



MANUAL TECNICO

MANUAL PARA EL BUEN USO DE UN
CONTROL ESTUDIANTIL





INTRODUCCIÓN

Este manual ha sido diseñado para servir como una referencia completa para todos los aspectos técnicos del Sistema de Control Estudiantil. Esperamos que esta guía sea una herramienta útil para garantizar el funcionamiento eficiente y confiable del sistema en su entorno educativo.



INDICE

Objetivo4

Herramientas de
funcionamiento.....5,6,7

Estructura de proyecto.....8

Funcionamiento proyecto
.....9



OBJETIVO

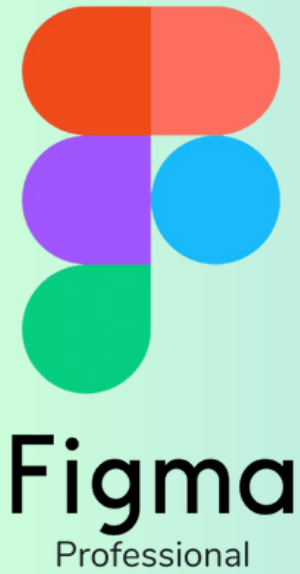
Nuestro propósito al realizar este sistema es mejorar la administración escolar, fomentar una comunicación más efectiva entre todos los involucrados y facilitar la toma de decisiones informadas en la institución educativa



HERRAMIENTAS DE FUNCIONAMIENTO

Un buen navegador de internet actualizado permite el acceso óptimo a la plataforma. En este caso se recomienda el uso de google chrome.



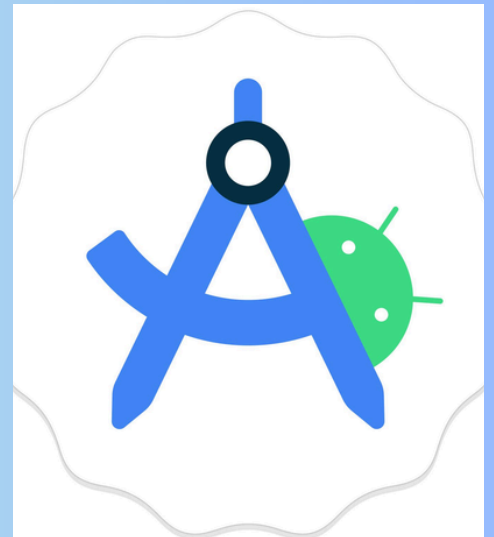


Figma:

Permite a los equipos de diseño crear, colaborar y prototipar interfaces de usuario y diseños de productos digitales.

Android Studios:

Proporciona un conjunto completo de herramientas para ayudarles a crear aplicaciones de alta calidad de manera eficiente y efectiva.





Expo Snack

Herramienta poderosa para los desarrolladores que desean crear aplicaciones móviles utilizando React Native de manera rápida y eficiente, sin la necesidad de configurar un entorno de desarrollo local.



Git Hub:

Ofrece como herramienta para alojar, revisar y gestionar proyectos de software utilizando el sistema de control de versiones Git.



ESTRUCTURA DEL PROYECTO

Roles

Alumno/

- **AlumnoMisAsignatura.js** (Muestra de cada materia)
- **TareasAlumnos.js** (Entrega de cada una de las tareas)
- **NotasAlumnos.js** (Muestra de notas semestre)
- **SoporteAlumnos.js** (Función para escribir problemas con la app)
- **AlumnoSecciones.js** (Muestra de secciones)

Administrador/

- **DocenteAsignatura.js** (Visualización de cuales materias imparte)
- **DocenteAsistencia.js** (Llevar un registro de los estudiantes asistieron)
- **AdministradorRegistroSecciones.js** (Elegir que sección es para modificar)
- **AdministradorNombrematerialDocente.js** (Ver las materias que cursan y nuevo materia)
- **AdminiAlumno.js** (Observacion de notas alumnos y si requiere modificar)
- **AdminijstradorAsignaturaAlumno.js** (Visulizar de asignatura alumno)
- **AdministradorAsignaturaDocente.js** (Visualizar asignatura Docente)
- **AdministradorDatos.js** (Creacion de usuario de docentes y alumnos)
- **AdmnistradorCuenta.js** (Ver cada movimiento de docente)
- **AdministradorListaDocente.js** (Observación de asistencia docente)
- **AdministradorNombremateriaDocente Subirarchivo.js** (Subir nuevo materia)
- **AdminisSoporte.js** (Visualiza los problemas de docente y alumno)

Docente/

- **DocenteAsignatura.js** (Visualización de cuales materias imparte)
- **DocenteAsistencia.js** (Llevar un registro de los estudiantes asistieron)

assets/

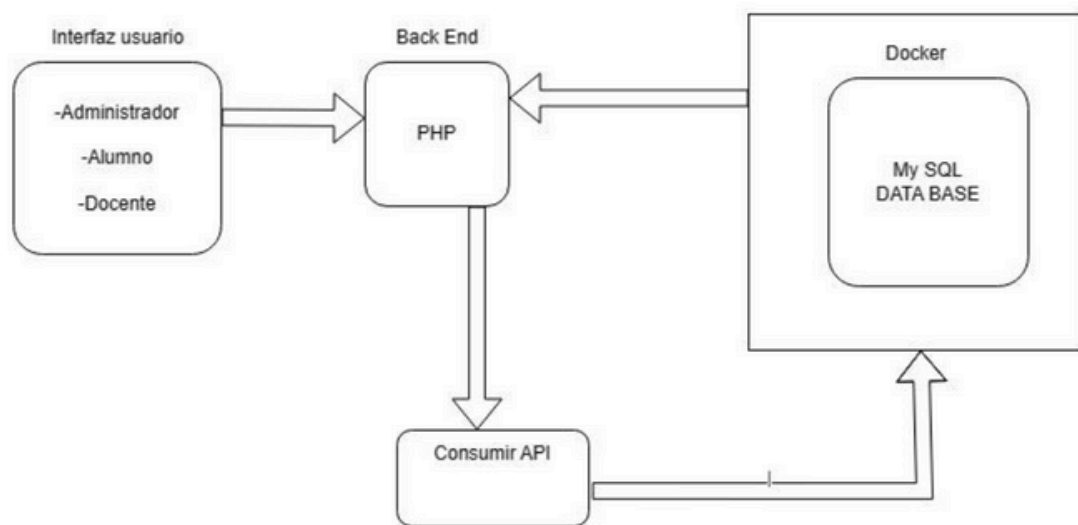
Carpeta donde guardan cada una de las imagenes que se usan en las vistas
(Modificadas (2-05-24))

App.js

Inicio de Sesión

FUNCIONAMIENTO DEL PROYECTO

Para la gestión de configuración de nuestro proyecto hay varias herramientas y prácticas que pueden ser útiles para asegurar un entorno de desarrollo estable y consistente pero para este caso utilizaremos Docker permite empaquetar la aplicación y todas sus dependencias en contenedores, lo que facilita la creación de entornos de desarrollo consistentes y reproducibles. Estos contenedores son unidades estandarizadas de software que incluyen todo lo necesario para ejecutar una aplicación, como el código, las bibliotecas, las herramientas y las configuraciones del sistema.



Desarrollando un sistema de control estudiantil bien implementado y dando eficiencia en cuanto la mejoría del entorno educativo ayudando a abordar estos problemas y optimizar la gestión académica además podríamos reducir el riesgo de pérdida de datos y garantizar mejoría hacia la institución.