



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería
Informática**

**Sistema de Información sobre
Matriculación**



Presentado por Mario de la Parte Izquierdo
en Universidad de Burgos — 29 de junio
de 2019

Tutor: Carlos Pardo Aguilar



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



D. Carlos Pardo Aguilar, profesor del departamento de Ingeniería Civil, área de Lenguajes y Sistemas Informáticos.

Expone:

Que el alumno D. Mario de la Parte Izquierdo, con DNI 71305494C, ha realizado el Trabajo final de Grado en Ingeniería Informática titulado *Sistema de Información sobre Matriculación*.

Y que dicho trabajo ha sido realizado por el alumno bajo la dirección del que suscribe, en virtud de lo cual se autoriza su presentación y defensa.

En Burgos, 29 de junio de 2019

Vº. Bº. del Tutor:

D. Carlos Pardo Aguilar

Resumen

En la actualidad, existe una gran cantidad de información o datos, los cuales componen una parte muy importante en las grandes empresas y organizaciones de todo el mundo. Cada día se genera multitud de nueva información y es indispensable almacenarla para posteriormente poder interpretarla adecuadamente.

El desarrollo de este proyecto viene motivado por realizar un Sistema de Información, o lo que es lo mismo, un almacén electrónico sobre la matriculación de alumnos en la Universidad de Burgos.

Con la creación del **Sistema de Información sobre Matriculación** se pretende crear una aplicación que sea capaz de procesar, almacenar, administrar, organizar y visualizar correctamente información relevante a la matriculación.

De esta manera, la Universidad de Burgos contará con un sistema cuya información se podrá utilizar para la toma de decisiones.

Descriptores

Sistema de Información, Matrícula Universitaria, Aplicación Sigma

Abstract

Nowadays, there is a large amount of data and information, which is a very great value for big companies and organizations all around the world. Every single day a multitude of new information is created, and it is indispensable to keep it saved, in order to be used properly later on.

The research and development of this project is to create a new Information System to keep an electronic store, based on Burgos University students's enrolment data.

With this new **Enrolment Information System**, I pretend to create an application that is capable of processing, storing, managing, organising and correctly visualising relevant enrolment information.

In this way, Burgos University will have an Enrolment System whose information can be used to find out things or to make decisions.

Keywords

Information System, University Enrollment, Sigma Application

Índice general

Índice general	III
Índice de figuras	V
Índice de tablas	VI
Introducción	1
1.1. Estructura de la memoria	2
Objetivos del proyecto	3
2.1. Objetivo general	3
2.2. Objetivos técnicos	3
Conceptos teóricos	5
3.1. Sistema de Información	5
3.2. Parseado de Datos	7
3.3. Gráficos Representados	7
Técnicas y herramientas	9
4.1. Metodologías	9
4.2. Lenguaje de Programación	10
4.3. Entorno de Desarrollo	10
4.4. Control de Versiones	11
4.5. Documentación	11
4.6. Otras Herramientas	12
Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto	15
5.1. Inicio del proyecto	15

5.2. Metodologías	16
5.3. Toma de decisiones	16
5.4. Librerías para el tratamiento y manipulación de datos	16
5.5. Interfaz de usuario del proyecto	18
5.6. Problemas encontrados	19
Trabajos relacionados	23
Conclusiones y Líneas de trabajo futuras	25
7.1. Conclusiones	25
7.2. Líneas de trabajo futuras	25
Bibliografía	27

Índice de figuras

3.1. Componentes de un Sistema de Información	6
3.2. Información de Caja y Bigotes	7
5.3. Logotipo del Sistema de Información sobre Matriculación	16
5.4. Datos del fichero original	20
5.5. Datos del fichero parseado con columna añadida	21
5.6. Error al intentar abrir con Excel los ficheros originales	22

Índice de tablas

Introducción

En la actualidad, existe una gran cantidad de información o datos, los cuales componen una parte muy importante en las grandes empresas y organizaciones de todo el mundo. Cada día se genera multitud de nueva información y es indispensable almacenarla para posteriormente poder interpretarla correctamente. Es imprescindible por lo tanto, saber extraer e identificar información relevante a partir de ficheros o documentos poco legibles o difíciles de entender a priori.

En este punto es cuando toma especial interés la creación de un Sistema de Información, o lo que es lo mismo, un almacén electrónico. En dichos almacenes se protege y mantiene una gran cantidad de datos e información, de manera fiable, segura y fácil de administrar.

Además de estas funciones de almacenamiento y administración, un Sistema de Información también permite organizar, entender y utilizar los datos para la toma de decisiones. Para esta tarea, es necesario contar con cierta capacidad de análisis, ya que hay que extraer información concreta, destacada y relevante; para posteriormente poder visualizarla con ayuda de elementos visuales como gráficos.

En la realización de este proyecto se propone la creación de un Sistema de Información, para procesar, almacenar y representar visualmente la información sobre la matriculación de alumnos en la Universidad de Burgos.

De esta forma, en el proyecto se podrán diferenciar varias funcionalidades:

- Creación de la Base de Datos (BBDD).
- Preprocesamiento de los ficheros Excel (.xls) descargados de *Sigma*.

- Carga de datos en la Base da Datos (BBDD) a partir de los ficheros (.csv) generados.
- Visualización de diferentes tipos de gráficos en función de los datos de la BBDD y lo que el usuario seleccione.

1.1. Estructura de la memoria

La memoria se estructura de la siguiente manera:

- **Introducción:** se describe brevemente el contexto y el proyecto realizado. Posteriormente se realiza una sección donde se expone la estructura de la memoria.
- **Objetivos del proyecto:** se exponen los objetivos del proyecto, divididos en objetivo general y objetivos técnicos.
- **Conceptos teóricos:** se exponen los conceptos teóricos y básicos para comprender tanto el proyecto como el desarrollo del mismo.
- **Técnicas y herramientas:** se explican las metodologías y herramientas utilizadas durante el desarrollo del proyecto.
- **Conclusiones y líneas de trabajo futuras:** se explican las conclusiones finales que se obtienen después de la realización del proyecto, así como futuras mejoras del mismo.

Objetivos del proyecto

A continuación se definen los objetivos del proyecto realizado, divididos en dos apartados:

2.1. Objetivo general

- Desarrollar una aplicación para analizar datos relacionados con la matriculación de alumnos en la Universidad de Burgos (UBU).

2.2. Objetivos técnicos

Se han propuesto cinco objetivos técnicos a realizar:

- Extraer los datos o información relevante de ficheros Excel (.xls), utilizando librerías concretas de Python.
- Crear la Base de Datos(BBDD) para almacenar la información anteriormente extraída, con una estructura de tablas, campos y claves adecuada.
- Identificar y crear gráficos o estadísticos que resulten útiles para visualizar y comparar información.
- Desarrollar una aplicación en Python que unifique todo lo anterior, así como realizar una interfaz gráfica agradable para el usuario.
- Conseguir que la aplicación sea fiable, usable y robusta.

Conceptos teóricos

En este apartado se van a explicar aquellos conceptos teóricos básicos que son necesarios para comprender el proyecto.

3.1. Sistema de Información

Definición

Para comenzar, hay que explicar que no existe una definición de consenso en la propia definición de Sistema de Información. De hecho, existen multitud de definiciones diferentes sobre cómo se define un Sistema de Información.

Los autores Laudon y Laudon definen un Sistema de Información como un conjunto de módulos relacionados entre sí que son capaces de obtener (o reutilizar), procesar, almacenar y distribuir cierta información para que sirva de apoyo para la toma de decisiones [1]. A parte de suministrar apoyo en decisiones importantes, también pueden ayudar a detectar problemas o carencias difíciles de ver sin la ayuda de estos sistemas.

Componentes de un Sistema de Información

Aunque existen numerosas definiciones y no existe una definición general o global, la mayoría de Sistemas de Información pueden representarse a través del diagrama de la figura 3.1.

Se pueden apreciar 5 elementos principales. En primer lugar los elementos de entrada, que en nuestro proyecto serían los ficheros (.xls) originales descargados de *Sigma*.

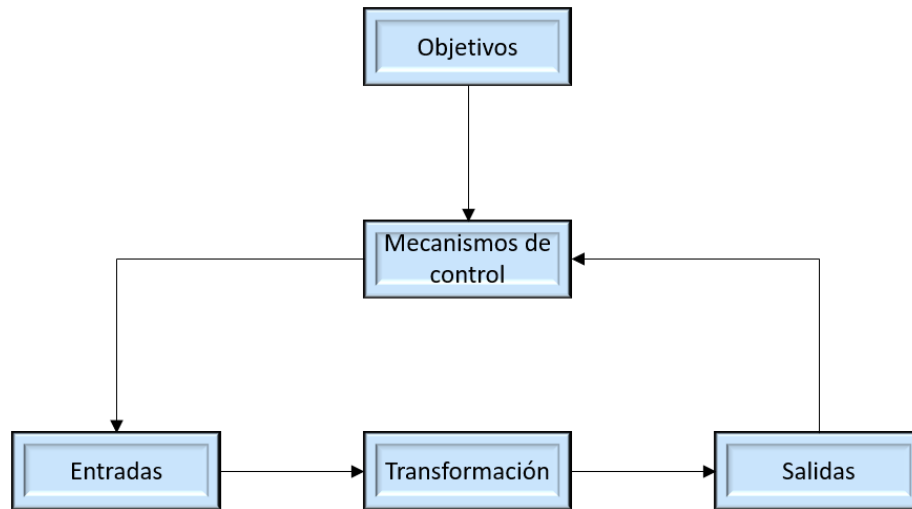


Figura 3.1: Componentes de un Sistema de Información

A continuación estaría un elemento de modificación o transformación, que en nuestro caso sería el preprocesado de los ficheros originales anteriores en ficheros (.csv) reordenados, modificados y sin ningún tipo de error. También se podría incluir la carga de datos a la Base de Datos creada con anterioridad.

Seguidamente estaría el sistema de salida, donde se visualizan los resultados obtenidos. En este proyecto, el sistema de salida serían los diferentes tipos de gráficos que se pueden obtener a partir de la información que seleccione el usuario y los datos existentes o disponibles en la BBDD.

Además de estas 3 secciones, se aprecian otras dos secciones más. Una de ellas es el mecanismo de control, que es el proceso encargado de lograr los objetivos, que sería el quinto y último elemento. En nuestro proyecto se podrían identificar numerosos mecanismos de control, como por ejemplo que los ficheros que se puedan seleccionar en los botones de *Preprocesar* y *Cargar Archivos* sean únicamente (.xls) y (.csv) respectivamente. Otros mecanismos de control serían la no introducción de datos repetidos en la BBDD o la selección de opciones de datos que realmente se encuentran en la BBDD, entre otros.

En cuanto a los objetivos de nuestro sistema de información, hay que destacar que se definen en el apartado anterior denominado *Objetivos del proyecto*.

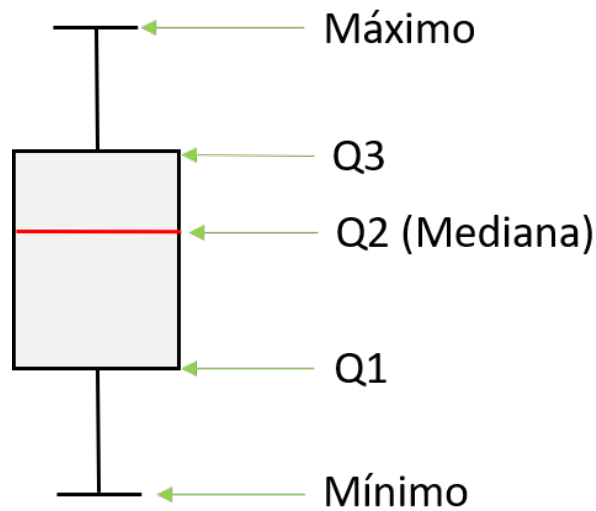


Figura 3.2: Información de Caja y Bigotes

Características de un Sistema de Información

Tipos de Sistemas de Información

Ventajas de un Sistema de Información

3.2. Parseado de Datos

El Preprocesado / Parseado de ficheros es un proceso mediante el cual...

3.3. Gráficos Representados

Diagrama de Caja y Bigotes

Los diagramas de cajas y bigotes (o diagramas de cuartiles) son un tipo de gráficas que representan una gran cantidad de información de manera muy visual y esquematizada. A su vez, se pueden apreciar características estadísticas relevantes como la simetría y la dispersión de un conjunto de datos.

Toda esta valiosa información se representa mediante unas pequeñas cajas muy intuitivas, como se aprecia en la figura [3.2](#).

Se diferencian cinco partes fundamentales:

- **Tres Cuartiles (Q1, Q2 y Q3).** Hay que destacar que el segundo cuartil(Q2) coincide con la mediana y representa la relación entre el primer y tercer cuartil. El primer cuartil identifica el valor por debajo del cual queda un 25 % de todos los datos de la muestra ordenada. Del mismo modo, el tercer cuartil es el valor por debajo del cual quedan el 75 % de los datos de la muestra.
- **Máximo.** Representa el valor máximo de los datos.
- **Mínimo.** Representa el valor mínimo de los datos.

Gráfico de Barras

Técnicas y herramientas

En este apartado se van a exponer las técnicas metodológicas y herramientas de desarrollo que se han utilizado para la realización del proyecto. Se detallarán las razones principales por los que se ha usado esa herramienta y no otra.

4.1. Metodologías

Scrum

Para realizar la planificación correcta del proyecto, se ha utilizado *Scrum*, que es una metodología ágil de desarrollo.

- Se ha utilizado una estrategia orientada a un desarrollo incremental y basada en *sprints*.
- La duración media de cada *sprint* era aproximadamente de una semana.
- Al inicio de cada *sprint* se definían las tareas o *issues* a realizar, las cuales tenían que ser realizadas en un cierto intervalo de tiempo.
- Cada *sprint* se planificaba cuando se finalizaban las tareas o *issues* del anterior *sprint*.
- Al final de cada *sprint* se revisan todas las tareas realizadas, así como ver si se han logrado los objetivos fijados y solucionado los problemas encontrados.

Con la utilización de esta metodología se ha logrado evitar la realización de una planificación y ejecución completa desde el inicio del proyecto.

4.2. Lenguaje de Programación

Python

El lenguaje de programación utilizado ha sido Python¹ en la versión 3.7.1.

Las razones por las que se ha decidido utilizar Python son las siguientes:

- Es uno de los lenguajes de programación más sencillos de aprender ya que su sintaxis es muy entendible.
- Es un lenguaje gratuito, multiplataforma y de código abierto.
- Gracias a las dos anteriores razones, se ha convertido en un lenguaje tan popular y utilizado, que ha dado lugar a que se desarrollen multitud de librerías, módulos y programas de software libre. Gran parte de estas librerías destacan en el ámbito de manejo de ficheros, tratamiento y visualización de datos.
- Del mismo modo, al ser un lenguaje utilizado por tantas personas, hace que existan numerosos foros, blogs y páginas en las que apoyarse cuando surgen dudas o se necesita ayuda.

4.3. Entorno de Desarrollo

Jupyter Notebook

Como entorno de desarrollo principal se ha utilizado Jupyter Notebook² en la versión 5.7.4.

Se trata de una aplicación web de código abierto que permite tanto el desarrollo como la ejecución del código. Esta aplicación se puede lanzar directamente desde un navegador(sin instalar nada) o se puede instalar con *Anaconda Navigator*. Para el desarrollo del proyecto se utilizó la segunda opción.

Otra de las grandes ventajas de esta aplicación es la agilidad en el desarrollo, ya que al tratarse de una aplicación cuya ejecución es en vivo, se pueden realizar pruebas de manera rápida e intuitiva.

¹www.python.org

²www.jupyter.org

SQLite

SQLite³ se trata de un sistema de gestión de bases de datos(BBDD) relacionales de pequeño tamaño. Una de las características de este sistema de gestión es que no necesita un servidor para poder utilizarse, ya que los datos se almacenan en un único fichero en el sistema host. Hay que destacar que Python incluye soporte para SQLite desde la versión 2.5 incorporado en la Biblioteca Estándar como el módulo *sqlite3*, que es el módulo que se ha utilizado en el desarrollo del proyecto [4].

4.4. Control de Versiones

GitHub

GitHub⁴ se trata de una plataforma cuya función principal es la de hospedar repositorios y permitir el desarrollo colaborativo. Es una plataforma de las más usadas y por esta razón es la que se ha utilizado a lo largo del grado y en particular en la realización de este proyecto. Hay que destacar que gracias a formar parte de la Universidad de Burgos y ser estudiante, se ha obtenido la versión *PRO*(licencia de estudiantes). Aun así hay que destacar que se trata de una herramienta gratuita. Por último comentar que se ha utilizado tanto *GitHub Desktop*(aplicación de escritorio) como la plataforma web.

4.5. Documentación

Texmaker

Para la realización de la documentación con L^AT_EX⁵ se ha utilizado el editor Texmaker⁶. Se trata de un editor gratuito, el cual contiene las herramientas y características necesarias para desarrollar y editar documentos con L^AT_EX.

Hay que señalar que también incluye corrección ortográfica, auto-completado, plegado de código y un visor incorporado en pdf con soporte de synctex y un modo de visualización continua [3].

³www.sqlite.org

⁴www.github.com

⁵www.latex-project.org

⁶www.xmlmath.net/texmaker

4.6. Otras Herramientas

En este apartado se van a explicar otras herramientas destacadas que se han utilizado a lo largo del proyecto.

DB Browser

DB Browser⁷ es una herramienta gratuita y de código abierto cuyo principal objetivo es la administración de Bases de Datos que utilizan SQLite como motor de las mismas. Esta herramienta cuenta con numerosas funcionalidades, entre las que se encuentran la creación de BBDD, tablas, índices, entradas, importar y exportar archivos, entre otras.

Hay que destacar que en este proyecto se ha utilizado la aplicación de escritorio para tareas de visualización de datos de la BBDD y comprobación de los mismos.

Sublime Text 3 y Notepad++

Tanto Sublime Text 3⁸ como Notepad++⁹ son editores de código que pueden ser utilizados como entornos de desarrollo, ya que pueden interpretar numerosos lenguajes de programación.

En un primer lugar ambos editores se utilizaron para el desarrollo del proyecto, pero finalmente el uso de estas herramientas fue la de edición y visualización de ficheros. Hay que destacar funcionalidades como la mostrar caracteres ocultos de *Notepad++*, la visualización del texto en función de la sintaxis o lenguaje de programación que se elija en *Sublime Text 3* y las herramientas de búsqueda de ambos editores.

Nitro Pro

Nitro Pro¹⁰ es una herramienta gráfica cuya funcionalidad reside en la creación y edición de ficheros (.pdf). Hay que destacar que al tratarse de una herramienta de pago, se ha utilizado la versión de prueba de la misma, ya que contaba con las funcionalidades necesarias para el proyecto.

Esta herramienta se ha utilizado para la edición de ficheros (.pdf) como *about.pdf* de la interfaz gráfica.

⁷www.sqlitebrowser.org

⁸www.sublimetext.com

⁹www.notepad-plus-plus.org

¹⁰www.gonitro.com

Excel

Excel¹¹ pertenece a la categoría de programas conocidos como hojas de cálculo [2].

De hecho es una de las herramientas más utilizadas y potentes en el análisis de datos, ya que cuenta con una gran cantidad de funcionalidades relacionadas con este área.

En la realización del proyecto, se ha utilizado principalmente para modificar(pruebas) y visualizar tanto los ficheros originales (.xls), como los generados (.csv).

Photoshop

Photoshop¹² es un editor de imágenes dedicado principalmente para el retoque de fotografías y creación de gráficos.

Esta herramienta se ha utilizado para pequeñas tareas de diseño gráfico, como la realización de los botones de tipos de gráfico, el logotipo de la aplicación...etc.

¹¹www.support.office.com/es-es/excel

¹²www.photoshop.com

Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto

En este apartado se van a recoger los aspectos más importantes que han surgido en el desarrollo del proyecto. Se incluirán la toma de decisiones, los posibles cambios, la aparición de problemas y las soluciones establecidas.

5.1. Inicio del proyecto

Al principio se propuso la idea de la creación de un Sistema de Información (*Data Ware-House* o almacén de datos), para almacenar información relevante para la matriculación de alumnos en la Universidad de Burgos (UBU) y su futura utilización para la toma de decisiones.

Por esta razón, la idea transmitida por el tutor fue la creación de un sistema para poder almacenar y visualizar cualquier grado o máster de la UBU.

El tutor comentó que los archivos que se iban a utilizar de partida, eran un tipo de ficheros descargado desde una aplicación denominada *Sigma* y tenían un error de formato.

Con este conjunto de ideas y proposiciones, se realizaron los *Objetivos del proyecto* y se enviaron al tutor para la supervisión de los mismos.

Tras la aprobación o visto bueno, se empieza a realizar el proyecto, con la creación del repositorio en *GitHub* el día 26 de febrero de 2019.



Figura 5.3: Logotipo del Sistema de Información sobre Matriculación

5.2. Metodologías

A lo largo del desarrollo del proyecto se ha usado la *metodología Scrum*. Se trata de una metodología ágil basada en *sprints*, en este caso, de desarrollo incremental con revisiones semanales.

Por lo tanto, la duración estimada de cada *sprint* es de una semana, si bien ha habido varios *sprints* que han tenido una duración superior. Al finalizar cada *sprint*, se planificaba el siguiente, creando sus *issues* o tareas a realizar en dicho *sprint*. Cuando estas tareas se realizaban, se cambiaba el estado del *issue* correspondiente a *Closed* o cerrado.

5.3. Toma de decisiones

5.4. Librerías para el tratamiento y manipulación de datos

En este apartado se van a explicar las diferentes librerías o bibliotecas que se han utilizado en el desarrollo del proyecto y su función principal. Todas las librerías explicadas a continuación son de *Python*.

re

La primera librería que se ha utilizado en el proyecto ha sido `re`¹³, ya que dicha librería contiene las funciones necesarias para trabajar con expresiones regulares.

Las expresiones regulares se han utilizado sobretodo en la parte inicial de parsear los ficheros descargados de Sigma. De esta manera se ha podido separar y extraer información por filas, celdas y contenido de las mismas.

pandas

`Pandas`¹⁴ es una librería que ofrece numerosas estructuras de datos de gran rendimiento y herramientas de análisis de datos.

Esta librería se ha utilizado principalmente para abrir y crear archivos con *Python* y para crear *dataframes* o estructuras auxiliares donde guardar datos.

sqlite3

Como ya se ha comentado en un apartado anterior, la librería `sqlite3`¹⁵ proporciona una base de datos relacional de pequeño tamaño, ya que no necesita un servidor para poder utilizarse, ya que los datos se almacenan en un único fichero en el sistema host.

Esta librería se ha utilizado para la creación de la base de datos(BBDD), así como para la carga de datos y los procesos de consultas a la misma.

Tkinter

`Tkinter`¹⁶ es una librería con numerosas funciones para hacer posible la creación de una interfaz gráfica en *Python*.

Se trata de una librería orientada a objetos y gracias a su facilidad de uso y rapidez para realizar una GUI, es una de las librerías más destacadas de este lenguaje de programación.

Por lo tanto, se ha utilizado principalmente en la creación de la interfaz gráfica(botones, desplegables, ventanas nuevas...etc).

¹³www.docs.python.org/3/library/re

¹⁴www.pandas.pydata.org

¹⁵www.docs.python.org/2/library/sqlite3.html

¹⁶www.docs.python.org/2/library/tkinter.html

math

La librería o componente `math`¹⁷ incluye principalmente funciones matemáticas, para realizar operaciones aritméticas.

matplotlib

La librería `matplotlib`¹⁸ cuenta con multitud de funciones y características para generar gráficos. Hay que destacar que se pueden generar una gran variedad de gráficos (de sector, de barras...), así como personalizar los mismos (ejes, etiquetas, fuente, leyenda...)

Esta librería se ha utilizado para la realización y personalización de los gráficos de la interfaz gráfica.

os

La librería `os`¹⁹ de Python permite poder usar funcionalidades relacionadas con el Sistema Operativo.

Las funciones más destacadas de esta librería y las que se han utilizado son las que informan sobre el entorno del Sistema Operativo y las que permiten navegar por la estructura de directorios, ya sea para leer o modificar archivos.

5.5. Interfaz de usuario del proyecto

Para la realización de este proyecto se ha realizado una GUI (Graphical User Interface) o interfaz de usuario para hacer más sencillo la comunicación entre el usuario y el sistema.

Se ha optado por la realización de una aplicación de escritorio, ya que era la mejor opción para el uso que se espera que se le dé en un futuro a la aplicación.

¹⁷www.docs.python.org/3/library/math.html

¹⁸www.matplotlib.org

¹⁹www.docs.python.org/3/library/os.html

5.6. Problemas encontrados

Error al abrir los Excel(.xls) bajados de Sigma con Python

Los archivos Excel(.xls) suministrados (descargados de plataforma *Sigma*) no cumplen el estándar. Al abrirlos tanto con Excel como con varias librerías de Python, muestran un error de formato y extensión. Por lo tanto la única solución encontrada, ha sido realizar un parseo previo de los Excel suministrados, creando un fichero (.csv) nuevo, con toda la información del fichero original corrupto.

De esta manera, se ha creado un analizador sintáctico capaz de leer los ficheros originales (.xls) en modo texto (.xml) y finalmente obtener un (.csv). Se ha parseado toda la información obteniendo filas, celdas, separaciones entre las mismas, contenidos de cada celda...etc. A la vez que se extrae toda esta información, se crea un fichero (.csv) nuevo y se van introduciendo los datos.

También se ha decidido modificar el fichero (.csv) resultante, añadiendo una nueva columna al final del encabezado principal de los datos. Esta nueva columna se ha llamado *Plan* y de esta manera, se evita tener que estar volviendo a introducir cada encabezado de datos(repetido) por cada diferente Plan o Titulación que se incluya en el fichero (.xls).

De esta manera, obtenemos:

En un primer lugar no se esperaba que estos ficheros fueran a generar muchos problemas, ya que al tratarse de una hoja de cálculo de Excel con extensión (.xls), al abrir los ficheros con dicho programa, se mostraba una pantalla de error, indicando el siguiente tipo de error, el cual el propio programa era capaz de solucionar, pudiendo visualizar todos los datos contenidos en el archivo:

Como se conseguía ver el contenido de los ficheros, así como su formato(color de celdas, celdas unificadas...); se pensó que podría ser un pequeño problema. Realmente se apreció la dimensión del problema cuando se intentó importar y abrir los datos con librerías específicas de *Python* como *Pandas*.

Al comprobar que no se podía cargar u obtener la información de de ninguna manera, se optó por crear un analizador sintáctico o parser para realizar un parseo de los datos. De esta manera se abrió el fichero (.xls) como si fuera un fichero de texto, con lo cual obteníamos un fichero (.xml) para analizar. Tras analizar y parsear este último fichero, se obtenía toda

Figura 5.4: Datos del fichero original

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN							
1	Control de Grupos de Matrícula																																														
2	Año: 2018/I Fei ## Cent: 1: Cr13 Plan (26 Pla 26 Tri Todas																																														
3	Plan 263 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INTELIGENCIA DE NEGOCIO Y BIG DATA EN ENTORNOS SEGUROS																																														
4	Asignatura																																														
5	Códig	Descrip	Cu	Gr	Tipol	A	Tr	V	Turno	Máx	Matr	Propios	Externos	Prc	To	Có	Descrip	Asig.	a	P	F	Criterio asignació										Profesor	Nombre										CD	Ac	Do	Re	Plan
6											Re	No	Re	Nú	Má	Ex	As	Dis	Mé	Así	Disp.	des										hasta															
7	8093	INFRAE	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	27	0	27	0	8	19	0	0	0	8	1	Manual	4564	1014645	ANDUJAS	N	S	S	Plan 263 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INTELIGENCIA DE NEGOCIO Y BIG DATA EN E																			
8	8094	MODEL	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	27	0	27	0	8	19	0	0	0	8	1	Manual	1125	53453	Arnaiz GS	S	S	N	Plan 263 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INTELIGENCIA DE NEGOCIO Y BIG DATA EN E																			
9	8094	MODEL	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	27	0	27	0	8	19	0	0	0	8	1	Manual	1335	55897	Díez Pas	S	S	S	Plan 263 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INTELIGENCIA DE NEGOCIO Y BIG DATA EN E																			
10	8095	ARQUI	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	27	0	27	0	8	19	0	0	0	8	1	Manual	4745	1016217	Martínez S	S	S	S	Plan 263 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INTELIGENCIA DE NEGOCIO Y BIG DATA EN E																			
11	8096	ALMAC	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	27	0	27	0	8	19	0	0	0	8	1	Manual	4584	1015089	Sánchez S	N	S	N	Plan 263 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INTELIGENCIA DE NEGOCIO Y BIG DATA EN E																			
12	8096	ALMAC	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	27	0	27	0	8	19	0	0	0	8	1	Manual	4746	1016218	BREGÓN S	S	S	S	Plan 263 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INTELIGENCIA DE NEGOCIO Y BIG DATA EN E																			
13	8097	CONCE	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	27	0	27	0	7	20	0	0	0	7	1	Manual	4588	1015153	Villafañ S	N	S	N	Plan 263 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INTELIGENCIA DE NEGOCIO Y BIG DATA EN E																			
14	8097	CONCE	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	27	0	27	0	7	20	0	0	0	7	1	Manual	4747	1016219	TEJERIN S	S	S	S	Plan 263 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INTELIGENCIA DE NEGOCIO Y BIG DATA EN E																			
15	8098	PROCE	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	27	0	27	0	8	19	0	0	0	8	1	Manual	4585	1015091	Álvarez S	N	S	N	Plan 263 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INTELIGENCIA DE NEGOCIO Y BIG DATA EN E																			
16	8112	ARQUI	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	10	0	10	0	8	2	0	0	0	8	1	Manual	1403	1000235	Cámara S	S	S	S	Plan 264 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (PLAN 2018)																			
17	8113	INTELI	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	15	0	15	0	11	4	0	0	0	11	1	Manual	1125	53453	Arnaiz GS	S	S	N	Plan 264 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (PLAN 2018)																			
18	8113	INTELI	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	15	0	15	0	11	4	0	0	0	11	1	Manual	1642	39809	Herrero S	S	S	N	Plan 264 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (PLAN 2018)																			
19	8114	ARQUI	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	10	0	10	0	7	3	0	0	0	7	1	Manual	3137	35796	Redond S	N	N	N	Plan 264 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (PLAN 2018)																			
20	8114	ARQUI	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	10	0	10	0	7	3	0	0	0	7	1	Manual	4544	1013983	Rodríguez S	S	S	S	Plan 264 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (PLAN 2018)																			
21	8115	SISTEM	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	15	0	15	0	12	3	0	0	0	12	1	Manual	1595	90225	González S	S	N	N	Plan 264 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (PLAN 2018)																			
22	8115	SISTEM	1	90	Teori	S	1	Mixto	0	15	0	15	0	12	3	0	0	0	12	1	Manual	3259	48887	Vaquero S	S	S	S	Plan 264 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (PLAN 2018)																			
23	8116	DIRECC	1	90	Teori	S	2	Mixto	0	15	0	15	0	12	3	0	0	0	12	1	Manual	2912	63707	Arros A	S	S	S	Plan 264 - MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (PLAN 2018)																			

Figura 5.5: Datos del fichero parseado con columna añadida

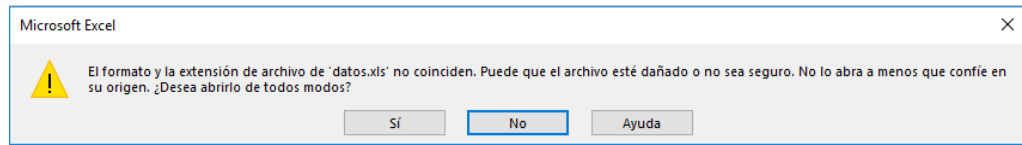


Figura 5.6: Error al intentar abrir con Excel los ficheros originales

la información del (.xls) original (ROW, CELL, MergeDown, MergeAcross, DATA...) y con esta información se creaba un fichero resultante (.csv).

Más adelante se optó por eliminar las cabeceras repetidas en el caso de tener más de una Titulación o Plan en un mismo fichero (recuadro en rojo de la imagen x).

Como en las cabeceras, la información del Plan (recuadro verde de la imagen x) no se debía perder, se añadió una nueva columna (imagen y) para almacenar esa información de las cabeceras repetidas que se iban a prescindir.

De esta manera se obtuvo un fichero (.csv) final mejor estructurado y preparado para hacer más eficiente la carga de datos a la BBDD.

Trabajos relacionados

Este apartado sería parecido a un estado del arte de una tesis o tesina. En un trabajo final grado no parece obligada su presencia, aunque se puede dejar a juicio del tutor el incluir un pequeño resumen comentado de los trabajos y proyectos ya realizados en el campo del proyecto en curso.

Conclusiones y Líneas de trabajo futuras

En el último apartado se van a exponer las conclusiones obtenidas tras la realización del proyecto. Adicionalmente se propondrán unas pautas o sugerencias para mejoras futuras del proyecto.

7.1. Conclusiones

Tras la finalización del proyecto, se extraen las siguientes conclusiones:

-

7.2. Líneas de trabajo futuras

Bibliografía

- [1] Vicenç Fernández Alarcón. *Desarrollo de Sistemas de Información. Una Metodología Basada En El Modelado*. Univ. Politèc. de Catalunya, 2006.
- [2] Moisés Ortíz. Excel total, 2019.
- [3] Wikipedia. Texmaker — wikipedia, la enciclopedia libre, 2018.
- [4] Wikipedia. Sqlite — wikipedia, la enciclopedia libre, 2019.