



Universidad Tecnológica de Coahuila

Tesina

“Sistema Integral De Correspondencia”

**Reporte de estadía para la presentación de examen profesional
para obtener el título de:**

**Técnico Superior Universitario
en**

Tecnologías de la Información

Área Desarrollo de software multiplataforma

Elaborado por:

Javier Guadalupe Martínez Flores



Universidad Tecnológica de Coahuila

Tesina

“Sistema Integral de Correspondencia”

**Reporte de estadía para la presentación de examen profesional
para obtener el título de:**

**Técnico Superior Universitario
en**

Tecnologías de la Información

Área Desarrollo de software multiplataforma

Elaborado por:

Javier Guadalupe Martínez Flores



Proyecto

“Sistema Integral de Correspondencia”

Que para obtener el título de:

**Técnico Superior Universitario
en**

Tecnologías de la Información

Área Desarrollo de Software Multiplataforma

Presenta

Javier Guadalupe Martinez Flores



Universidad Tecnológica de Coahuila

Ramos Arizpe, Coahuila a, 27 agosto 2021

C. Javier Guadalupe Martínez Flores

Presente.-

Los miembros del comité de revisión de tesina, recomendamos que el Proyecto “Sistema Integral de correspondencia” realizado por Usted durante el periodo de Estadía Empresarial, en la empresa *Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado (ISSSTE)*, sea aceptado para obtener el Título de Técnico Superior Universitario en ***Tecnologías de la Información Desarrollo de software multiplataforma.***

Comité de Revisión

M.B.N Luis Alejandro Esquivel Rodríguez
Asesor Académico

M.T.I Federico U. Cruz Arcos
Director Académico

Carta de liberación del Proyecto

Fecha: 27 agosto 2021

Universidad Tecnológica de Coahuila
Ave. Industria Metalúrgica #2001
Parque Industrial Ramos Arizpe
Ramos Arizpe Coahuila

Por medio de la presente hacemos constar que el Sr(a) Javier Guadalupe Martinez Flores con número de matrícula 19040080 alumno de la carrera Tecnologías de la información Área Desarrollo de Software Multiplataforma, entregó satisfactoriamente el proyecto: Sistema Integral de Correspondencia siendo asesorado por el profesor Luis Alejandro Esquivel Rodríguez.

Con base en los resultados esperados y lo entregado, se avala el cumplimiento de los objetivos y metas planteados al inicio del proyecto.

Se extiende la presente para los fines que al interesado convenga en la ciudad de _____ a los _____.

Atentamente

Lic. Oscar Alejandro Martinez Cerda
Jefe de oficina de seguridad e higiene

Aceptación de Proyecto



ISSSTE

INSTITUTO DE SEGURIDAD
Y SERVICIOS SOCIALES DE LOS
TRABAJADORES DEL ESTADO

09 de junio de 2021

Instituto de Seguridad y Servicios Sociales
de los Trabajadores del Estado
Delegación Coahuila
Calle Guadalupe Victoria #416
Zona Centro, C. P. 25000
Saltillo, Coahuila

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE COAHUILA
AVE INDUSTRIA METALÚRGICA #2001
PARQUE INDUSTRIAL RAMOS ARIZPE
RAMOS ARIZPE, COAHUILA.

Por medio de la presente le hacemos constar la participación y colaboración del alumno **Javier Guadalupe Martinez Flores** de TSU en la especialidad de Tecnologías de Información área Desarrollo de Software Multiplataforma, en el proyecto "Sistema Integral de Correspondencia". Con base a los resultados esperados y lo entregado, se avala el cumplimiento de los objetivos y metas planteadas al inicio del proyecto.

Se reconoce la experiencia y aportaciones del M.B.N. **Luis Alejandro Esquivel Rodriguez** en beneficio del presente proyecto.

Se extiende la presente para los fines que al interesado convenga en la ciudad de Ramos Arizpe, Coahuila a los 09 días del mes de junio de 2020.

ATENTAMENTE

DELEGACIÓN COAHUILA

LIC. OSCAR ALEJANDRO MARTINEZ CERDA



JEFE DE OFICINA DE SEGURIDAD E HIGIENE

DEL ISSSTE EN COAHUILA

Aceptación de Proyecto



09 de junio de 2021

**Instituto de Seguridad y Servicios Sociales
de los Trabajadores del Estado
Delegación Coahuila**

Calle Guadalupe Victoria #416
Zona Centro, C.P 25000
Saltillo, Coahuila

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE COAHUILA
AVE INDUSTRIA METALÚRGICA #2001
PARQUE INDUSTRIAL RAMOS ARIZPE
RAMOS ARIZPE, COAHUILA.**

Por medio de la presente le hacemos constar la participación y colaboración del alumno **Javier Guadalupe Martinez Flores de TSU en la especialidad de Tecnologías de Información área Desarrollo de Software Multiplataforma**, en el proyecto **“Sistema Integral de Correspondencia”**. Con base a los resultados esperados y lo entregado, se avala el cumplimiento de los objetivos y metas planteadas al inicio del proyecto.

Se reconoce la experiencia y aportaciones del **MC. Luis Alejandro Esquivel Rodríguez** en beneficio del presente proyecto.

Se extiende la presente para los fines que al interesado convenga en la ciudad de Ramos Arizpe, Coahuila a los 09 días del mes de junio de 2020.

ATENTAMENTE

**LIC. OSCAR ALEJANDRO MARTINEZ CERDA
JEFE DE OFICINA DE SEGURIDAD E HIGIENE
DEL ISSSTE EN COAHUILA**

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecer a Dios y a la vida por darme la oportunidad de cumplir una meta más en mi vida. Así como la salud que le brindó a mi madre para que viera este éxito. Mi madre Elba Nelia una persona muy importante para mí, dándome todo su apoyo para salir adelante. A mi padre Javier que siempre confía en mi cada paso que doy, cada decisión siempre me respalda.

A mis amigas importantes: Roxana que durante toda la carrera me brindó su apoyo siempre. Danna que a pesar de la distancia me brinda su apoyo y motiva a seguir adelante, sobre todo confía en mí. Teresa que lleva muchos años a mi lado, brindándome su amistad, su confianza y su cariño. También a los maestros que en lo largo de esta carrera siempre me aconsejaban para lograr mi éxito.

Pero un trabajo de investigación es también fruto del reconocimiento y del apoyo vital que nos ofrecen las personas que nos estiman, sin el cual no tendríamos la fuerza y energía que nos anima a crecer como personas y como profesionales.

A todas esas personas que confían en mí, Muchas gracias.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1	1
1.1 INTRODUCCIÓN	2
1.2 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN	3
1.2.1 ANTECEDENTES	4
1.2.2 ÁREA DE OPORTUNIDAD	n
1.2.3 EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA	n
1.3 JUSTIFICACIÓN	n
1.4 OBJETIVOS	n
CAPÍTULO 2	n
2.1 DESARROLLO DEL PROYECTO	n
2.1.1 METODOLOGÍA	n
2.1.2 MARCO TEÓRICO	n
2.1.3 DESARROLLO	n
2.1.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS	n
CAPÍTULO 3	n
3.1 CONCLUSIONES	n
3.2 GLOSARIO	n
3.3 BIBLIOGRAFÍA	n
3.4 ANEXOS	n
3.4.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	n
3.4.2 CONTRIBUCIONES ADICIONALES	n

CAPÍTULO 1

1.1 INTRODUCCIÓN

En el escrito presente se hablará sobre el desarrollo del proyecto llamado “Sistema de Correspondencia” elaborado para las oficinas administrativas del Issste.

El proyecto “Sistema de correspondencia” se refiere al manejo de oficios y archivos que son entregados en las oficinas administrativas del issste o aquellos oficios que son realizados y enviados hacia otras instituciones administrativas.

Se buscará mejorar la manera en la que se guardan los oficios y archivos recibidos para poder tener una buena organización y lograr optimizar la forma en la que se busca y se trabaja esta misma información para poder aumentar la productividad del personal administrativo.

Las tecnologías con las que se trabajara en este proyecto serán PHP, MySQL, HTML, CSS y JAVASCRIPT, estas tecnologías fueron seleccionadas para lograr un desarrollo óptimo y poder lograr satisfacer las necesidades del cliente.

ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN

1.2.1. ANTECEDENTES

En México la salud de los trabajadores se encuentra bajo el resguardo de dos organismos, el IMSS y el ISSSTE. Este último recién cumplió su aniversario número 59 desde que se publicó la Ley del Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado en el Diario Oficial de la Federación el 30 de diciembre de 1959.

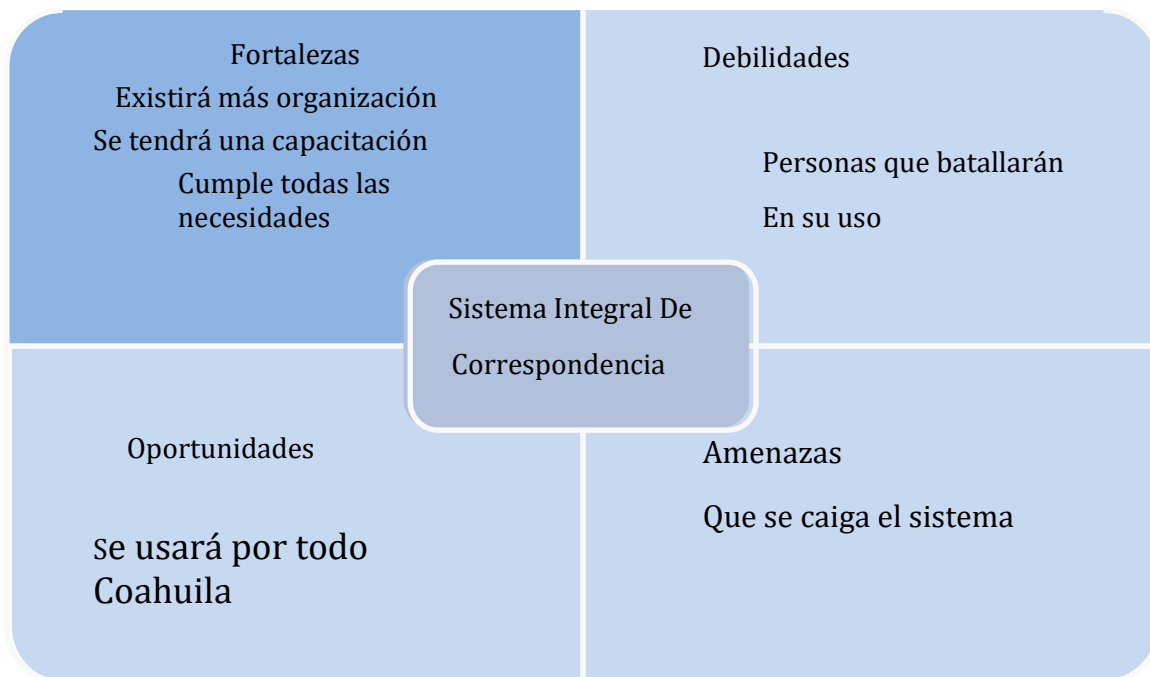
Hace casi 60 años iniciaron oficialmente los servicios del Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado al desaparecer la Dirección de Pensiones Civiles el 1 de enero de 1960 durante la presidencia de Adolfo López Mateos.

1.2.2. ÁREA DE OPORTUNIDAD

Se analizó que este sistema sería para el área de “Correspondencia” de la subdelegación del ISSSTE. Ya que no tienen suficiente control o no manejan una base de datos adecuada, se observó que el sistema sería compartido mediante intranet, el equipo de cómputo sería el servidor mediante los empleados se conectarán para su uso. Cubrirá toda el área de Pensiones e Higiene.

1.2.3. EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Evaluación diagnóstica, utilizar el análisis FODA como herramienta.



1.3 JUSTIFICACIÓN

El problema surgió porque no existe una buena organización de registros de las personas que hacen documentación, no se archiva en una base de datos, no se sabe a que correspondencia es, si EXTERNA O INTERNA, no existe un sistema en específico para esta área.

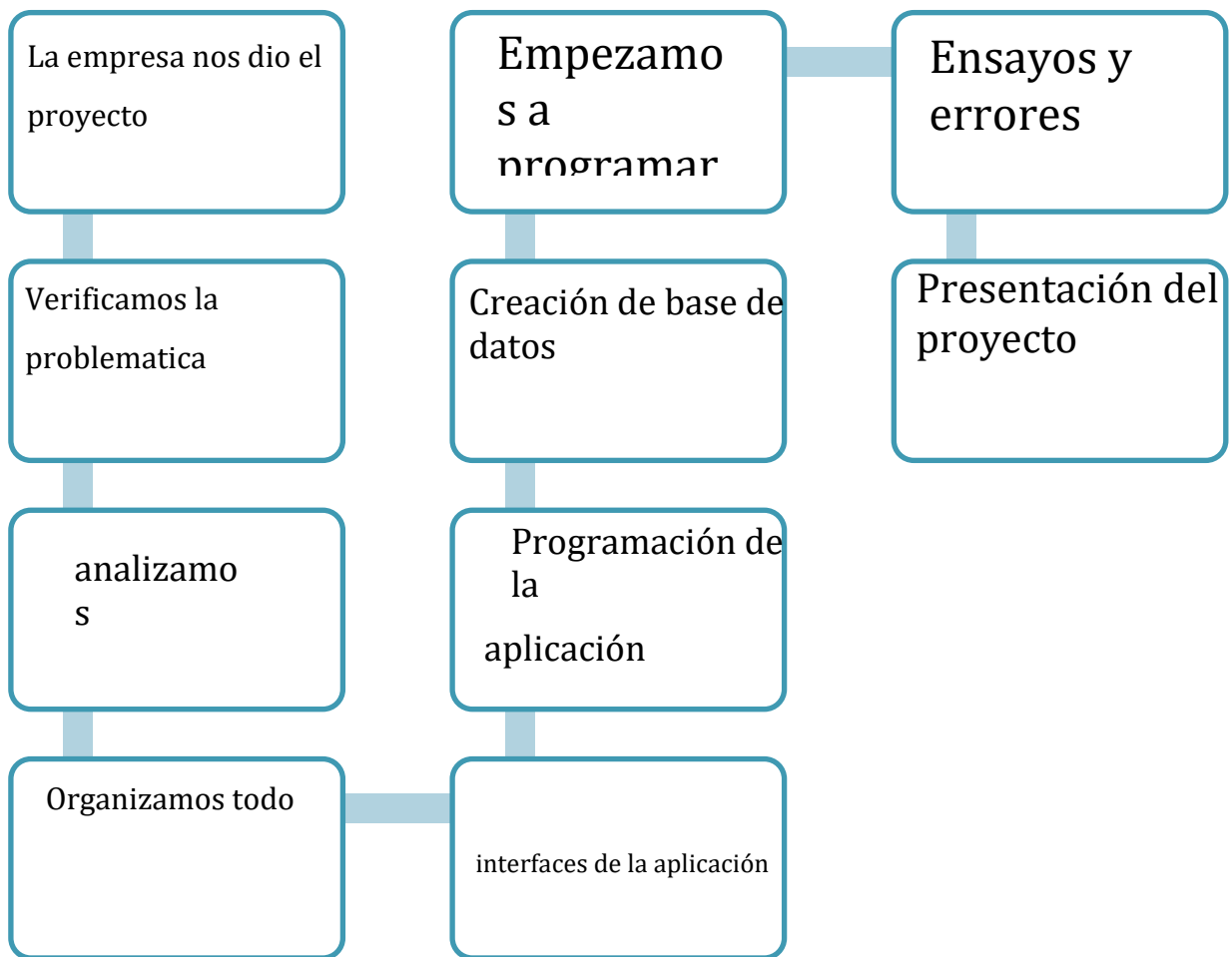
1.4 OBJETIVOS

Implementar un sistema el cual maneje una base de datos, sea fácil de manipular, amigable para el usuario, para manejar toda la correspondencia y manejo de más archivos.

CAPÍTULO 2

2.1 DESARROLLO DEL PROYECTO

2.1.1 METODOLOGÍA



2.1.2 MARCO TEÓRICO

Fundamentación teórica del proyecto a través de consultas bibliográficas sobre el tema, desde lo más elemental hasta términos técnicos, haciendo alusión a casos similares en otras organizaciones. (De 5 a 7 hojas).

En este proyecto utilicé varias herramientas que ayudan a que el sistema funcione perfectamente.

XAMPP: consiste principalmente en el sistema de gestión de bases de datos MySQL, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script PHP y Perl. El nombre es en realidad un acrónimo: X, Apache, MariaDB/MySQL.

El mencionado es el servidor local, como lo indica se administran base de datos y se ejecuta con Apache. Mi sistema se guarda en la carpeta del programa. Utilizo mas "Apache" y "MYSQL", contiene también la base de datos "Maria DB". La versión que utilice contiene PHP 7, es el más utilizado en este momento y sobre todo estable.

Base de datos MYSQL: MySQL es un sistema de administración de bases de datos (*Database Management System, DBMS*) para bases de datos relacionales. Así, MySQL no es más que una aplicación que permite gestionar archivos llamados de bases de datos.

Existen muchos tipos de bases de datos, desde un simple archivo hasta sistemas relacionales orientados a objetos. MySQL, como base de datos relacional, utiliza multiples tablas para almacenar y organizar la información. MySQL fue escrito en C y C++ y destaca por su gran adaptación a diferentes entornos de desarrollo, permitiendo su interacción con los lenguajes de programación más utilizados como PHP, Perl y Java y su integración en distintos sistemas operativos.

También es muy destacable, la condición de open source de MySQL, que hace que su utilización sea gratuita e incluso se pueda modificar con total libertad, pudiendo descargar su código fuente. Esto ha favorecido muy positivamente en su desarrollo y continuas actualizaciones, para hacer de MySQL una de las herramientas más utilizadas por los programadores orientados a Internet.

Utilicé este gestor porque siempre lo he utilizado para todos los proyectos, con esto hice mas de 7 tablas en los que se distribuye toda la información que se guarda del sistema, registros, acceso, permisos, oficios, etc.

PHP 7.4: PHP 7.4 fue lanzado el 28 de noviembre de 2019. Es el posterior lanzamiento de PHP 7, incorporando a este último novedades como la reducción del uso de memoria y aumento significativo del rendimiento mejorando la experiencia digital del desarrollo de aplicaciones web.

Me ofrece: capacidad de usar operadores de propagación en matrices son demasiadas rápidas porque el tiempo de compilación se puede optimizar con matrices constantes aumentando el rendimiento.

HTML: significa lenguaje de marcado de hipertexto, y le permite al usuario crear y estructurar secciones, párrafos, encabezados, enlaces y elementos de cita en bloque (blockquotes) para páginas web y aplicaciones.

HTML no es un lenguaje de programación, lo que significa que no tiene la capacidad de crear una funcionalidad dinámica. En cambio, hace posible organizar y formatear documentos, de manera similar a Microsoft Word.

Cuando trabajamos con HTML, utilizamos estructuras de código simples (etiquetas y atributos) para marcar una página web. fue inventado por Tim Berners-Lee, un físico del instituto de investigación CERN en Suiza. Se le ocurrió la idea de un sistema de hipertexto basado en Internet.

Hipertexto significa un texto que contiene referencias (links) a otros textos a los que los usuarios pueden acceder de inmediato. Publicó la primera versión de HTML en 1991, que constaba de 18 etiquetas HTML. Desde entonces, cada nueva versión del lenguaje HTML viene con nuevas etiquetas y atributos (modificadores de etiqueta) para el marcado.

Según la Referencia de elementos HTML de Mozilla Developer Network, actualmente hay 140 etiquetas HTML, aunque algunas de ellas ya están obsoletas (no son compatibles con los navegadores modernos).

Debido a un rápido aumento de la popularidad, HTML ahora se considera un estándar web oficial. Las especificaciones de HTML son mantenidas y desarrolladas por el World Wide Web Consortium (W3C). Puedes consultar el último estado del lenguaje en cualquier momento en el sitio web de W3C.

La actualización más importante del lenguaje fue la introducción de HTML5 en el 2014.

CSS: **CSS** (en inglés Cascading Style Sheets) es lo que se denomina lenguaje de hojas de estilo en cascada y se usa para estilizar elementos escritos en un lenguaje de marcado como HTML. CSS separa el contenido de la representación visual del sitio.

CSS fue desarrollado por W3C (World Wide Web Consortium) en 1996 por una razón muy sencilla. HTML no fue diseñado para tener etiquetas que ayuden a formatear la página. Está hecho solo para escribir el marcado para el sitio.

En este proyecto decidí usar CSS puro para todo el sistema, ya que es un poco más rápido que usar otro tipo de librerías.

JAVASCRIPT: JavaScript es un lenguaje de programación o de secuencias de comandos que te permite implementar funciones complejas en páginas web, cada vez que una página web hace algo más que sentarse allí y mostrar información estática para que la veas, muestra oportunas actualizaciones de contenido, mapas interactivos, animación de Gráficos 2D/3D, desplazamiento de máquinas reproductoras de vídeo, etc., puedes apostar que probablemente JavaScript está involucrado. Es la tercera capa del pastel de las tecnologías web estándar, dos de las cuales (HTML y CSS) hemos cubierto con mucho más detalle en otras partes del Área de aprendizaje. JAVASCRIPT fue incluido por las alertas que contiene al momento de que un usuario no tiene acceso, fue exitoso un registro etc. Además de muchas más funciones.

Mpdf: Un template permite ahorrar código que se repite en las vistas, permitiendo así un fácil mantenimiento y separación del contenido. Realizará la carga de librería, la cabecera y el pie de página y por supuesto el contenido que queremos mostrar.

El proyecto ya usa el autoload de composer para tener disponible mPDF y simplemente importa Mpdf\Mpdf. Luego se definen algunas variables para personalizar el PDF y se ejecuta la función `ob_start()`. «Esta función activará el almacenamiento en búfer de la salida. Mientras dicho almacenamiento esté activo, no se enviará ninguna salida desde el script (aparte de cabeceras); en su lugar la salida se almacenará en un búfer interno. Gracias a esta gran función, en este sistema se desarrollan múltiples oficios, el usuario llenará un formulario, mismo que irá directamente al pdf. Usando HTML y CSS.

VISUAL STUDIO CODE:

es un editor de código fuente que permite trabajar con diversos lenguajes de programación, admite gestionar tus propios atajos de teclado y refactorizar el código. Es gratuito, de código abierto y nos proporciona una utilidad para descargar y gestionar extensiones con las que podemos personalizar y potenciar esta herramienta.

Las extensiones de Visual Studio Code nos otorgan infinidad de opciones, como colorear tabulaciones, etiquetas o recomendaciones de autocompletado. También

hay extensiones que nos ayudan con el lenguaje de programación que vayamos a usar, como por ejemplo para Python, C / C++, JavaScript, etc.

SUBLIME TEXT: Sublime Text es un editor de Texto para escribir código en casi cualquier formato de archivo. Está especialmente pensado para escribir sin distracciones. Esto quiere decir que visualmente ofrece un entorno oscuro donde las líneas de código que escribas resaltarán para que puedas centrarte exclusivamente en ellas.

Es un IDE de pago, pero tiene una versión de evaluación operativa sin fecha límite.

JSON: SON, cuyo nombre corresponde a las siglas JavaScript Object Notation o Notación de Objetos de JavaScript, es un formato ligero de intercambio de datos, que resulta sencillo de leer y escribir para los programadores y simple de interpretar y generar para las máquinas.

JSON es un formato de texto completamente independiente de lenguaje, pero utiliza convenciones que son ampliamente conocidos por los programadores

Pese a su nombre, no es necesariamente parte de JavaScript, de hecho, es un estándar basado en texto plano para el intercambio de datos, por lo que se usa en muchos sistemas que requieren mostrar o enviar información para ser interpretada por otros sistemas.

Una de las características de JSON, al ser un formato que es independiente de cualquier lenguaje de programación, es que los servicios que comparten información por este método no necesitan hablar el mismo idioma, es decir, el emisor puede ser Java y el receptor Python, pues cada uno tiene su propia librería para codificar y decodificar cadenas en este formato.

PDO: PDO significa PHP Data Objects, Objetos de Datos de PHP, una extensión para acceder a bases de datos. PDO permite acceder a diferentes sistemas de bases de datos con un controlador específico (MySQL, SQLite, Oracle...) mediante el cual se conecta. Independientemente del sistema utilizado, se emplearán siempre los mismos métodos, lo que hace que cambiar de uno a otro resulte más sencillo.

El sistema PDO se fundamenta en 3 clases: PDO, PDOStatement y PDOException. La clase PDO se encarga de mantener la conexión a la base de datos y otro tipo de conexiones específicas como transacciones, además de crear instancias de la clase PDOStatement. Es ésta clase, PDOStatement, la que maneja las sentencias SQL y devuelve los resultados. La clase PDOException se utiliza para manejar los errores.

Bootstrap 4: es la última versión de Bootstrap, el *framework* de CSS, HTML y JavaScript más popular, que nos permite desarrollar webs que se ajustan a cualquier resolución y dispositivo.

En esta última versión, el framework se ha reescrito por completo, con nuevos componentes, estilos más optimizados y aún más adaptabilidad.

Como suele suceder, para poder avanzar hay que deshacerse de las cargas del pasado, y en este caso implica eliminar el soporte para Internet Explorer 9 y anteriores.

Cada uno de los ya mencionados están en este sistema, ayudan a que el usuario se sienta cómodo al usar. Estilos creados con CSS puro y otros con Bootstrap 4 para mayor impacto en la vista, así mismo como conectar una tabla en la base de datos PDO, y al mismo tiempo MYSQLI, ya que así no crea conflictos en el servidor.

JQUERY: Query permite manipular elementos del DOM (textos, imágenes, enlaces, etc.) , cambiar el diseño CSS o realizar peticiones Ajax utilizando instrucciones simples, a través de un código muy conciso y sencillo.

Es posible realizar el mismo trabajo utilizando solamente JavaScript, sin la biblioteca jQuery, pero la razón principal por la que mucha gente prefiere jQuery es que es mucho menos verboso. Se puede hacer lo mismo con muchas menos líneas de código, esa es la clave de su éxito. Query es una biblioteca de JavaScript. Dicho de otro modo, es un simple fichero con extensión `.js` que contiene objetos y funciones escritas en JavaScript. Este código pone a tu disposición un montón de funciones *prefabricadas* que podemos utilizar en nuestros proyectos.

Ventana Modal: Las ventanas Modal en Bootstrap, son unas capas ocultas DIV en el código de la web que contienen la información a mostrar cuando las hacemos visibles mediante un enlace o botón.

Este tipo de ventanas no hay que confundirlas con las ventanas conocidas como PopUp, que estas abren una página web emergente en una ventana del navegador. Las ventanas Modal de Bootstrap se abren dentro del mismo entorno de la web, ya que su código está definido dentro de la misma web que lo contiene, y lo único que hacemos es que sea visible e invisible mediante enlaces o botones.

2.1.3 DESARROLLO

Necesidades que se detectaron y las posibles soluciones a estas. Todo debe ir redactado en tiempo pasado, en tercera persona (se realizó, se implementó, se elaboró) y todos los procedimientos puestos en práctica para lograr los objetivos planteados. Cita de notas al pie de página. (20 hojas mínimo).

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Nam liber tempor cum soluta nobis eleifend option congue nihil imperdiet doming id quod mazim placerat facer possim assum. Typi non habent claritatem insitam; est usus legentis in iis qui facit eorum claritatem. Investigationes demonstraverunt lectores legere me lius quod ii legunt saepius. Claritas est etiam processus dynamicus, qui sequitur mutationem consuetudium lectorum. Mirum est notare quam littera gothica, quam nunc putamus parum claram, anteposuerit litterarum formas humanitatis per seacula quarta decima et quinta decima. Eodem modo typi, qui nunc nobis videntur parum clari, fiant sollemnes in futurum.

2.1.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Evaluar si se cumplió con el objetivo y las metas del proyecto planteadas al inicio del mismo; en caso de no haberse cumplido estos explicar las causas de las desviaciones.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea

commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Nam liber tempor cum soluta nobis eleifend option congue nihil imperdiet doming id quod mazim placerat facer possim assum. Typi non habent claritatem insitam; est usus legentis in iis qui facit eorum claritatem. Investigationes demonstraverunt lectores legere me lius quod ii legunt saepius. Claritas est etiam processus dynamicus, qui sequitur mutationem consuetudinum lectorum. Mirum est notare quam littera gothica, quam nunc putamus parum claram, anteposuerit litterarum formas humanitatis per seacula quarta decima et quinta decima. Eodem modo typi, qui nunc nobis videntur parum clari, fiant sollemnes in futurum.

CAPÍTULO 3

3.1 CONCLUSIONES

Resultados y beneficios en la aplicación del proyecto.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Nam liber tempor cum soluta nobis eleifend option congue nihil imperdiet doming id quod mazim placerat facer possim assum.

Typi non habent claritatem insitam; est usus legentis in iis qui facit eorum claritatem. Investigationes demonstraverunt lectores legere me lius quod ii legunt saepius. Claritas est etiam processus dynamicus, qui sequitur mutationem consuetudium lectorum.

Mirum est notare quam littera gothica, quam nunc putamus parum claram, anteposuerit litterarum formas humanitatis per seacula quarta decima et quinta decima. Eodem modo typi, qui nunc nobis videntur parum clari, fiant sollemnes in futurum.

3.2 GLOSARIO

Palabra: Definición/descripción. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure.

Palabra: Definición/descripción. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure.

Palabra: Definición/descripción. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure.

Palabra: Definición/descripción. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure.

3.3 BIBLIOGRAFÍA

Nombre de los autores y títulos de los libros utilizados. Mínimo 10 referencias bibliográficas que soporten el marco teórico del proyecto. Deberá redactarse con base al formato APA. *Nombre del autor, Título del Libro, Editorial, Lugar, Año de publicación, ISBN.*

Nombre del autor, Título del Libro, Editorial, Lugar, Año de publicación, ISBN.

Nombre del autor, Título del Libro, Editorial, Lugar, Año de publicación, ISBN.

Nombre del autor, Título del Libro, Editorial, Lugar, Año de publicación, ISBN.

Nombre del autor, Título del Libro, Editorial, Lugar, Año de publicación, ISBN.

Nombre del autor, Título del Libro, Editorial, Lugar, Año de publicación, ISBN.

Nombre del autor, Título del Libro, Editorial, Lugar, Año de publicación, ISBN.

3.4 ANEXOS

ANEXO I. PROJECT CHARTER

Definición del proyecto				
Nombre del proyecto: Sistema Integral De Correspondencia		Administrador del proyecto: Oscar Alejandro Martínez Cerda		
Descripción del proyecto	Un sistema en base a las necesidades del cliente, para archivar toda la correspondencia que llegue, así mismo darles respuesta.			
Nivel de autoridad del responsable del proyecto	Alta			
Necesidad de la organización	Manejar una base de datos adecuada para almacenar toda la información, acceso de usuario y administrador para dar de alta. Responder la correspondencia.			
Justificación del proyecto	Llevar un control de toda la correspondencia, asi mismo hacer más fácil toda la respuesta, ya que abarca la mayor parte de Coahuila, las personas de otras ciudades no tendrán que viajar hasta saltillo			
Recursos pre asignados	Instalaciones de la subdelegación del issste, computadora y acceso a la información que se usará para el sistema			
Stakeholders	Rol	Impacto 4.- Alto 3.- Medio 2.- Bajo-medio 1.- Bajo	Influencia 4.- Alta 3.- Media 2.- Baja-media 1.- Baja	Tolerancia al riesgo 4.- Alta 3.- Media 2.- Baja-media 1.- Baja
	Administrador	Alto	Alto	Medio
	Programador	Alto	Media	Media
Entregables	Lista de entregables para el cliente		Fecha para entrega	
	Carta de aceptación		3-junio-2021	
	Project Charter		18-junio-2021	
	Sistema completo		5-julio-2021	
Firma del Tutor	Firma			
	Nombre Luis Alejandro Esquivel Rodríguez			
	Fecha 17-junio-2021			
Firma del alumno	Firma			
	Nombre Javier Guadalupe Martínez Flores			

Fecha 17-junio-2021

En seguida las Tablas, gráficas, fotografías, documentos, detalles, cuadros.

3.4.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Calendarización de las actividades a realizar durante el proyecto. **Deberá entregarse en la primera evaluación** y al final deberá integrarse con los ajustes realizados.

ACTIVIDAD	Mayo				Junio				Julio				Agosto			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Recopilacion de Datos	X															
Definir los requerimientos del cliente	X															
Estructurar la Aplicación Web		X														
Diseñar las interfaces de la aplicación web			X													
Desarrollar las interfaces de la aplicación web			X													
Programar las funcionalidades de las interfaces				X	X	X	X									
Pruebas 1								X	X							
Pruebas 2										X	X					
Realizar Correcciones												X	X			
Entrega de la aplicación web														X	X	X

3.4.2 CONTRIBUCIONES ADICIONALES

Todas aquellas actividades que se llevaron a cabo y que no están directamente relacionadas con el proyecto.