



**SISTEMA AUTOMATIZADO PARA
LA GESTIÓN ACADÉMICA DE LA
COORDINACIÓN DE MISIÓN SUCRE
DEL COLEGIO UNIVERSITARIO
FRANCISCO DE MIRANDA**

MANUAL DE USUARIO

(ROL: TRIUNFADOR)





		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

CONTENIDO

I.	INTRODUCCIÓN	5
II.	INFORMACIÓN PARA EL USO DEL DOCUMENTO	7
1.	NOTAS	7
2.	PRECAUCIONES Y ALERTAS.....	8
3.	ERRORES.....	8
III.	CONCEPTOS DE LAS OPERACIONES.....	9
IV.	INFORMACIÓN PARA USO GENERAL DEL SISTEMA	10
1.	ROLES DE LOS USUARIOS QUE UTILIZAN EL SISTEMA.....	10
2.	BOTONES DEL SISTEMA.....	10
3.	PANTALLAS GENERALES DEL SISTEMA	12
4.	MANEJADOR DE BASE DE DATOS	14
5.	REQUISITOS DE IMPLEMENTACIÓN	14
6.	REQUISITOS DE SOFTWARE Y HARDWARE	14
V.	PROCEDIMIENTOS DEL SISTEMA	16
1.	MENÚ PRINCIPAL	16
2.	MÓDULO: CREACIÓN DE NUEVO USUARIO PREINSCRITO.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.	MÓDULO: INICIAR SESIÓN	20
3.1.	SUBMÓDULO REINICIAR CONTRASEÑA	21
4.	MÓDULO: PREINSCRIPCIÓN	25
4.1.	SUBMÓDULO DATOS PERSONALES	25
5.	MÓDULO: MATERIAS.....	29
VI.	MENSAJES DE ERROR Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.....	
VII.	GLOSARIO DE TÉRMINOS	32

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 2 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1 PANTALLA INICIO DE SESIÓN.....	123
ILUSTRACIÓN 2 PANTALLA PRINCIPAL.....	134
ILUSTRACIÓN 3 PANTALLA PRINCIPAL: CERRAR SESIÓN	145
ILUSTRACIÓN 4 MENÚ PRINCIPAL DEL SISTEMA.....	146
ILUSTRACIÓN 5 MÓDULO: CREACIÓN DE NUEVO USUARIO PREINSCRITO - DIRECCIÓN DE ACCESO AL SISTEMA	206
ILUSTRACIÓN 6 MÓDULO: CREACIÓN DE NUEVO USUARIO PREINSCRITO - PANEL DE INICIO PARA NUEVO USUARIO	217
ILUSTRACIÓN 7 MÓDULO: CREACIÓN DE NUEVO USUARIO PREINSCRITO - FORMULARIO DE REGISTRO DE USUARIO	219
ILUSTRACIÓN 8 MÓDULO: CREACIÓN DE NUEVO USUARIO PREINSCRITO - PANEL DE INICIO PARA NUEVO USUARIO	20
ILUSTRACIÓN 9 MÓDULO: CREACIÓN DE NUEVO USUARIO PREINSCRITO – MENSAJE DE CONFIRMACIÓN DE REGISTRO EN LA PÁGINA DE INICIO DEL SISTEMA.....	221
ILUSTRACIÓN 10 SUB- MÓDULO: SUB-MÓDULO RECUPERAR CONTRASEÑA – PANTALLA DE RECUPERACIÓN DE CONTRASEÑA	22
ILUSTRACIÓN 11 SUB-MÓDULO: RECUPERAR CONTRASEÑA – CONSULTA DE PREGUNTA DE SEGURIDAD	22
ILUSTRACIÓN 12 ILUSTRACIÓN 13 SUB-MÓDULO RECUPERAR CONTRASEÑA – ACTUALIZACIÓN DE CONTRASEÑA.....	23
ILUSTRACIÓN 13 MÓDULO: CREACIÓN DE NUEVO USUARIO PREINSCRITO – MENSAJE DE CONFIRMACIÓN DE REGISTRO EN LA PÁGINA DE INICIO DEL SISTEMA.....	217
ILUSTRACIÓN 14 MÓDULO: CREACIÓN DE NUEVO USUARIO PREINSCRITO – MENSAJE DE CONFIRMACIÓN DE REGISTRO EN LA PÁGINA DE INICIO DEL SISTEMA.....	217
ILUSTRACIÓN 15 MÓDULO: CREACIÓN DE NUEVO USUARIO PREINSCRITO – MENSAJE DE CONFIRMACIÓN DE REGISTRO EN LA PÁGINA DE INICIO DEL SISTEMA.....	217
ILUSTRACIÓN 16 MÓDULO: CREACIÓN DE NUEVO USUARIO PREINSCRITO – MENSAJE DE CONFIRMACIÓN DE REGISTRO EN LA PÁGINA DE INICIO DEL SISTEMA.....	217

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 3 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	



		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

ILUSTRACIÓN 17 MÓDULO: CREACIÓN DE NUEVO USUARIO PREINSCRITO – MENSAJE DE CONFIRMACIÓN DE REGISTRO EN LA PÁGINA DE INICIO DEL

SISTEMA.....217



ILUSTRACIÓN 18 MÓDULO: CREACIÓN DE NUEVO USUARIO PREINSCRITO – MENSAJE DE CONFIRMACIÓN DE REGISTRO EN LA PÁGINA DE INICIO DEL

SISTEMA.....217

ILUSTRACIÓN 19 OPCIONES DEL SUB-MÓDULO XX **¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.**

ILUSTRACIÓN 20 MÓDULO: XXX25

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 4 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	



		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

TABLAS

TABLA 1 ROLES DE LOS USUARIOS QUE UTILIZAN EL SISTEMA ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.0

TABLA 2 BOTONES DEL SISTEMA ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.1

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 5 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

I. INTRODUCCIÓN



Los sistemas de información computarizados constituyen un papel fundamental en la sociedad, influyen en la competitividad empresarial y su uso permite muchas mejoras puesto que automatizan procesos manuales, proveen una plataforma de información necesaria para control y toma de decisiones de determinados procesos en las organizaciones.

Es evidente entonces que hoy en día la dinámica de las gestiones informáticas exige la disponibilidad de la información en todo momento y además requiere que la misma esté representada de manera efectiva, rápida e íntegra. Afortunadamente existen distintos productos de software orientados a cubrir procesos críticos de las organizaciones, en los entes académicos administrativos han alcanzado niveles superiores de ejecución, debido a la automatización de un gran conjunto de actividades que incrementan la velocidad y la calidad de los procesos

Con referencia a lo anterior, las grandes organizaciones cuentan con una infraestructura tecnológica que soporta todas las actividades operacionales y administrativas de la misma, además cuentan con Sistemas de Información Integrales que abarcan todas las áreas de trabajo. Aquellas que no sigan esta tendencia, es decir, que no adquieran una plataforma tecnológica (hardware y software) que les permita optimizar sus procesos dentro de algunos años estarán condenadas a desaparecer, ya que se encontrarán en desventaja frente a la competencia que propone la sociedad de la información. Dentro de esto se ubican las universidades públicas y privadas, desde toda perspectiva (económica, social, académica, etc.) deben competir con las demás organizaciones.

El presente manual fue diseñado con el objetivo de establecer una guía al usuario final del sistema automatizado, el mismo contemplará: Información para uso del documento, concepto de las operaciones, información para uso general del sistema, Información de los

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 6 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	



		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

comandos del sistema, los mensajes de error que se les pueda presentar, así como la resolución de los problemas correspondientes a cada error.

El manual de usuario final para cada uno de los roles detalla los pasos a seguir para según sus opciones realizar un uso eficiente del módulo diseñado acorde a sus necesidades, entre las funcionalidades que brinda el sistema podemos enumerar:

- Gestión de Zonas Geográficas.
- Gestión de Aldeas.
- Gestión de Coordinadores de Aldeas.
- Gestión de Carreras.
- Gestión de Materias.
- Gestión de Grupos.
- Gestión de Profesores.
- Gestión de Triunfadores.
- Gestión de Calificaciones.

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 7 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

II. INFORMACIÓN PARA EL USO DEL DOCUMENTO

El presente manual de usuario es de uso interno para el personal involucrado en la Coordinación de Misión Sucre del Colegio Universitario Francisco de Miranda y solo puede ser utilizado por las personas que estén debidamente autorizadas para ello.

Cuenta con un contenido de fácil manejo, de manera que el usuario pueda consultar la información que requiere y desplazarse por el documento a través del panel de navegación.

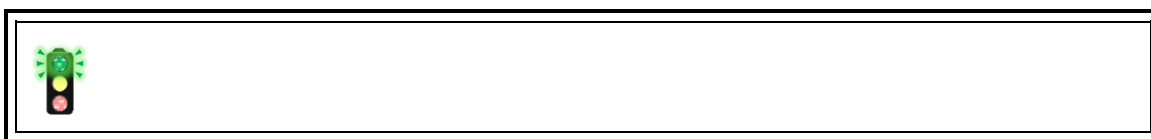
Los títulos y subtítulos hasta segundo nivel de despliegue, pueden acoplar la información correspondiente, toda vez que presione la flecha que se encuentra al inicio del lado izquierdo de cada título. Esto permite ocultar aquella información que el Usuario no requiere en el momento.

Cada ilustración y tabla se encuentra debidamente identificada, de acuerdo a la información correspondiente.



Las notas, precauciones, alertas y errores serán visualizadas en un formato uniforme que sea distinguible fácilmente desde el texto. Tomando en cuenta esto, vamos a hacer uso únicamente de los siguientes íconos para cada caso:

1. NOTAS

Se mostrarán en un recuadro, con un semáforo que resalta la luz de color verde. Estas notas, representarán información relevante que guiará al usuario en el sistema.



Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 8 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

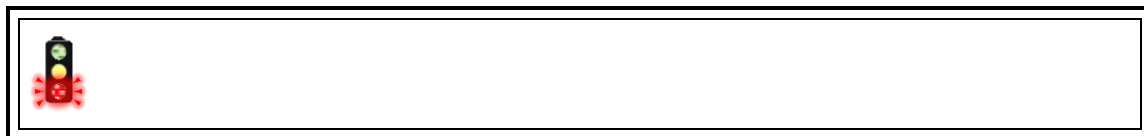
2. PRECAUCIONES Y ALERTAS

Se mostrarán en un recuadro, con un semáforo que resalta la luz de color amarillo. Las precauciones y alertas indicarán como debe ser ingresada la información al sistema.





3. ERRORES

Se mostrarán en un recuadro, con un semáforo que resalta la luz de color rojo, e indicarán que la información fue ingresada de forma errónea o con un formato inválido, cuando ocurre una inestabilidad del sistema o cuando se realiza alguna búsqueda con resultados no exitosos.



Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 9 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

III. CONCEPTOS DE LAS OPERACIONES

Para establecer conceptos afines al manual desarrollado antes debemos contextualizar los mismos, el ámbito en el cual serán desarrollados será netamente académico:

Preinscripción de Alumnos: se refiere a la reserva de una plaza que se realiza antes de la inscripción en firme dentro de la Misión Sucre.



Creación de Grupos: es el procedimiento mediante el cual se realiza la creación de un grupo de estudiantes para cursar una carrera determinada.

Asignación de Materias: describe el proceso mediante el cual se asigna a un grupo de estudiantes las materias a cursar en una carrera o lapso académico.

Asignación de Profesores: se refiere al proceso mediante el cual se asigna un profesor a una o más materias según sus capacidades en cuanto a horario y conocimientos.

Carga de Calificaciones: este aspecto define al proceso mediante el cual se asigna la calificación obtenida en un periodo académico por un Triunfador, esta calificación es entregada por el profesor al coordinador el cual posteriormente y en los lapsos establecidos por la Coordinación de Misión Sucre del Colegio Universitario Francisco de Miranda.

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 10 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

IV. INFORMACIÓN PARA USO GENERAL DEL SISTEMA

4. ROLES DE LOS USUARIOS QUE UTILIZAN EL SISTEMA

ROL	PERMISOS
Coordinador CUFM	Permisos de Administración total del sistema.
Coordinador Aldea	Permisos para la gestión total de la(s) Aldea(s) a su Cargo.
Triunfador	Permisos para llenar su información y consultar calificaciones en el sistema.
Control de Estudios CUFM	Permisos para cambiar el estatus de un Triunfador según sea requerido, consultar calificaciones en el sistema y obtener reportes específicos.

Tabla 1 - Roles de los usuarios que utilizan el sistema

5. BOTONES DEL SISTEMA

BOTÓN	FUNCIÓN

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 11 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	





		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

Tabla 2 - Botones del sistema

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 12 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

6. PANTALLAS GENERALES DEL SISTEMA

Como pantallas generales del sistema se pueden visualizar las siguientes:

3.1. Pantalla de inicio de sesión:

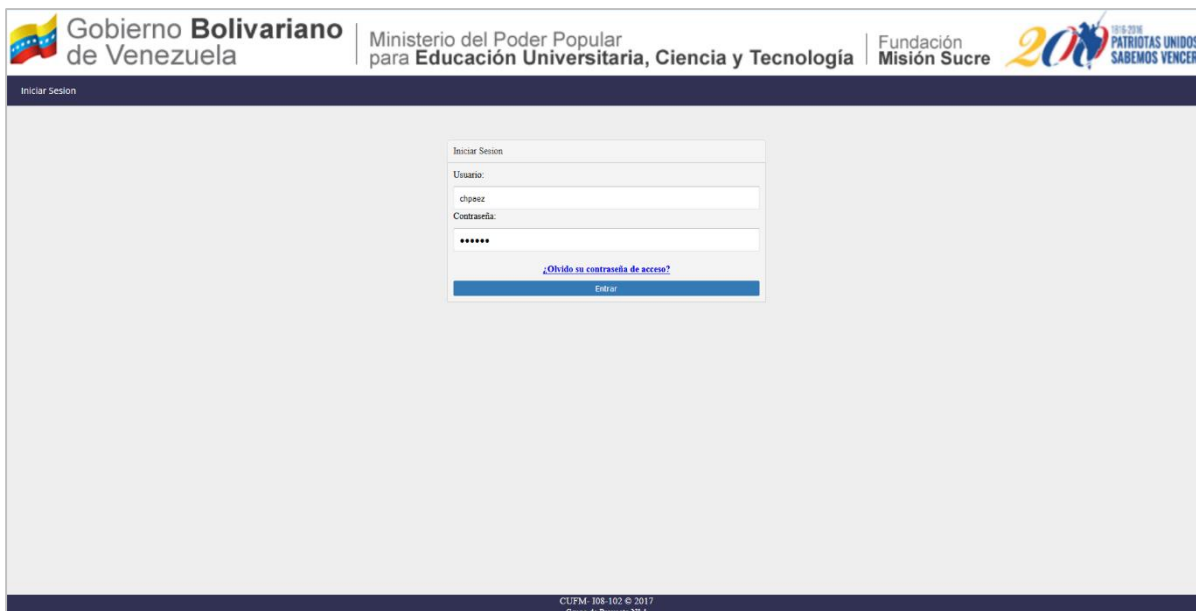




Ilustración 1 Pantalla inicio de sesión

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 13 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	



		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

3.2. Seguidamente el usuario visualizará la pantalla principal.



Ilustración 2 Pantalla principal

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 14 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

1.3. Salir del sistema:



Ilustración 3 Pantalla principal: Cerrar sesión

7. MANEJADOR DE BASE DE DATOS

PostgreSQL Versión 9.6



8. REQUISITOS DE IMPLEMENTACIÓN

- PHP
- Manejador de base de datos PostgreSQL 9.6
- Servidor Web Apache

9. REQUISITOS DE SOFTWARE Y HARDWARE



- Software: Sistema Operativo Windows o Linux

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 15 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

- Hardware: Condiciones mínimas del servidor entre 4 y 8 GB de memoria, procesador i5, 250GB de disco duro.

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 16 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

V. PROCEDIMIENTOS DEL SISTEMA

1. MENÚ PRINCIPAL

Luego de ingresar a la aplicación “Sistema Automatizado Para la Gestión Académica de la Coordinación de Misión Sucre del Colegio Universitario Francisco de Miranda”, en la parte superior de la pantalla principal visualizara el menú principal comprendido por los siguientes módulos: Inicio, Pre-Inscripción, Materias y Cerrar Sesión:

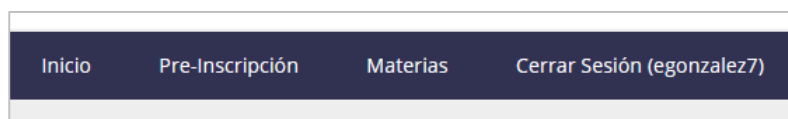


Ilustración 4 Menú principal del Sistema

2. MÓDULO: CREACIÓN DE NUEVO USUARIO PREINSCRITO





Para el acceso de un usuario Triunfador al Sistema, debe ser previamente preinscrito por el Coordinador de Aldea, quien carga en el sistema su número de cédula. Una vez realizado este paso, remite vía correo electrónico un link a través del cual podrá crear su usuario de ingreso al Sistema.

PASO 1. Recibirá una dirección o link electrónico de parte del Coordinador de la Aldea donde realizó su preinscripción. Debe hacer clic en dicho enlace para acceder a la página de inicio del Sistema.



Ilustración 5 Creación de Nuevo Usuario Preinscrito - Dirección de acceso al Sistema

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 17 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	



		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

PASO 2. Al acceder al link se cargará la pantalla de consulta de usuario preinscrito. En el campo: “Número de cédula” se debe cargar el del estudiante y luego hacer clic en el botón “Consultar”.



Ilustración 6 Creación de Nuevo Usuario Preinscrito - Panel de inicio para nuevo usuario

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 18 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

PASO 3. Seguidamente, se mostrará una pantalla con el formulario “Registro de Usuario”, donde el Triunfador debe crear su nombre de usuario y contraseña de inicio con el que accederá posteriormente al Sistema. Además, deberá elegir una pregunta y respuesta secreta que le servirán para recuperar la contraseña en caso de olvido de la misma.

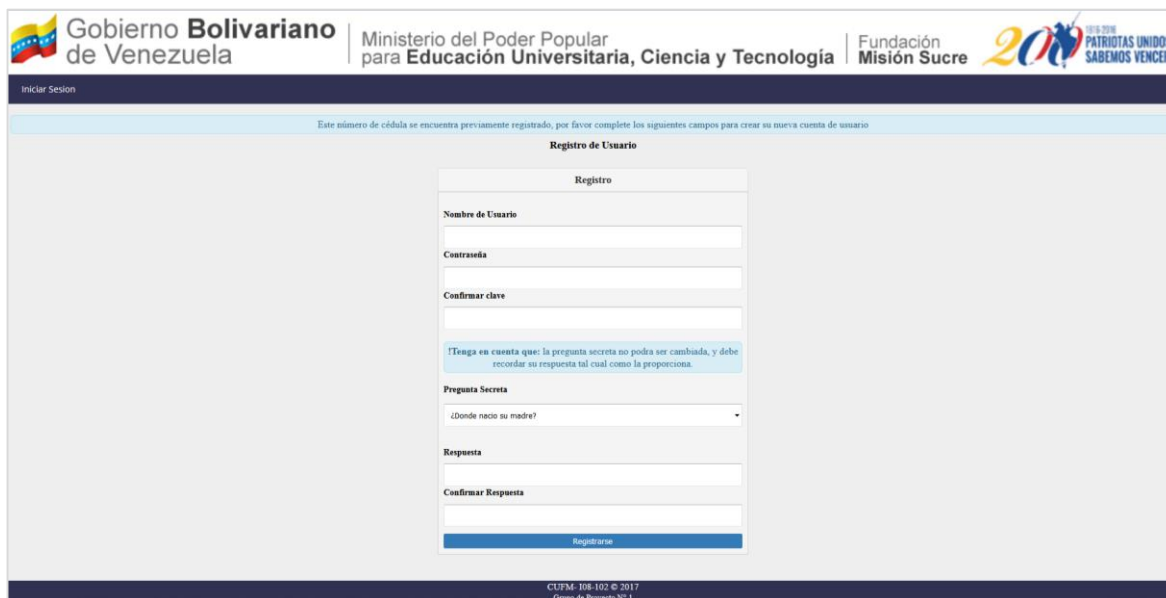




Ilustración 7 Creación de Nuevo Usuario Preinscrito - Formulario de registro de usuario


Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 19 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

PASO 4. En caso de cumplir cabalmente con la creación del usuario, aparecerá el panel de inicio del Sistema con el mensaje de confirmación: “Registro completado con éxito, ahora puede iniciar sesión”, tal como se muestra en la siguiente vista:





Ilustración 8 Creación de Nuevo Usuario Preinscrito – Mensaje de confirmación de registro en la página de inicio del Sistema



En caso de no poder registrar la nueva cuenta aparecerá un mensaje de error. Debe cotejar que los datos cargados sean correctos, en caso de no poder realizar el registro de usuario debe contactar al coordinador de Aldea a fin de que le pueda ayudar a completar el proceso.

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 20 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

3. MÓDULO: INICIAR SESIÓN

Una vez creado el usuario y la contraseña, además de haber elegido la pregunta de seguridad exitosamente podrá ingresar con la información elegida al Sistema de Gestión Académica.

PASO 1. Cargue en el campo “Usuario” el nombre de usuario creado y en el de “Contraseña” la clave seleccionada, haga clic en el botón “Entrar”.

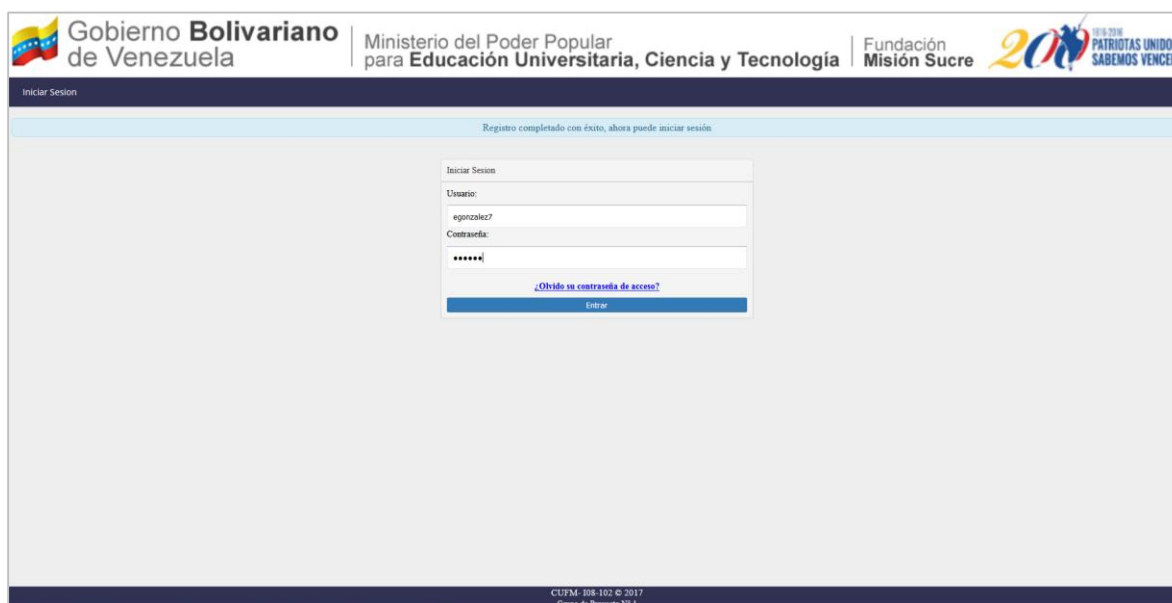





Ilustración 9 Acceso al Sistema - Panel de Inicio al Sistema



En caso de haber olvidado su contraseña, haga clic en el mensaje de enlace ¿Olvidó su contraseña de acceso? a través del cual puede ingresar al sub módulo de recuperación de usuario.

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 21 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

3.1 SUB MÓDULO RECUPERAR CONTRASEÑA

PASO 1. En caso de haber olvidado su clave de acceso, seleccione el enlace “¿Olvidó su contraseña de acceso?”, ubicado en la parte superior del botón “Entrar”. Se le desplegará una nueva ventana donde se habilitará un campo en el que debe ingresar su nombre de usuario. Una vez cargada la información solicitada, presione el botón “Enviar”.

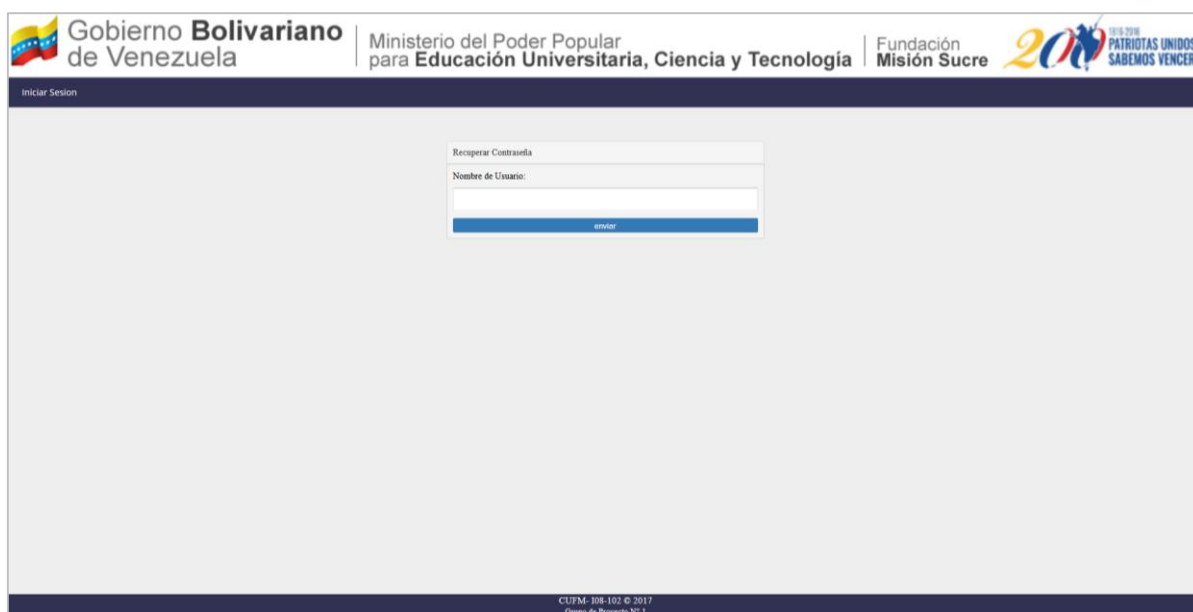




Ilustración 10 Sub-módulo Recuperar Contraseña – Pantalla de Recuperación de Contraseña

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 22 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

PASO 2. De inmediato, se le planteará la pregunta de seguridad de su cuenta. Ingrese la respuesta secreta en el campo habilitado para ello. Pulse el botón “Enviar”.

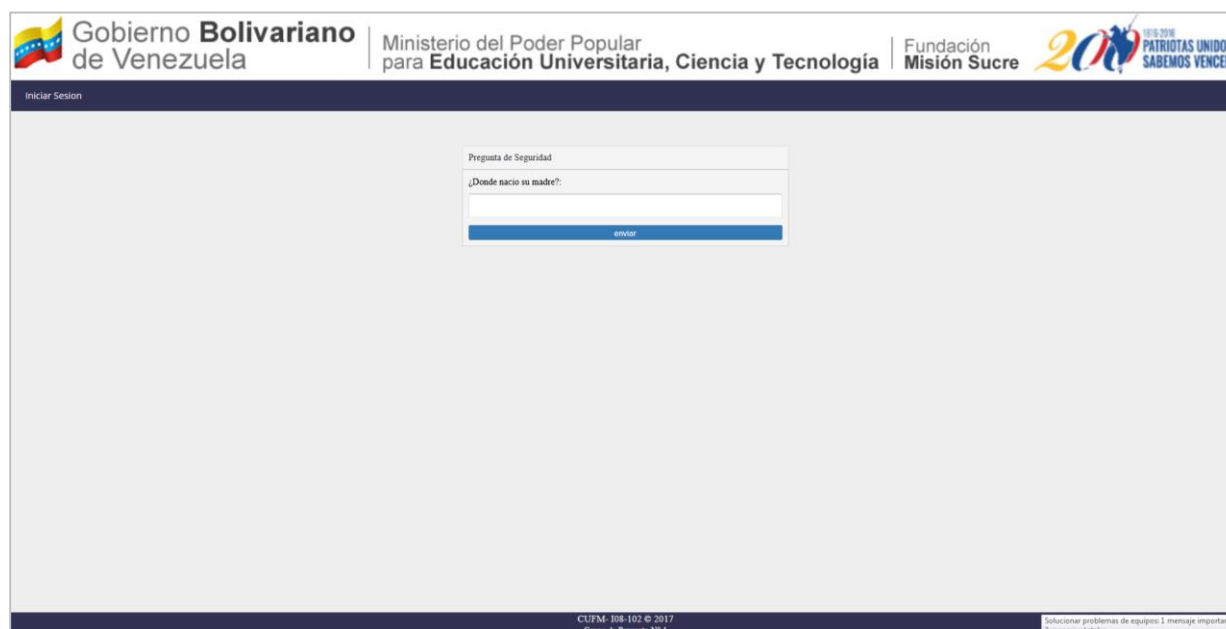




Ilustración 11 Sub-módulo Recuperar Contraseña – Consulta de Pregunta de Seguridad

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 23 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

PASO 3. Los campos cambiarán, esta vez para solicitarle que ingrese una nueva contraseña de usuario y la confirme. Una vez cargados los datos solicitados en los campos correspondientes haga clic en el botón “Enviar”.

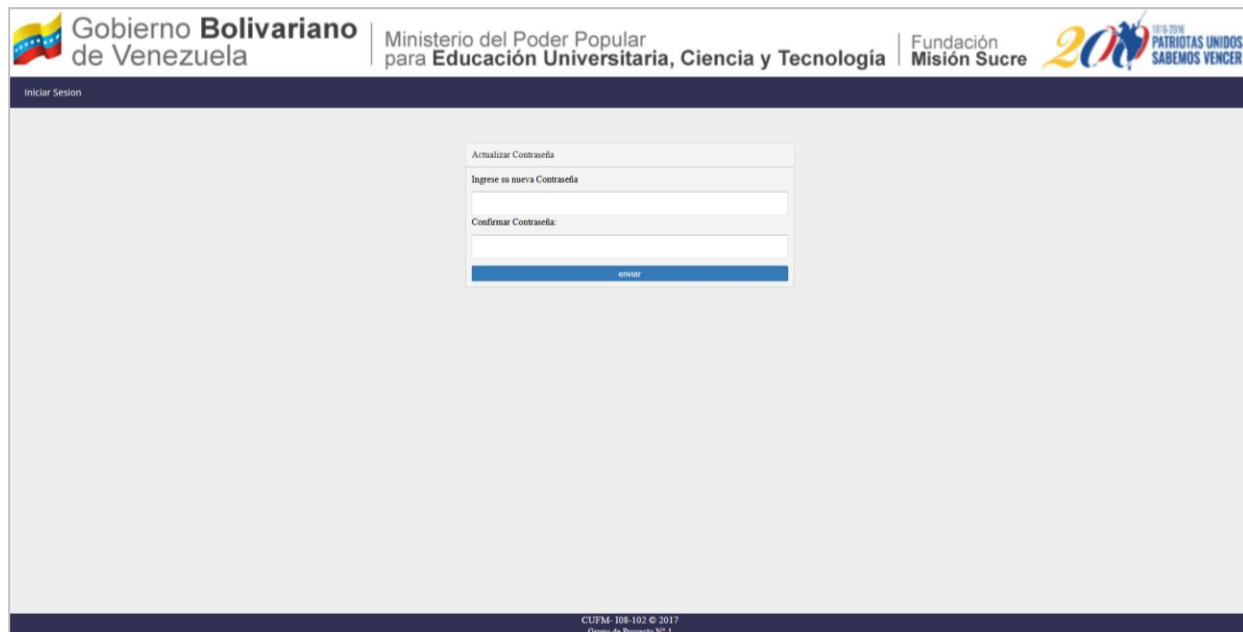





Ilustración 12 Sub-módulo Recuperar Contraseña – Actualización de contraseña



En el campo de contraseña sólo se admitirán caracteres alfanuméricos. No debe hacer uso de caracteres especiales . , * - + / ñ #: _ ;

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 24 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

PASO 4. En caso de ser exitosa su actualización de contraseña, le aparecerá un mensaje de confirmación en la parte superior del formulario de inicio al sistema. Luego de ello podrá acceder normalmente con su nuevo usuario.

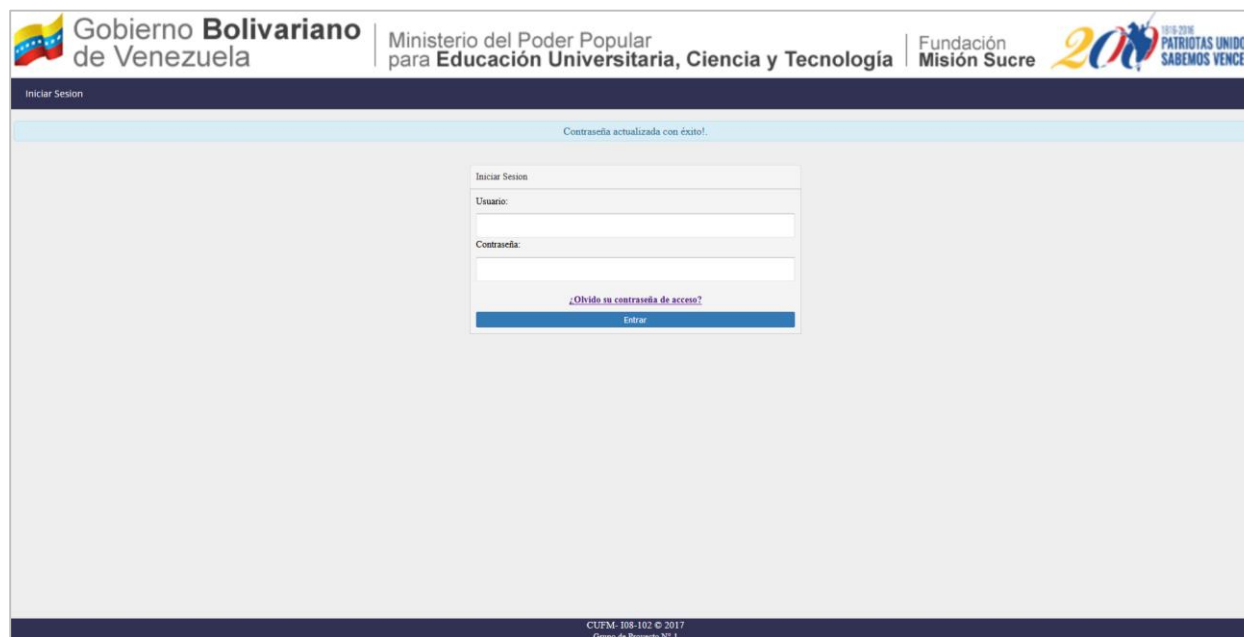




Ilustración 13 Sub-módulo Recuperar Contraseña – Confirmación de actualización de contraseña

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 25 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

4. MÓDULO: PREINSCRIPCIÓN

4.1 SUB MÓDULO DATOS PERSONALES



El proceso de confirmación de inscripción, debe realizarse desde este módulo por parte del usuario Triunfador al ingresar al Sistema por primera vez. Previo a comenzar con este proceso, es necesario cumplir con el paso 1 del módulo: Iniciar Sesión (Pág. 20 del presente manual).

PASO 1. Para confirmar su inscripción, haga clic en la opción “Pre inscripción” del Menú Principal. Al hacerlo, se desplegará una pestaña donde aparecerá la opción “Datos Personales”; presione el botón del mouse para seleccionar la opción.



Ilustración 14 Confirmación de inscripción - Actualización de contraseña

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 26 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

PASO 2. Al accionar la opción se le desplegará el formulario “Datos Personales”, allí el Triunfador debe cargar los campos con la información personal según lo soliciten los campos: Número de Cédula (sólo admite valores numéricos, un máximo de 8 caracteres), Nombre, Apellido (únicamente los datos correspondientes al primer nombre y primer apellido, deben llenarse con mayúsculas sostenidas), Fecha de Nacimiento (sólo admite valores numéricos en formato día/mes/año), Lugar de Nacimiento (Nombre de la ciudad - estado), Correo electrónico, Teléfono Celular y Teléfono Habitación (Debe colocar el número de código ciudad completo, sólo admite caracteres numéricos), Dirección (Debe escribirla en mayúsculas). En el caso de los campos para la carga del Género y Estado Civil del estudiante, debe desplegar la lista de opciones haciendo clic en el botón lateral derecho:



Y seleccionar una (1) de las opciones presentadas. Una vez llenos todos los campos, presione el botón “Guardar”.

Ilustración 15 Confirmación de inscripción – Formulario de carga de Datos Personales

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 27 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	



		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00



Ilustración 16 Confirmación de inscripción – Formulario de carga de Datos Personales, botón Guardar.

PASO 3. Obligatoriamente debe llenar todos los campos del formulario, en caso de presionar el botón “Guardar” faltando aún por cargar alguna información, le aparecerá debajo del campo vacío el mensaje: **“Este Campo es Obligatorio”**. Cargue la información solicitada y presione nuevamente la tecla “Guardar”.

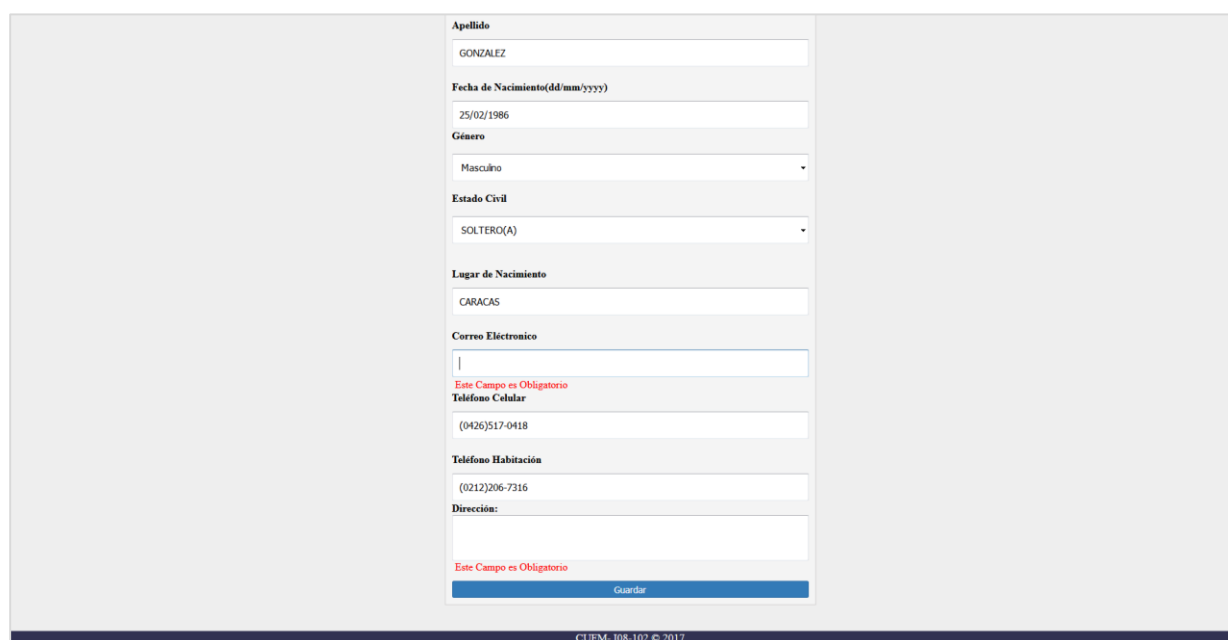




Ilustración 17 Confirmación de inscripción – Formulario de carga de Datos Personales, Carga de campos obligatorios.



Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 28 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

PASO 4. Si llenó todos los datos en los campos de registro y la información suministrada se almacenó de forma correcta, le será emitido un mensaje indicando “Registro almacenado satisfactoriamente”.


Ilustración18 Confirmación de inscripción – Mensaje de confirmación de datos almacenados de forma correcta.

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 29 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00


5. MÓDULO: MATERIAS

PASO 1. Para poder ingresar a éste módulo debe hacer clic en la opción del Menú Principal “Materias”. En el cuerpo de la página se cargará una tabla donde podrá visualizar las materias que cursará el triunfador en el período inscrito por su código y su nombre. Además, una vez culminado el período académico cursado, podrá ver la nota final obtenida en la tercera columna de la tabla.


Gobierno Bolivariano de Venezuela

Ministerio del Poder Popular
para Educación Universitaria, Ciencia y Tecnología

Fundación
Misión Sucre



Inicio Pre-Inscripción **Materias** Cerrar Sesión (vencedor1)

Listado de Materias Inscritas del Alumno: carlos javier

Buscar:

Código Materia	Nombre de la Materia	Nota Final
2	programacion	18
5	base de datos	20
Promedio Académico		19

Mostrando 1-2 de 2 Registros

← Anterior



1

Siguiente →

CUFM- I08-102 © 2017
Grupo de Proyecto N° 1

Ilustración 19 Módulo Materias – Vista de tabla Listado de materias inscritas.

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 30 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

En la última fila de la tabla se encuentra el campo: “Promedio Académico”, donde se puede ver el índice académico acumulado por el estudiante a lo largo de la carrera.

<div> <div>Buscar:</div> <input type="text"/> </div>		
Código Materia	Nombre de la Materia	Nota Final
2	programacion	18
5	base de datos	20
Promedio Académico		19
Mostrando 1-2 de 2 Registros		
<div> <div>← Anterior</div> <div>1</div> <div>Siguiente →</div> </div>		



Ilustración 20 Módulo Materias – Vista de campo Promedio Académico.

PASO 2. En caso de querer ver más materias cargadas que no están presentes en la vista inicial, puede hacer uso de los botones ubicados en la parte inferior de la tabla.

<div> <div>Buscar:</div> <input type="text"/> </div>		
Código Materia	Nombre de la Materia	Nota Final
2	programacion	18
5	base de datos	20
Promedio Académico		19
Mostrando 1-2 de 2 Registros		
<div> <div>← Anterior</div> <div>1</div> <div>Siguiente →</div> </div>		

Ilustración 21 Módulo Materias – Vista de Botones Anterior y Siguiente.

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 31 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	



		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

PASO 3. Para una búsqueda rápida puede hacer uso de la opción Buscar, ubicada en la parte superior de la tabla. Ésta posee un campo donde puede transcribir el nombre de la materia a ubicar, luego de ello presione la tecla Enter en el teclado y le permitirá ver las opciones cercanas a su búsqueda.

<div> <div>Buscar:</div> <input type="text"/> </div>		
Código Materia	Nombre de la Materia	PUNTAJE
2	programacion	18
5	base de datos	20
Promedio Académico		19
Mostrando 1-2 de 2 Registros		
<div> <div>← Anterior</div> <div>1</div> <div>Siguiente →</div> </div>		

Ilustración 22 Módulo Materias – Vista de Barra de Búsqueda.



Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 32 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

VI. GLOSARIO DE TÉRMINOS



TERMINOLOGÍA	SIGNIFICADO
Aplicación	Una aplicación es un programa de computadora que se utiliza como herramienta para una operación o tarea específica.
Base de Datos	Conjunto de datos organizados de modo tal que resulte fácil acceder a ellos, gestionarlos y actualizarlos.
Clic	Pulsación que se hace en alguno de los botones del ratón de una computadora para dar una instrucción tras haber señalado un enlace o icono en la pantalla.
Contraseña	Conjunto de letras, números y símbolos, o incluso frases, utilizadas para autenticar usuarios en un sistema informático. Para que el uso de contraseñas sea efectivo es necesario escogerlas de manera que sean difíciles de adivinar para un atacante.
Correo Electrónico	Servicio de internet que permite el intercambio rápido de mensajes entre personas remotas que no necesariamente han de estar conectadas a la vez. Para poder hacer uso, ambas personas deben disponer de una cuenta, ofrecida por un proveedor de estos servicios.
Descargar	Transferir información desde un ordenador de la red Internet al ordenador propio. También se le suele llamar "bajar" o "download".
Dominio	Conjunto de caracteres que identifica la dirección de un sitio web.

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 33 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

Encriptar	Proteger archivos expresando su contenido en un lenguaje cifrado. Los lenguajes cifrados simples consisten, por ejemplo, en la sustitución de letras por números.
Enlace	Partes de un sistema o página Web que llevan a otra parte del mismo o enlazan con otro servidor.
Hardware	Todos los componentes físicos de la computadora y sus periféricos.
Ícono	Pequeña imagen que representa un elemento de software (un programa, un archivo, una carpeta, un acceso directo...) Al hacer doble clic sobre él se accede al elemento o dirección url.
Interfaz	Conexión funcional entre dos sistemas o dispositivos de cualquier tipo dando una comunicación entre distintos niveles. Su plural es interfaces.
Link	Enlace. Se llama así a las partes de un sistema o página Web que llevan a otra parte del mismo o enlazan con otro servidor.
Login	Nombre dado al momento de autenticación al ingresar a un servicio o sistema. En el momento que se inicia el login, el usuario entra en una sesión, empleando usualmente un nombre de usuario y contraseña.
Módulo	Parte autónoma de un programa de ordenador.
Navegador	Programa que interpreta el código (HTML y más) en el que están escritas las páginas web y nos las muestra tal y como las vemos en el monitor.

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 34 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	

		MANUAL DE USUARIO			
		MANUAL DE ROL: TRIUNFADOR			
CÓDIGO	CA02	FECHA	11/10/2017	VERSIÓN	00

Pantalla

Cada una de las vistas del Sistema de Información que proyectan de manera gráfica las funciones con las que el usuario interactúa en la aplicación.

Portal

Sitio Web que sirve de punto de partida para navegar por Internet.

Red

En tecnología de la información, una red es un conjunto de dos o más computadoras interconectadas.

Sistema de Información - Sistema

Conjunto de funciones que operan en armonía o con un mismo propósito, y que puede ser ideal o real. Por naturaleza propia, posee reglas o normas que regulan su funcionamiento; puede ser entendido, aprendido y enseñado.

Software

Parte lógica del ordenador. Se trata de un conjunto de órdenes lógicas cuya ejecución permite al usuario realizar un trabajo con el ordenador. Son los llamados "programas". Se almacenan en la memoria y pueden ser muy variados: de tratamiento de texto, de tratamiento de imágenes, de control numérico, de reproducción multimedia... El propio sistema operativo del ordenador se considera software.

Elaborado por: Equipo de Proyecto	Revisado por:	Aprobado por:	Página 35 de 34
Fecha: 11/10/2017	Fecha: __/__/__	Fecha: __/__/__	