puesto de trabajo, en especial si se trata de una institución oficial, los certificados son fundamentales para demostrar la formación y la experiencia.

Certificate e impulsa tu carrera

Al finalizar el curso recibirás un certificado a nombre de QoriStudy



Docente: Dr. Fiorela

Fecha Inicio: 1 de febrero de 2024

Duración: 125 Semanas

Inscribirme2

CHATEA!

- **Prueba de desarrollo.**

SQL File 3* **tbl_entrega_evaluacion** x

Limit to 1000 rows

```
1 • | SELECT * FROM db_proyectos2.tbl_entrega_evaluacion;
```

Result Grid | Filter Rows: [] | Edit: [] | Export/Import: [] | Wrap Cell Content: []

id_entrega_evaluacion	entrega_evaluacion_numero_intentos	entrega_evaluacion_entrega	entrega_evaluacion_hora_inicio	entrega_evaluacion_hora_fin	entrega_evaluacion_comentario	entre
1	HULL	2024-02-12 00:00:00	HULL	HULL	HULL	0
2	HULL	2024-02-20 00:00:00	HULL	HULL	HULL	0
3	HULL	2024-02-20 00:00:00	HULL	HULL	HULL	0
*	HULL	HULL	HULL	HULL	HULL	HULL

6.5.8. Sprint retrospective

¿Qué aprendimos?

- Aprendimos que la descarga de certificados y la visualización del progreso son cruciales para la satisfacción del estudiante.
- Entendimos la importancia de gráficos visuales para mostrar el avance del curso.

¿Qué estamos haciendo bien?

- La descarga de certificados es fácil de realizar.
- La plataforma proporciona gráficos visuales que muestran el progreso por unidad o módulo.

¿Qué podemos hacer mejor?

- Podemos explorar formas de mejorar aún más la visualización del progreso del curso.
- Asegurarnos de que la descarga del certificado sea lo más sencilla posible.

Personas	<ul style="list-style-type: none"> • Obtener comentarios sobre la eficacia de los gráficos de progreso. • Fomentar la participación activa de los estudiantes en la evaluación del progreso del curso.
Relaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Asegurar una comunicación efectiva entre el equipo de desarrollo y el equipo de diseño para mejorar la visualización del progreso. • Fomentar la retroalimentación continua sobre la experiencia del usuario en la descarga de certificados.
Procesos	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar la eficacia de los gráficos de progreso y realizar ajustes según sea necesario. • Simplificar aún más el proceso de descarga de certificados si es posible.
Herramientas	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar herramientas de visualización de datos para mejorar la presentación del progreso del curso. • Realizar pruebas de usabilidad en el proceso de

	descarga de certificados.
--	---------------------------

Acciones a realizar

- Obtener comentarios sobre la eficacia de los gráficos de progreso.

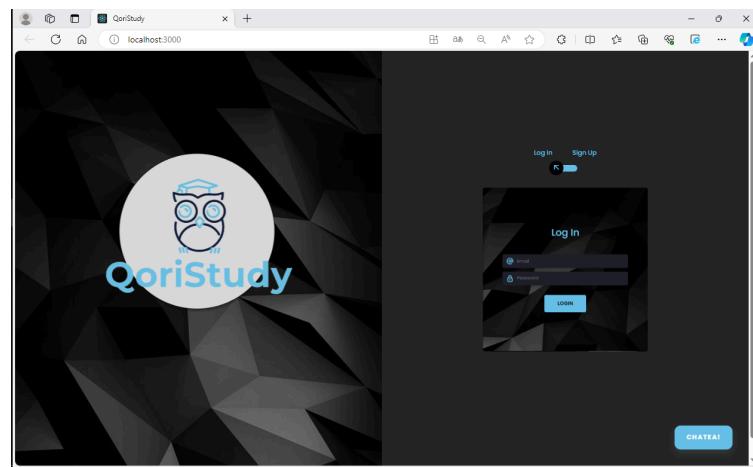
CAPÍTULO 7

PRUEBAS DE SOFTWARE

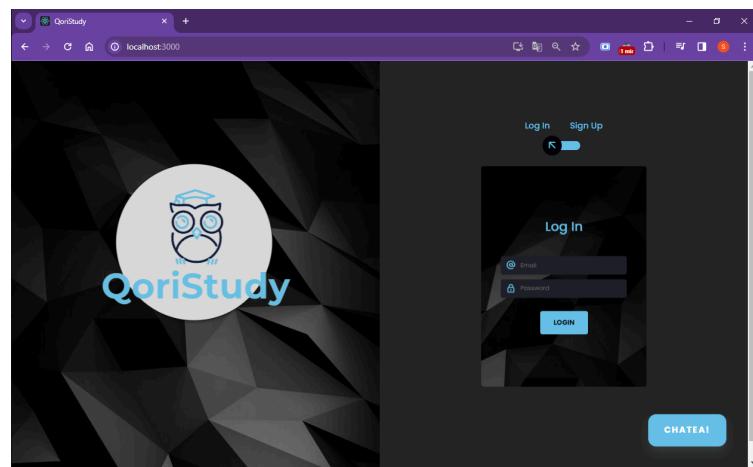
7.1. Plan de Pruebas

7.1.1. Pruebas de funcionalidad:

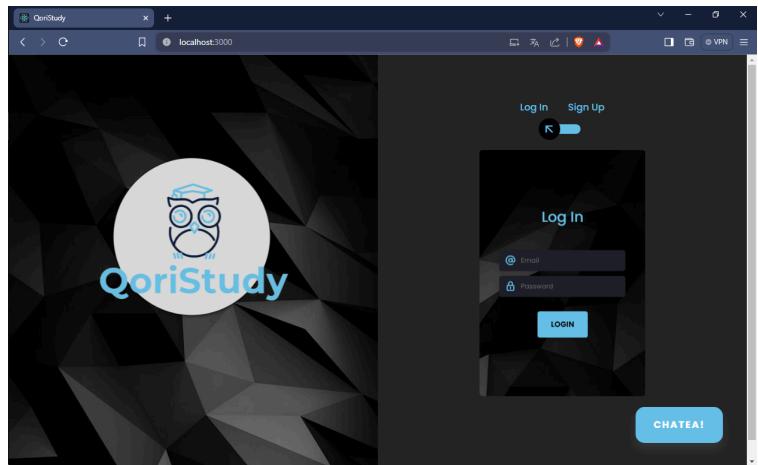
- Verificar que la plataforma funcione correctamente en los buscadores.
 - Microsoft edge:



- Google chrome:

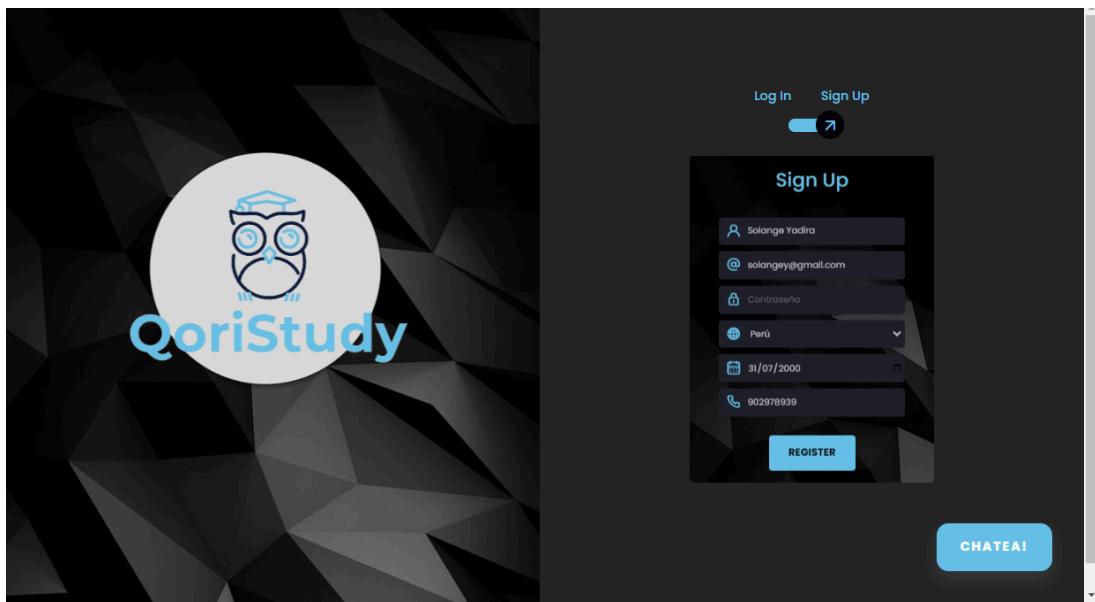


- Brave:



- Simular condiciones de carga elevada para asegurarse de que los usuarios puedan acceder a los materiales sin demoras significativas.

- Verificar que la función de registro de usuarios funcione correctamente, asegurando que los nuevos usuarios puedan crear cuentas sin problemas.
- Intentar iniciar sesión con credenciales válidas y no válidas para verificar que el sistema permita o deniegue el acceso apropiadamente.



- Verificar que los cursos aparezcan correctamente en el catálogo con los detalles apropiados como título, descripción, imagen, etc.

- Verificar que en la página de detalles de cada curso se muestre la información correcta como descripción, duración, etc.

The screenshot shows a course page for 'PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS' by EDteam. The main content includes a large image of three 3D cubes, a video player with a play button, and a 'Mirar en YouTube' link. Below the image are course details: 'Descripción del curso', 'Dificultad: Avanzado', 'Horas: 120 horas', 'Duración: 6 meses', 'Tipo: Pago', 'Inscritos: 100 alumnos', and 'Modalidad: En vivo'. A 'CHATEA!' button is located on the right. A sidebar on the right lists 'Modulo 1: Introducción a la POO', 'Modulo 2: Clases y Objetos', and 'Modulo 3: Encapsulamiento'.

- Comprar un curso e intentar inscribirse. Verificar que el sistema permite el acceso al contenido del curso.

The screenshot shows a course catalog page with four course cards:

- Programación Orientada a Objetos**: Categoría: Todas. Last updated: 2024-02-01T05:00:00.000Z, Duration: 145 semanas. Progress: 0% / 100%
- Estadísticas y Probabilidad**: Categoría: Todas. Last updated: 2024-02-01T05:00:00.000Z, Duration: 128 semanas. Progress: 0% / 100%
- Introducción a las Ciencias Naturales**: Categoría: Todas. Last updated: 2024-02-01T05:00:00.000Z, Duration: 168 semanas. Progress: 0% / 100%
- Teoría Musical**: Categoría: Todas. Last updated: 2024-02-01T05:00:00.000Z, Duration: 137 semanas. Progress: 0% / 100%

 A 'CHATEA!' button is located at the bottom right.

- Tomar algunas lecciones, hacer algunas evaluaciones y verificar que el porcentaje de progreso se calcule correctamente.
- Presentar evaluaciones y verificar que el sistema califique y retroalimenta apropiadamente.

7.1.2. Pruebas de Integración

- Probar que al inscribirse a un curso se pueda acceder a los recursos del mismo como son los videos, evaluaciones, etc.
- Completar el curso al 100% y verificar que se llame al sistema de generación de certificados, y que el certificado se cree y se pueda descargar correctamente.
- Intentar iniciar sesión con email de usuario no registrado. Verificar que no deje acceder y muestre mensaje que indique que usuario no existe.
- Resolver evaluación y verificar que se calcule el puntaje correctamente.
- No completar preguntas obligatorias y verificar que indique las faltantes al enviar.
- Marcar para revisión y verificar que permite enviar y que indique las marcadas para revisión.
- Cambiar respuestas marcadas para revisión, y verificar que se guarde último cambio.

7.1.3. Pruebas de Aceptación

- Ingresar usuario y contraseña válidos y verificar que ingrese al sistema y muestre el nombre del usuario logueado.
- Actualizar datos de perfil como correo, nombre, apellido y foto y verificar que los cambios se guarden exitosamente.
- Acceder a la sección de cursos y verificar que se liste la información completa de cada curso activo (nombre, temario, etc.)
- Inscribirse a un curso y completar algunas lecciones. Verificar que en la sección "Mis cursos" se muestre el curso y el porcentaje de progreso actualizado.

- Presentar una evaluación de un curso activo. Verificar que permite responder, presentar y luego mostrar resultados y feedback.
- Visualizar una evaluación ya presentada previamente y validar que se muestran las preguntas, respuestas seleccionadas y la retroalimentación para el usuarios respecto de sus aciertos y errores.

7.1.4. Pruebas Funcionales en Swagger

QoriStudy APIS 1.0 OAS 3.0

Y aquí nace las Apis de los cracks de Back no de Front esos nos bajitos GA!

Perfil

- GET /api/v1/perfil/mostrarPerfil/{id_usuario} Mostrar perfil por ID de Usuario
- GET /api/v1/perfil/mostrarDatos/{idUsuario} Mostrar datos personales por ID de Usuario
- POST /api/v1/perfil/aPassword/{passwordNuevo}/{idUsuario} Actualizar contraseña por ContraseñaNueva y ID de Usuario
- POST /api/v1/perfil/aDatosPersonales/{numero}/{pais}/{idUsuario} Actualizar Datos Personales por Numero, País y ID de Usuario
- POST /api/v1/perfil/aImagen/{imagenEnlace}/{idUsuario} Actualizar Imagen de Perfil por Enlace de Imagen y ID de Usuario

Curso

- GET /api/v1/curso/listadocurso Cursos
- GET /api/v1/curso/cursocomprado/{idEstudiante} Listar Cursos Comprado por Id Estudiante
- POST /api/v1/curso/registrarcCompra/{idUsuario}/{idCurso} Realizar Compra Curso
- GET /api/v1/curso/cursoinscribirse/{idCurso}/{idEstudiante} Listar Detalle del Curso para la inscripción

- Validar estructura de objetos JSON de entrada y salida

Name	Description
id_usuario * required	number (path)
api-key	Contra de API string (header)

Responses

Curl

```
curl -X 'GET' \
  'http://localhost:4000/api/v1/perfil/mostrarPerfil/6' \
  -H 'accept: application/json'
```

Request URL

http://localhost:4000/api/v1/perfil/mostrarPerfil/6

Server response

Code	Details
200	<p>Response body</p> <pre>{ "perfilUsuario": [{ "usuario_imagen": "https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.shutterstock.com%2Fen%2Fimage-vector%2Fahegao-anime-face-pixel-art-20-229880961198px1g%2Fv%2F0%2F91dM41HzfZco091PLYD88", "nombre": "Solange Vadira Rosales Villavicencio", "usuario_telefono": "+02259917", "usuario_correo": "solanger@gmail.com", "usuario_dni": "72556254" }] }</pre> <p>Response headers</p> <pre>access-control-allow-origin: *</pre>

- Probar parámetros de consulta y encabezados de peticiones

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost:4000/docs#/Perfil/PerfilController_aDatosPersonales`. The page displays a form for configuring API parameters. The 'Parameters' section contains four fields:

Name	Description
numero * required number (path)	902978939
pais * required string (path)	Perú
idUsuario * required number (path)	6
api-key string (header)	Contra de API api-key

Below the parameters are two buttons: 'Execute' and 'Clear'. The 'Responses' section contains three tabs: 'Curl', 'Request URL', and 'Server response'. The 'Curl' tab shows the command:

```
curl -X 'POST' \
  'http://localhost:4000/api/v1/perfil/aDatosPersonales/902978939/Per%C3%AD/6' \
  -H 'accept: application/json' \
  -d ''
```

The 'Request URL' tab shows the URL: `http://localhost:4000/api/v1/perfil/aDatosPersonales/902978939/Per%C3%AD/6`. The 'Server response' tab is currently selected.

CONCLUSIONES

1. En conclusión,pudimos apreciar que al momento de implementar esta plataforma virtual de aprendizaje no fue tan fácil como esperábamos pero pese a ello les ofrecemos con ello el poder aprender de forma gratuita y segura ya que con nuestra administración de plataforma podemos ofrecerte una manera fácil de el uso y manejo de esta además que los cursos serán gratuitos.
2. En conclusión, la plataforma virtual de aprendizaje ha demostrado ser un recurso invaluable al proporcionar acceso flexible a una amplia gama de contenidos educativos. Su impacto positivo en la democratización del conocimiento, la adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje y la creación de comunidades educativas en línea subrayan su papel vital en la transformación de la educación hacia un modelo más accesible, interactivo y global.
3. En resumen, la plataforma virtual de aprendizaje emerge como un catalizador clave para la educación contemporánea, ofreciendo flexibilidad, diversidad de contenidos y oportunidades de aprendizaje personalizado. Su capacidad para trascender barreras geográficas y temporales, combinada con la innovación tecnológica, la posiciona como una herramienta fundamental para el acceso universal a la educación.
4. En conclusión, la plataforma virtual de aprendizaje redefine el paradigma educativo al fusionar la comodidad digital con experiencias de aprendizaje impactantes. Al facilitar un entorno interactivo, adaptativo y centrado en el estudiante, se erige como un aliado indispensable en la formación continua, promoviendo un aprendizaje significativo y sostenible en la era digital.

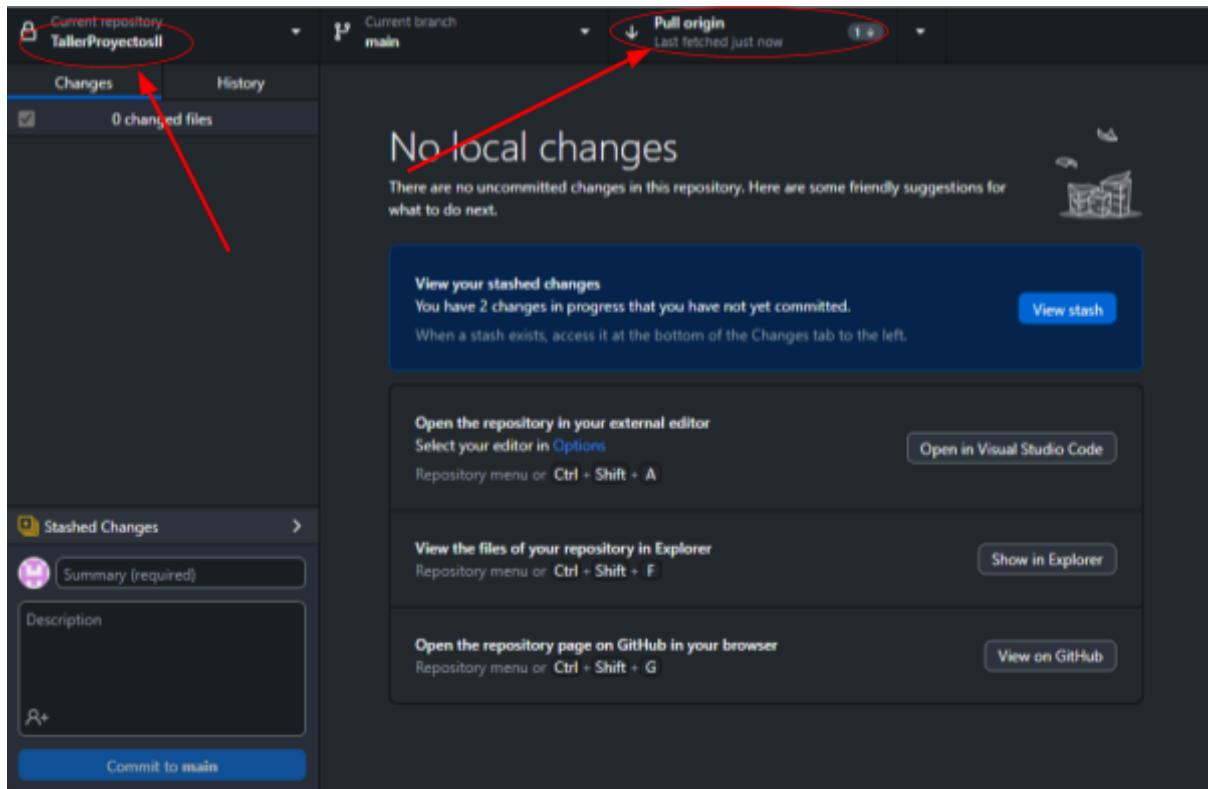
RECOMENDACIONES

1. Explorar nuevas formas de mejorar la experiencia del usuario, centrándonos en la facilidad de uso y la accesibilidad para todos los usuarios, independientemente de sus habilidades técnicas.
2. Ampliar nuestra oferta de cursos para abarcar una variedad aún mayor de temas y áreas de interés, asegurándonos de satisfacer las necesidades educativas de nuestra diversa comunidad de usuarios.
3. Invertir en tecnología y recursos adicionales para fortalecer la seguridad y protección de los datos de nuestros usuarios, manteniendo así la confianza y la integridad de nuestra plataforma.
4. Explorar la integración de herramientas de análisis de datos y aprendizaje automático para personalizar aún más la experiencia de aprendizaje de nuestros usuarios, brindándoles recomendaciones de cursos basadas en sus intereses y habilidades.
5. Continuar innovando en la forma en que entregamos contenido educativo, explorando nuevas tecnologías y métodos de enseñanza que puedan mejorar la experiencia de aprendizaje para nuestros usuarios.

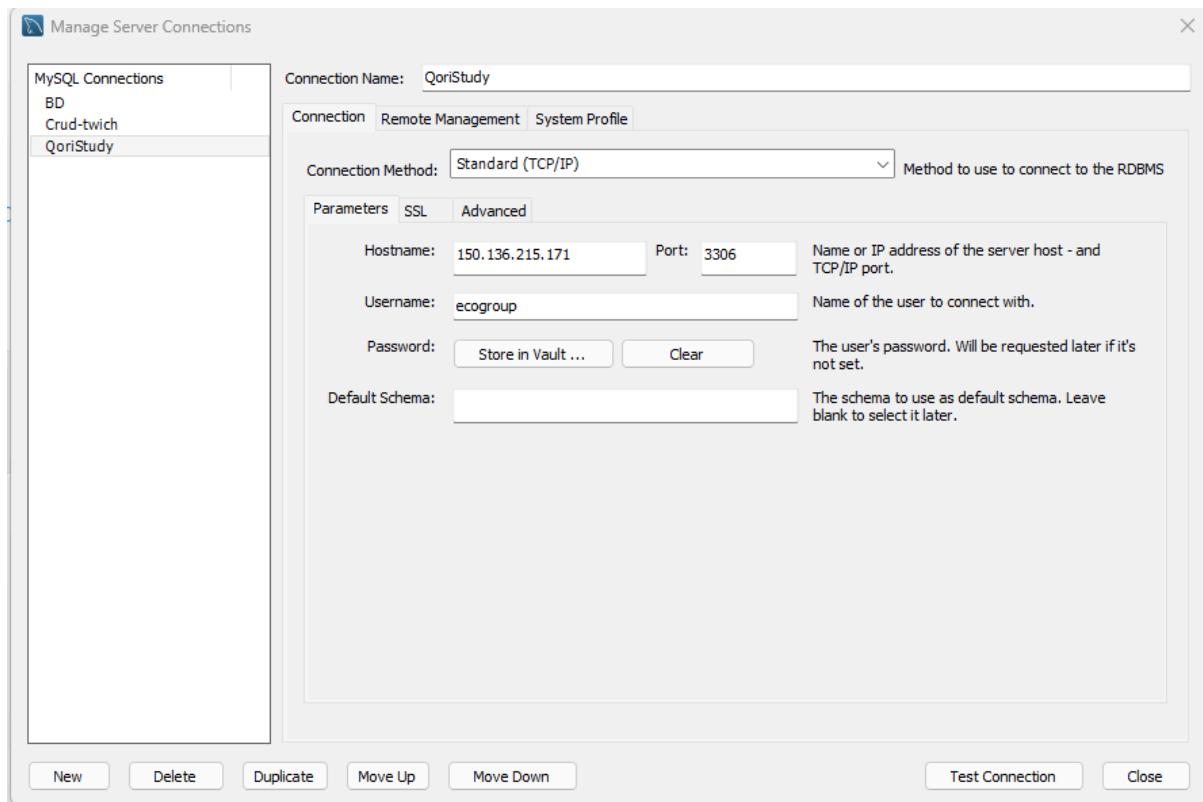
ANEXOS

Anexo 01. Manual Técnico

Clonación del repositorio de Git Hub:



Administración de la base de datos por My WorkBench



Levantamiento del servidor local para la parte del Front End:

```
Roman@Joseph MINGW64 /e/Proyectos/chat bot/TallerProyectosII/Sistema/FrontEnd/qori-study/src (main)
$ npm start
```

Previamente se tuvo que descargar e instalar node js en conjuntos de las librerías de React.

Levantamiento del servidor local para la parte del Back End:

```
Roman@Joseph MINGW64 /e/Proyectos/chat bot/TallerProyectosII/Sistema/BackEnd (main)
$ yarn start
```

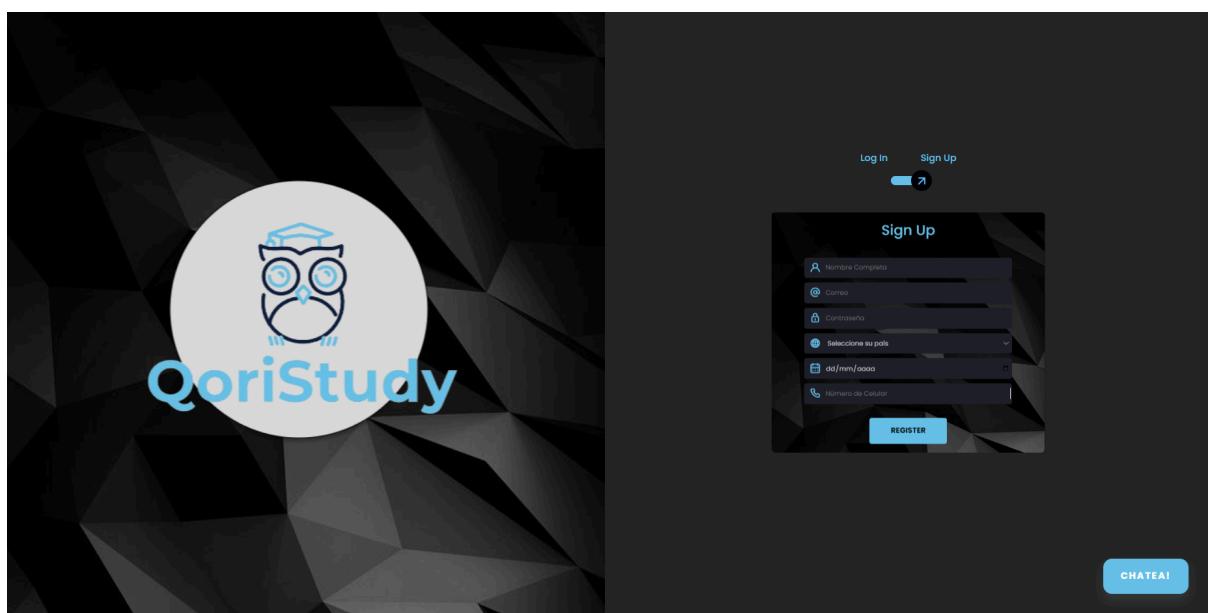
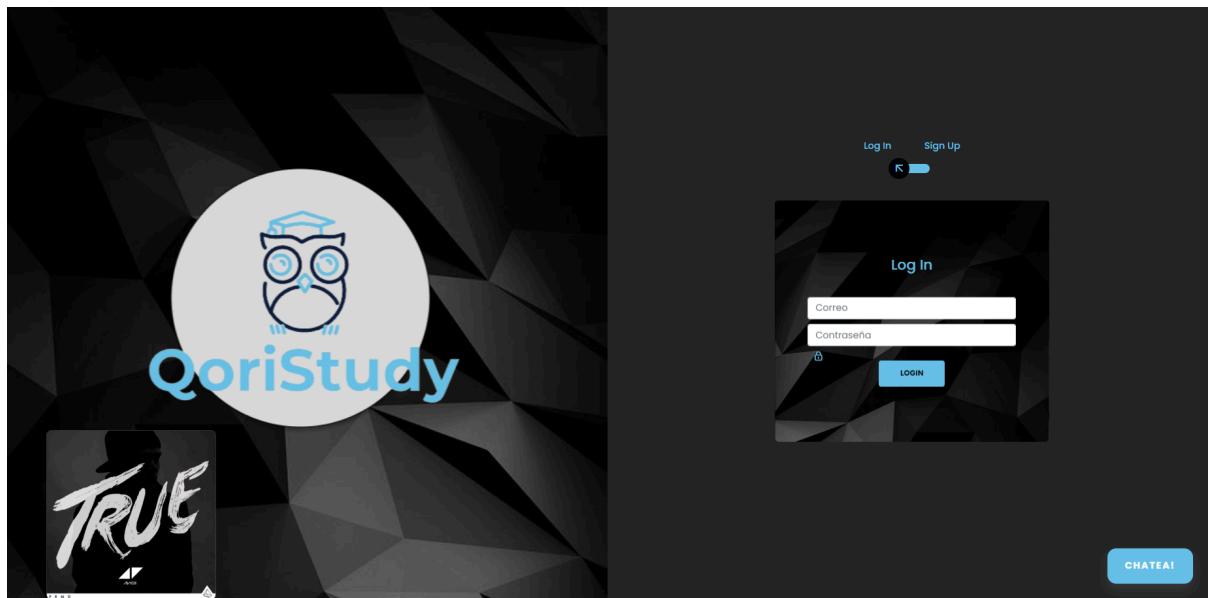
Previamente se tuvo que instalar las librerías del nest y yarn

Cambios en repositorio de Git Hub:

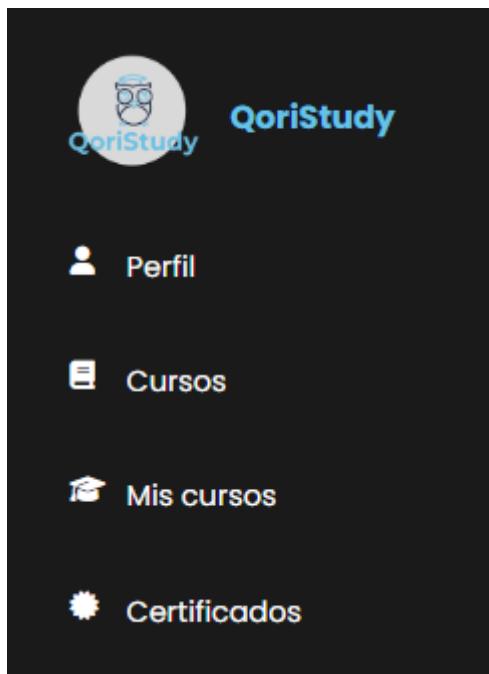
The screenshot shows the GitHub Desktop application interface. At the top, it displays the current repository as 'TallerProyectosII' and the current branch as 'main'. The 'Changes' tab is selected, showing a single file named 'sesion.service.ts' with one change. A red arrow points from the 'Cambio' label to the code line '+ // creado por los equipos de back end'. Below the changes, the 'Stashed Changes' section is visible, containing a single entry labeled 'Update sesion.service.ts'. A red arrow points from the 'Commit' label to the 'Commit to main' button at the bottom of the screen.

Anexo 02. Manual de Usuario

Pantalla de Inicio sesión y Registro de usuario:



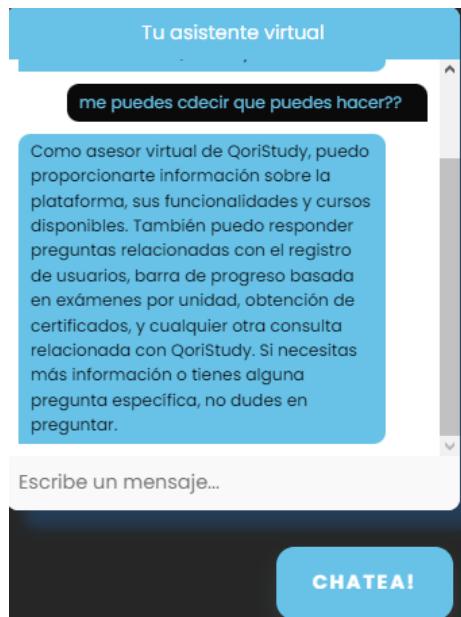
Barra de Navegación:



Pantalla de Perfil , Editar Perfil y actualizar contraseña :

A screenshot of the QoriStudy mobile application's profile editing screen. The top navigation bar shows the QoriStudy logo and a user icon. On the left is a sidebar with icons for "Perfil" (User Profile), "Cursos" (Courses), "Mis cursos" (My Courses), and "Certificados" (Certificates). The main content area is titled "Mi Perfil" (My Profile). It displays a placeholder photo of a dog, a "Cambiar Foto" (Change Photo) button, and profile information: "Joseph Christoffer Condori Murga", "902259917", "josephw8867@gmail.com", and "73898440". Below this are tabs for "Datos Personales" (Personal Data) and "Seguridad" (Security). Under "Datos Personales", there are fields for "Fecha de Nacimiento" (Birth Date) set to "2024-01-31", "Número de Celular" (Cell Phone Number) containing "902259917", and "País de Residencia" (Residence Country) set to "peru". A "Actualizar Datos" (Update Data) button is at the bottom. At the very bottom of the screen are three buttons: "Soluciones" (Solutions), "Más información" (More Information), and "Redes Sociales" (Social Networks), along with a blue "CHATEAI" (Chat AI) button.

Chat-Bot con soporte para la solución de dudas en la plataforma:



Pantalla de cursos registrados en la plataforma:

The screenshot displays a list of registered courses. At the top, there is a search bar and a dropdown menu for categories, currently set to "Todas". Below this, four courses are listed in a grid:

- Programación Orientada a Objetos**
Creado por EDteam. Última actualización: 2024-02-01T05:00:00.000Z. Categoría: Programación. Inscripciones: 400 free. Botón: Inscribirse.
- Estadísticas y Probabilidades**
Creado por Rberny. Última actualización: 2024-02-01T05:00:00.000Z. Categoría: Matemáticas. Inscripciones: 400 free. Botón: Inscribirse.
- Introducción a las Ciencias Naturales**
Creado por DISCIPLINA. Última actualización: 2024-02-01T05:00:00.000Z. Categoría: Ciencias Naturales. Inscripciones: 400 free. Botón: Inscribirse.
- Teoría Musical**
Creado por DISCIPLINA. Última actualización: 2024-02-01T05:00:00.000Z. Categoría: Música. Inscripciones: 400 free. Botón: Inscribirse.

At the bottom left, there is a box for a course titled "CURSO DE - INGLÉS - B2 (INTERMEDIO)" with an American flag icon. On the right side, there is a blue button labeled "CHATEA!".

Pantalla de inscripción a un curso:

Estadísticas y Probabilidades



Curso detalle

Los cursos de estadísticas y probabilidades abordan métodos matemáticos para recopilar, analizar e interpretar datos

Descripción del certificado

El certificado es un documento escrito Burocráticamente empleado para constatar un evento institucionalmente oficial. En el proceso de solicitud de un puesto de trabajo, en especial si se trata de una institución oficial, los certificados son fundamentales para demostrar la formación y la experiencia.

Certificate e impulsa tu carrera

Al finalizar el curso recibiras un certificado a nombre de QoriStudy

Docente: Dr. Fiorela
Fecha Inicio: 1 de febrero de 2024
Duración: 125 Semanas

Inscribirme2 **CHATEA!**

Pantalla del Aula Virtual de un Curso:



Descripción del curso

Introducción a la estadística y probabilidad

Modulo 1: Introducción a la Estadística y la Probabilidad ▾
Modulo 2: Medidas de Tendencia Central ▾
Modulo 3: Medidas de Dispersión ▾

Sobre el curso Preguntas y Respuestas Materiales Evaluación

Dificultad: Avanzado **Horas:** 120 horas **Duración:** 6 meses
Tipo: Pagado **Inscritos:** 100 alumnos **Modalidad:** En vivo

Soluciones **Más información** **Redes Sociales** **CHATEA!**

Pantalla de evaluación y resultado

Evaluación para obtener el certificado de NodeJS Nivel Avanzado

Pregunta 1 de 4

¿Qué significa el acrónimo POO?

- a) Programa Orientado a Objetos
- b) Proyecto Operativo y Organizado
- c) Proceso de Optimización Operativa
- d) Programa de Operaciones y Organizaciones

[Anterior](#) [Siguiente](#) [Finalizar evaluación](#)

Resultados de la Evaluación sobre NodeJS Nivel Avanzado

¡Felicitaciones! Has completado la evaluación.

A continuación, se muestran tus respuestas:

Pregunta 1: a) Programa Orientado a Objetos
Pregunta 2: a) Herencia
Pregunta 3: a) Herencia
Pregunta 4: b) Una función que pertenece a una clase

Puntaje Total: 96.00/100.00

Comentario: Certificado obtenido - encuéntralo en la sección "Mis Cursos"