



Revisado

Luis Gajardo, 02-08-2022, 9:07:02

UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN
INGENIERÍA CIVIL EN INFORMÁTICA

Sistema de registro y Monitoreo de Anteproyectos de Título para ICINF

INTEGRANTES

Edith Parra Villegas
Girleyn Molina González

PROFESOR GUÍA

Luis Gajardo Díaz

18 de abril de 2022
Chillán – Chile

Memoria para optar al título de Ingeniero Civil en Informática

Resumen

Este proyecto de título se presenta para dar conformidad a los requisitos exigidos por la Universidad del Bío Bío para optar al título de Ingeniera e ~~Ingeniero~~ Civil en Informática. Dicho proyecto está encargado de dar solución a la problemática presentada **para con** la gestión de la asignatura de Anteproyecto de título de la carrera de Ingeniería civil informática de la Universidad del Bío Bío, ~~debido a~~ **esto ya** que no cuenta con una gestión automatizada para el desarrollo **de esta** mediante **la implementación de** un sistema web.

~~Actualmente, la asignatura mantiene su desarrollo bajo una gestión no automatizada lo que implica que el proceso completo de esta sea lento y engorroso, de acuerdo con el manejo de las actividades y/o tareas destinadas a la realización del Anteproyecto de título como por ejemplo el no tener un espacio donde agregar propuesta de proyectos a desarrollar para que los estudiantes pudiesen verlos y así seleccionar una e inscribirlo para su desarrollo así como también permitirles ver lo que contempla su nota para las entregas que vayan realizando y los complementos de esta como observaciones y/o comentarios.~~

Como una manera de dar solución a esta problemática, se ha desarrollado un sistema web que permita gestionar, administrar y monitorear la asignatura **de Anteproyecto de título**, con el que se pretende mejorar el manejo y gestión de datos de alta importancia, como lo serían el seguimiento completo del desarrollo del proyecto inscrito por el estudiante. Aportando y/o conteniendo los espacios necesarios para agregar, ver, modificar, eliminar, etc información necesaria ajustándose a la gestión propia de la asignatura.

Para llevar a cabo el sistema, se optó por la metodología basada en Scrum, debido a las condiciones en las que se debe desarrollar este; pues el plazo de entrega era reducido, facilita el trabajo en equipo y contempla una continua comunicación con el cliente, lo que le aporta un gran valor al sistema, pues recibe constantemente retroalimentación.

Finalmente, se obtiene un sistema funcional que es capaz y cumple con los requerimientos planteados por el cliente dando solución a las problemáticas encontradas y que realmente proporciona una mejora en la organización y gestión de la asignatura, satisfaciendo las expectativas y necesidad del usuario final.

Abstrac

Índice

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO 1: “DEFINICIÓN DE LA INSTITUCIÓN”	10
1.1. DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN.	11
1.1.1. INFORMACIÓN LEGAL:	11
1.1.2. ORGANIGRAMA:	11
1.1.3. VISIÓN:	12
1.1.4. MISIÓN:	12
1.1.5. COMPETENCIA DIRECTA	13
1.2. DESCRIPCIÓN DEL ÁREA DE ESTUDIO.	13
1.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.	14
CAPÍTULO 2: “DEFINICIÓN DEL PROYECTO”	16
2.1. OBJETIVOS DEL PROYECTO.	17
2.1.1. GENERAL	17
2.1.2. ESPECÍFICOS	17
2.2. AMBIENTE DE INGENIERÍA DE SOFTWARE.	18
2.2.1. METODOLOGÍA DE DESARROLLO	18
2.2.2. TÉCNICAS Y NOTACIONES	19
2.2.3. TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS	19
2.2.3.1. BACKEND:	20
2.2.3.2. Frontend:	20
2.2.3.3. Base de Datos:	21
2.2.3.4. Modelado:	21
2.2.3.5. Organización y planificación:	21
CAPÍTULO 3: “ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE”	22
3.1. ALCANCES	23
3.2. OBJETIVO DEL SOFTWARE	23
3.2.1. OBJETIVO GENERAL	23
3.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	23
3.3. DESCRIPCIÓN GLOBAL DEL PRODUCTO	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.3.1. INTERFAZ DE USUARIO	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.3.2. INTERFAZ DE HARDWARE	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.3.3. INTERFAZ SOFTWARE	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.3.4. INTERFACES DE COMUNICACIÓN	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.4. REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS	24
3.4.1. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	24
3.4.1.1 REQUERIMIENTOS GENERALES:	24
3.4.1.2 Comisión evaluadora:	25

3.4.1.3	Estudiantes:	25
3.4.1.4	Profesores de la carrera:	26
3.4.1.5	Profesor de la asignatura:	27
3.4.1.6	Jefatura de carrera:	28
3.4.1.7	Administrador:	28
3.4.2	REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES	29
CAPÍTULO 4: “ESTUDIO DE FACTIBILIDAD”		30
4.1.	FACTIBILIDAD TÉCNICA	32
4.1.1	RECURSOS DE HARDWARE:	32
4.1.2	RECURSOS DE SOFTWARE	32
4.1.3	CONOCIMIENTOS	32
4.2.	FACTIBILIDAD OPERATIVA	33
4.3.	FACTIBILIDAD ECONÓMICA	33
4.3.1.	CÁLCULO DEL VAN	34
4.4.	CONCLUSIÓN DE FACTIBILIDAD	35
CAPÍTULO 5: “ANÁLISIS”		36
5.1.	PROCESOS DE NEGOCIOS FUTUROS.	37
5.2.	DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS.	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
5.3.	DIAGRAMA DE CASOS DE USO.	39
5.3.1.	ACTORES	39
5.3.2.	CASOS DE USO Y DESCRIPCIÓN.	41
5.3.3.	ESPECIFICACIÓN DE LOS CASOS DE USO	109
5.4.	MODELAMIENTO DE DATOS	74
5.4.1.	DESCRIPCIÓN DE MODELO DE DATOS.	75
5.4.2.	DESCRIPCIÓN DE RELACIONES	78
CAPÍTULO 6: “DISEÑO”		79
6.1.	DISEÑO FÍSICO DE LA BASE DE DATOS.	80
6.2.	DISEÑO DE ARQUITECTURA FUNCIONAL.	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
6.3.	DISEÑO DE INTERFAZ Y NAVEGACIÓN.	81
6.4.	ESPECIFICACIÓN DE MÓDULOS.	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
CAPÍTULO 7: “PRUEBAS”		90

Índice Tablas

Índice Figuras

INTRODUCCIÓN

En la actualidad gracias a los grandes avances tecnológicos, las Universidades o en sí las carreras que forman parte de estas, han podido mejorar y actualizar su funcionamiento a través de la automatización de ciertos procesos, por medio de la implementación de sistemas informáticos. Lo que conlleva una mejora en una serie de factores dentro de las carreras universitarias; ya sea en su aspecto funcional y operativo, como en la agilidad y rapidez en la realización de ciertas tareas.

La carrera de Ingeniería Civil Informática de la Facultad de Ciencias Empresariales de la Universidad del Bío-Bío, dentro de su área lleva a cabo la asignatura de Anteproyecto de título la cual es parte del plan obligatorio de esta, con una carga académica de 4 créditos SCT, se imparte en el primer semestre correspondiente al quinto año de dicha carrera. El promedio aproximado de estudiantes que inscriben dicha asignatura es de 30 estudiantes. Ésta se debe gestionar de manera ordenada, llevando a cabo dentro de ella un proyecto previo al proyecto de Título por parte de los estudiantes inscritos en dicha asignatura.

En la elaboración del Anteproyecto de título el o la estudiante hace uso de métodos y técnicas de revisión bibliográfica y de preparación de documentación técnica que se exprese en una propuesta ajustada a las exigencias establecidas para ello; él o la estudiante podrá realizar como Anteproyecto de título un proyecto elaborado en la modalidad de Desarrollo de Proyecto Software o en el desarrollo de una Investigación. En el caso del desarrollo de un Proyecto Software este deberá hacer una revisión de proyectos similares construidos en la universidad o de aplicaciones disponibles en el mercado, revisar las técnicas, metodologías y tecnologías propias de la disciplina usada en proyectos similares al propuesto o posibles de usar en la propuesta y plasmar en un documento técnico el Anteproyecto de título. Mientras que en la modalidad de Investigación deberá realizar una revisión de la literatura, una revisión de las técnicas o herramientas con el objeto de aclarar el ámbito de la investigación y los principales trabajos relacionados. La asignatura se desarrolla y/o gestiona por los profesores encargados, contando así el o la estudiante con el apoyo de estos.

En la carrera Ingeniería Civil en Informática ya se han implementado sistemas con diferentes finalidades, ya sean para el Desarrollo de prácticas, proyecto de Título, preinscripción

de electivos, entre otros. Derivado de ello surge la necesidad de implementar un Sistema, comenzando por los servicios Web esto para mejorar la gestión de la asignatura de anteproyecto de título ya que esta se realiza y registra de manera no tan automatizada como debiera ser, con un desgaste mayor en lo que es el tiempo que toman las entregas de evaluaciones, selección de temas, entre otros.

En el presente informe se detalla el desarrollo correspondiente al proyecto de título, que consiste en la implementación de un “Sistema de registro y Monitoreo de Anteproyectos de Título para ICINF.” con el objetivo de entregar una solución a la problemática presentada anteriormente. Para su desarrollo se estableció una estructura conformada por capítulos, los cuales se describen a continuación:

Capítulo 1: Definición de la Institución: Se da a conocer los datos relevantes de la institución y el área específica en la cual se desarrollará el proyecto, esto complementado con su estructura organizacional.

Capítulo 2: Definición del Proyecto: Se define el por qué y las razones que motivaron el desarrollo del proyecto, objetivos generales y específicos y la metodología de desarrollo.

Capítulo 3: Especificación de requerimientos de software: Se definen los alcances y limitaciones del proyecto junto a las funcionalidades específicas requeridas por el usuario que deben ser satisfechas mediante la construcción del sistema.

Capítulo 4: Factibilidad: Se define la factibilidad del proyecto en distintos factores, complementado con el cálculo de los costos asociados al desarrollo e implementación.

Capítulo 5: Análisis: Se definen los procesos de negocios actuales y futuros, diagramas de casos de uso para cada usuario junto a sus especificaciones.

Capítulo 6: Diseño: Corresponde al capítulo que contiene diseños como el de la BDD e igualmente el de las interfaces de los diferentes usuarios del sistema web.

Capítulo 7: Pruebas y seguridad: en este capítulo se presentan evidencias de lo que serían las pruebas realizadas de acuerdo con ciertas funcionalidades del sistema web. Igualmente se definen los tipos de seguridades que se aplicaron en él.

Capítulo 8: Conclusión: corresponde al último capítulo el cual define una conclusión global de este proyecto.

Capítulo 1:

“Definición de la institución”

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN.

1.1.1. Información legal:

El nombre de la institución es Universidad del Bío-Bío, identificado con RUT: 60.911.006-6 y su representante legal es el Dr. Héctor Guillermo Gaete Féres.

1.1.2. Organigrama:

En la Figura 1 se presenta el organigrama principal de la organización de la Institución correspondiente a la Universidad del Bío-Bío. (*Universidad del Bío Bío, 2021*).

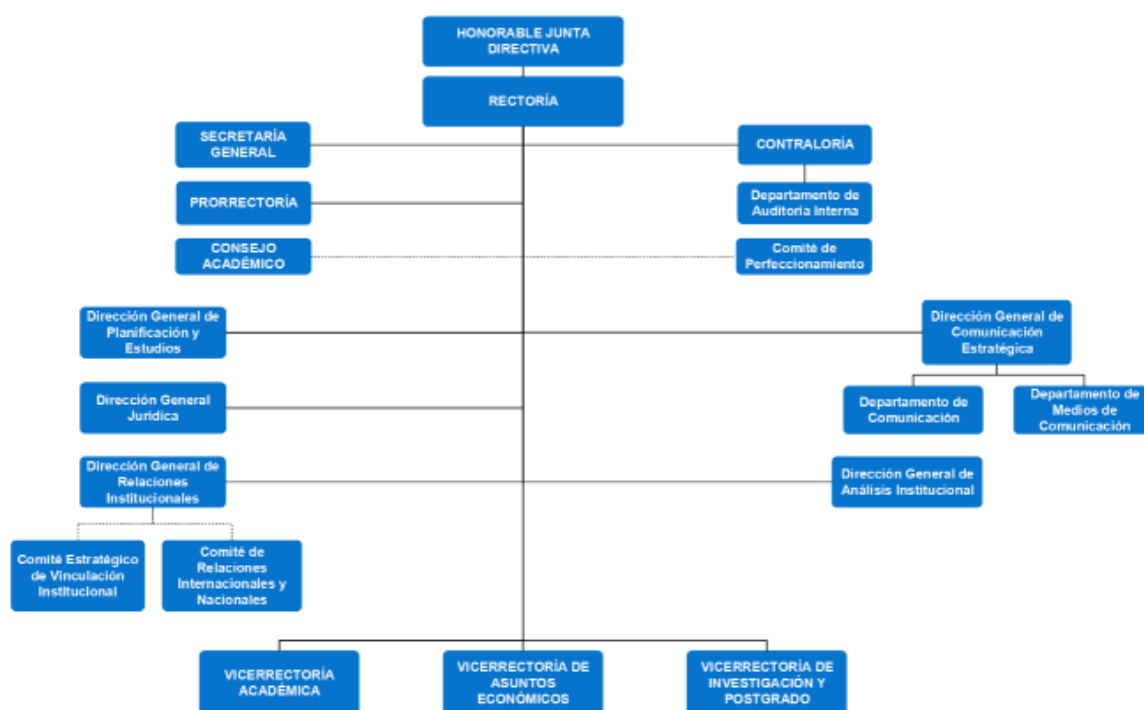


Figura 1 : Organigrama de la Universidad del Bío Bío. (*Universidad del Bío Bío, 2021*)

1.1.3. Visión:

La Universidad del Bío-Bío tiene como visión ser una Universidad comprometida con su carácter estatal y birregional, innovadora, inclusiva y compleja, con proyección nacional e internacional, que contribuye al progreso sostenible de su territorio y sus habitantes, de excelencia en la formación de personas y con sentido de equidad social y de género.

1.1.4. Misión:

Mientras que su misión a partir de su naturaleza estatal y pública es: crear y transmitir el conocimiento mediante la docencia, la investigación, la innovación, la creación artística y la interacción con el entorno social en las diversas áreas del conocimiento y la cultura, basada en la responsabilidad social y en los principios de excelencia, pluralismo, transparencia y equidad de género. Contribuir a la formación de ciudadanos con espíritu crítico, reflexivo y tolerante, así como a la movilidad e integración social y al desarrollo sostenible, promoviendo la identidad cultural y la interculturalidad de las regiones del Biobío y Ñuble, y vinculada con los requerimientos y desafíos de su territorio y del país.

Dentro de la universidad, en particular se imparte la carrera de Ingeniería Civil en Informática, la cual forma profesionales con una base científica teórico-práctica en las áreas de la computación, informática y la gestión, que responda a las necesidades de información de las organizaciones en particular y la sociedad en general, la carrera cuenta con la asignatura de Anteproyecto de título dictada en el IX semestre, la cual es parte del plan obligatorio de esta. Como resultado en conjunto del desarrollo y aprendizaje de la asignatura, se espera que el o la estudiante sea capaz de plantear un problema, relacionado con las Ciencias de la Computación y/o Tecnologías de Información, el cual sea factible de resolver, con el objetivo de ser abordado como Proyecto de Título en el último semestre de la carrera.

1.1.5. Competencia directa

La competencia directa de la Universidad del Bío Bío son las diferentes universidades e institutos existentes en la ciudad de Chillán las cuales se determinan con causas de la misma visión y misión como objetivos principales.

1.2. DESCRIPCIÓN DEL ÁREA DE ESTUDIO.

El área de estudio en el que se enfoca la problemática del proyecto es la asignatura de Anteproyecto de Título, la cual es parte del plan obligatorio de la carrera Ingeniería Civil en Informática de la Facultad de Ciencias Empresariales de la Universidad del Bío-Bío. Dicha asignatura es de carácter teórico-práctico, en la cual se lleva a cabo un informe preparatorio antecedido al definitivo que se desarrolla en la asignatura posterior de Proyecto de Título. Se espera como resultado de aprendizaje de la asignatura que él o la estudiante sea capaz de plantear un problema, circunscrito a las Ciencias de la Computación y/o Tecnologías de Información, que sea factible de resolver, con el objetivo de ser abordado como Proyecto de Título, esto trabajando fundamentalmente, métodos y técnicas de revisión bibliográfica. En esta instancia participan personas con diferentes roles, estos son:

- **Estudiantes:** Estudiantes que inscriben y participan de la asignatura seleccionando e inscribiendo un tema, el cual desarrollan como proyecto de la asignatura.
- **Profesor de la asignatura:** Profesor encargado de gestionar la asignatura, proponiendo espacios para la participación de los estudiantes de esta. Además, guía, evalúa su desempeño durante el semestre y entrega la nota final del proyecto.
- **Profesor de guía:** Profesor encargado de guiar y evaluar el proyecto asignado a él para el semestre correspondiente.
- **Comisión evaluadora:** Grupo de profesores pertenecientes a la carrera Ingeniería civil en informática, quienes tienen la tarea de evaluar el proyecto final presentado por los estudiantes de la asignatura Anteproyecto.

- **Profesores ICINF:** Profesores pertenecientes a la carrera Ingeniería civil en informática, quienes proponen temas de proyectos, pudiendo igualmente pertenecer al grupo que evalúa el proyecto en su entrega final mediante la evaluación del informe del proyecto desarrollado por parte de los estudiantes que lo desarrollaron.
- **Jefatura de carrera:** Es la persona encargada de revisar el desempeño final de la asignatura, es decir, revisa los proyectos aprobados.

1.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.

A continuación, se explican los problemas que presenta la gestión y desarrollo de la asignatura actualmente, descritos por el cliente y/o usuarios:

1) No existe un espacio definido para proponer proyectos y dejarlos visibles para todos los participantes de la asignatura: Tanto profesores de la carrera como estudiantes que cursen la asignatura y que desean proponer proyectos para su desarrollo no cuentan con un acceso directo a un espacio establecido dentro del curso para ingresarlos y dejarlos visibles para todos, generando una nueva responsabilidad al profesor encargado de la asignatura para la revisión, corrección y transcripción de ellos en un foro en la plataforma del curso.

2) No hay claridad de las propuestas de proyectos ya inscritos por estudiantes: Para desarrollar un proyecto es necesario que cada estudiante tenga una propuesta inscrita, para ello los estudiantes pueden seleccionar una de las propuestas de proyectos de la lista subida por el profesor de la asignatura, pero no ven si está ya fue ocupada, porque la gestión de asignación la realiza el profesor y no siempre se lleva a cabo en el momento de la elección.

3) Claridad en la aprobación y/o rechazo de proyectos propuestos: Al momento de definir una propuesta, los estudiantes pueden elegir esta de la lista de propuestas o bien proponer una propia, el problema radica cuando se desea proponer un proyecto propio a desarrollar, pues necesitan una pronta aceptación de su propuesta para no quedar sin proyecto, deseando que dicha aprobación esté presente en el mismo espacio donde se hizo la propuesta.

4) Dificultad para procesar las evaluaciones de la comisión de profesores:

Actualmente los profesores de la comisión evalúan la presentación de todos los proyectos con una plantilla, la cual completan con la evaluación pertinente y luego envían al profesor de la asignatura, quien debe revisarlas y calcular la nota final de cada proyecto, lo que termina siendo un proceso engorroso que lleva demasiado tiempo. Además de ser poco eficiente en términos de tiempo, lo es en el cálculo de las notas, ya que al ser una transcripción manual de las notas puede haber error en la nota final de la presentación. Dichos problemas pueden provocar un retraso en las fechas estipuladas para la entrega de evaluaciones finales, lo que genera un descontento en los estudiantes y en el profesor encargado de la asignatura.

5) Registro de los avances del proyecto:

Los profesores encargados de la asignatura no pueden ver el porcentaje de avance del proyecto por cada estudiante.

Los problemas mencionados anteriormente traen como consecuencia que el proceso de desarrollo completo de esta asignatura sea lento y engorroso, haciéndose difícil para los implicados (con más implicación en los profesores que imparten la asignatura) en esta el manejar las actividades y/o tareas destinadas a la realización del Anteproyecto de título.

Capítulo 2:

“Definición del Proyecto”

2.1. OBJETIVOS DEL PROYECTO.

A continuación, se presentan los objetivos del proyecto, en primer lugar, el objetivo general y a continuación los objetivos específicos que permitirán cumplir el objetivo principal.

2.1.1. General

- Desarrollar un sistema de registro y monitoreo de proyectos para gestionar la asignatura de Anteproyecto de título de la carrera de Ingeniería Civil en Informática.

2.1.2. Específicos

- Facilitar espacio para la gestión de hitos (avances).
- Gestionar un espacio dentro del sistema para proponer temas para el desarrollo de los diferentes proyectos a llevar a cabo dentro de la asignatura. Este espacio debe permitir a los diferentes participantes de esta proponer dichos temas, permitiendo mejorar el acceso a la oferta de estos. Entregando información de los temas disponibles y estado de estos temas (aprobado o rechazado) para su selección.
- Facilitar un espacio para el proceso de evaluación, permitiendo esté ingresar notas en conjunto de comentarios acerca de lo revisado por parte de la comisión evaluadora.
- Controlar y registrar la entrega de los avances del desarrollo del proyecto por parte de los profesores encargados de la asignatura.
- Gestionar la asignación de proyectos finales para la evaluación, de modo que los profesores de la asignatura puedan asignar proyectos a cada profesor de la carrera según su área de especialización.

2.2. AMBIENTE DE INGENIERÍA DE SOFTWARE.

2.2.1. Metodología de Desarrollo

La metodología de trabajo en la que se basará el desarrollo del proyecto es Scrum, debido a las condiciones en las que se debe desarrollar el proyecto; ya que el plazo de entrega es reducido y se deben realizar constantes reuniones con el cliente al inicio, así como también se deben mantener durante todo el desarrollo de este por parte del equipo de desarrollo para una efectiva retroalimentación. Por lo tanto, es necesario que el desarrollo se realice a través de incrementos y en los que exista una participación activa del cliente y de quienes utilizarán los servicios, de esta manera existirá un feedback constante, lo que permitirá solucionar posibles errores. Además, se espera que, a través del avance en el desarrollo, el producto pueda ser cada vez más cercano a lo que el cliente necesita obteniendo el sistema web completamente funcional y con ello satisfacer todas las necesidades requeridas en un inicio. (Scrum, 2022)

Para un mejor desarrollo del proyecto se trabajará con Sprints, empezando por el Product Backlog los cuales se detallan a continuación:

- **Product Backlog:** Primer acercamiento con el cliente, quien define la problemática y objetivos del proyecto. Además, reuniones con los diferentes usuarios para la toma de requerimientos. Asimismo, se realiza una reunión con el equipo de trabajo para definir tareas, planificar los diferentes procesos.
- **Sprint 1:** Acercamiento a la solución, se presenta el modelamiento de los servicios web, así como el modelamiento de la solución, para ello se basará en diferentes técnicas y notaciones de modelado, las que se detallarán en el punto 3.2.2.
- **Sprint 2:** Se lleva a cabo la implementación de los servicios correspondientes a las siguientes entidades trabajadas en el MER, Estudiante, Profesor de asignatura e Hitos, asimismo, se implementará el Login.
- **Sprint 3:** Se lleva a cabo la implementación de los servicios correspondientes a las siguientes entidades trabajadas en el MER, Entrega, Profesores ICINF, y Proyectos

- **Sprint 4:** Se lleva a cabo la implementación de las funcionalidades del sistema correspondientes a las siguientes entidades trabajadas en el MER, Comisión evaluadora y Rúbrica.

Cada vez que haya concluido un proceso de los mencionados anteriormente, se realizará la retrospectiva del equipo de trabajo, para evaluar el desempeño durante el sprint, definiendo qué se hizo bien, qué se debe mejorar y qué no se debe repetir, asimismo se identificarán aquellas tareas que no se cumplieron y que deben pasar al siguiente sprint.

Igualmente, es necesario destacar la posibilidad de reuniones extraordinarias con el cliente, ya que éste dio las facilidades para su realización. Debido a la cercanía del estudiante desarrollador con la empresa en cuestión, siendo ambos de la misma localidad.

2.2.2. Técnicas y Notaciones

- **BPMN:** (Business Process Model and Notation) Notación para modelar el comportamiento detallado de procesos de negocio complejos, en un diagrama que es fácil de leer para los usuarios técnicos y de negocios. (Silver, 2011)
- **Modelo Entidad - Relación (MER):** Diagrama de flujo que ilustra cómo las entidades se relacionan entre sí dentro de un sistema. Se utiliza para modelar y diseñar bases de datos, en términos de negocios y lógicas. (Watt's, 2014)

2.2.3. Tecnologías y Herramientas

Para desarrollar un sistema web de calidad que solucione la problemática expuesta anteriormente se utilizarán diferentes tecnologías que apoyen el desarrollo por sus diferentes características, éstas se clasifican según su uso:

2.2.3.1. Backend:

- **PHP:** PHP es el lenguaje utilizado en el desarrollo de algunos sistemas para la carrera de ingeniería civil en informática, por ende, se decidió seguir con el mismo estándar para lograr en un futuro un enlace entre los diferentes sistemas. Además, es muy útil en el desarrollo web, ya que permite la comunicación del sitio web con los servidores de datos y el usuario, así se podrá trabajar en conjunto con HTML y MySQL. (PHP, 2022)

2.2.3.2. Frontend:

- **Lenguaje HTML:** Es una tecnología muy útil en el desarrollo web, porque permite describir de mejor forma el contenido del sitio y así dar una buena estructura al sistema, permitiendo que éste sea más amigable con el usuario. (HTML, 2022) (Simpson., 1997)
- **CSS:** El objetivo es implementar un sistema web que solucione la problemática inicial, pero que también tenga una interfaz gráfica bonita, elegante y agradable para el usuario, es por ello por lo que CSS está contemplada como una de las tecnologías necesarias para la implementación del sistema, pues será muy útil al momento de trabajar esa parte del sistema, además de ser compatible con HTML. (W3C, 2022)
- **Javascript:** está en la lista de posibles tecnologías a utilizar, porque con este lenguaje se puede lograr un sitio web más dinámico e interactivo. (Javasript, 2022)
- **Bootstrap:** Se utilizará en el desarrollo de frontend para lograr una interfaz mas limpia y amigable con el usuario. (Bootstrap, 2022)
- **Framework Yii2:** Se utilizará Yii2, porque es un Framework que facilita el desarrollo web, además es el Framework con el que se han implementado otros sistemas para la carrera. (yiiframework, 2022)

2.2.3.3. Base de Datos:

- **MySQL:** Es beneficioso usar MySQL, ya que este gestor de Base de datos es simple de usar y muy eficiente al momento de almacenar y gestionar la información, además de ser multiplataforma lo que permite su uso en diferentes plataformas. (Mysql, 2022)
- **PhpMyAdmin:** Es una plataforma gratuita y multiplataforma para la gestión de base de datos MySQL. Será utilizado para la implementación de base de datos remota. (Phpmyadmin, 2022)
- **XAMPP:** Es un servidor independiente de plataforma, software libre, que consiste principalmente en la base de datos MySQL, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script: PHP. (Friends, 2022)

2.2.3.4. Modelado:

- **yEd:** Software utilizado para la creación del modelo entidad relación.
- **StarUML:** Es una herramienta utilizada para el modelado de casos de uso.
- **Bizagi:** Bizagi Process Modeler es un Freemium utilizado para la creación del modelo de negocios.

2.2.3.5. Organización y planificación:

- **Github:** Será útil para almacenar los cambios y avances del proyecto, así llevar un control de versiones del proyecto.
- **Trello:** Esta herramienta es de utilidad para la gestión del trabajo, con la que los equipos pueden diseñar planes, colaborar en proyectos, organizar flujos de trabajo y hacer un seguimiento del progreso de una manera visual y productiva.

Capítulo 3:

“Especificación de requerimientos de software”

3.1. ALCANCES

Este proyecto contempla la implementación de un sistema web para ser utilizado en la gestión de la asignatura de Anteproyecto de Título para mejorar el desarrollo de esta.

Se abarcará desde la creación de una Base de Datos, que incluirá las diferentes entidades con sus atributos correspondientes y cómo se relacionan entre ellas. Además, se incluye la implementación de los módulos con las funcionalidades requeridas para el sistema web.

3.2. OBJETIVO DEL SOFTWARE

3.2.1. Objetivo General

El objetivo principal del Software es gestionar de forma eficiente el desarrollo la asignatura de Anteproyecto de títulos de la carrera Ingeniería civil en informática.

3.2.2. Objetivos específicos

- Contar con un control de acceso al sistema de acuerdo con el rol de cada usuario.
- Gestionar el ingreso de nuevas propuestas de proyectos e ir actualizando la lista de estas.
- Permitir la selección de una propuesta para ser desarrollado como proyecto.
- Controlar y actualizar el estado (aprobado/rechazado) de las propuestas de proyectos de la lista.
- Gestionar un reporte en torno al registro del trabajo realizado por el estudiante.
- Automatizar el proceso de evaluación, generando las calificaciones a partir del puntaje de una rúbrica.
- Servir como plataforma para evaluar las presentaciones de los proyectos.

3.3. REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS

Los requerimientos de software representan las necesidades del o los clientes que el proyecto debe satisfacer de manera satisfactoria. En si estos establecen las diferentes funciones que debe cumplir dicho proyecto. De acuerdo con la funcionalidad de los requerimientos los podemos clasificar en requerimientos funcionales y no funcionales; Los requerimientos funcionales describen de manera clara y concisa el comportamiento del sistema esperado, mientras que los no funcionales describen atributos del ambiente del sistema, por ejemplo: diseño, aspectos legales, de seguridad, de operación, entre otros.

3.3.1. Requerimientos Funcionales

A continuación, desde la tabla se presentan los requerimientos funcionales del proyecto, que fueron obtenidos a lo largo de las reuniones con el cliente o con futuros usuarios con el fin de cumplir los objetivos del proyecto, estos requerimientos se encuentran organizados por usuarios.

3.4.1.1 Requerimientos generales:

Desde la Tabla 1 a la Tabla 9 se mostrarán los requerimientos funcionales del sistema.

ID	Requerimiento	Descripción
R01	Mantener propuestas de proyectos	El sistema permitirá mantener en la BDD aquellos temas que no sean desarrollados, dichos temas aparecerán entre los temas propuestos en los próximos semestres.

Tabla 1: Requerimiento general.

Los siguientes requerimientos aplican a todos los usuarios:

ID	Requerimiento	Descripción
R02	Inicio de sesión	El sistema permitirá al usuario iniciar sesión con su RUT y Clave de Intranet.
R03	Cierre de sesión	El sistema permitirá al usuario cerrar la sesión iniciada anteriormente.

Tabla 2: Requerimientos para todos los usuarios.

3.4.1.2 Comisión evaluadora:

ID	Requerimiento	Descripción
R04	Evaluar Defensa proyecto	El sistema permitirá a los profesores de la comisión evaluar la defensa del proyecto, subiendo directamente en este el detalle de la evaluación pudiendo contener no tan solo la nota sino también detalle de percepciones personales de acuerdo con el proyecto.

Tabla 3: Requerimiento de la Comisión evaluadora.

3.4.1.3 Estudiantes:

ID	Requerimiento	Descripción
R05	Agregar propuesta de proyecto.	El sistema permitirá al estudiante ingresar su propia propuesta de proyecto para ser evaluada por los profesores encargados, pudiendo ser este aprobado o rechazado.
R06	Modificar propuesta de proyecto.	El sistema permitirá al estudiante modificar la información de su proyecto propuesto (Nombre, descripción del tema).
R07	Eliminar propuesta de proyecto.	El sistema permitirá al estudiante eliminar su propuesta.

R08	Inscribir propuesta de proyecto.	El sistema permitirá a los estudiantes seleccionar e inscribir una propuesta de la lista para el desarrollo de su proyecto.
R09	Agregar entrega	El sistema permitirá a los estudiantes subir entregas del proyecto para cada etapa establecida por los profesores encargados de la asignatura de acuerdo con las fechas acordadas.
R10	Ver evaluación	El sistema permitirá al estudiante ver la evaluación de las entregas correspondientes de su proyecto (notas y resumen de las observaciones de estas).

Tabla 4: Requerimientos de los estudiantes.

3.4.1.4 Profesores ICINF:

ID	Requerimiento	Descripción
R11	Agregar propuesta de proyecto.	El sistema permitirá ingresar un tema para ser desarrollado como proyecto por los estudiantes.
R12	Modificar propuesta de proyecto.	El sistema permitirá modificar la información de su propuesta de proyecto
R13	Eliminar propuesta de proyecto.	El sistema permitirá al profesor eliminar su propuesta de proyecto.
R14	Evaluar proyecto final.	El sistema permitirá a los profesores evaluar la entrega del proyecto final, pudiendo generar la nota y comentarios de este.

Tabla 5: Requerimientos de los profesores de la carrera.

3.4.1.5 Profesor de la asignatura:

ID	Requerimiento	Descripción
R15	Agregar propuesta de proyecto.	El sistema permitirá al profesor de la asignatura agregar una propuesta de proyecto.
R16	Modificar propuesta de proyecto.	El sistema permitirá al profesor de la asignatura modificar la información de su proyecto propuesto.
R17	Eliminar propuesta de proyecto.	El sistema permitirá eliminar su propuesta de proyecto.
R18	Gestionar rúbrica de evaluación.	El sistema permitirá al profesor gestionar las rúbricas para evaluar las distintas entregas adjuntas en cada tipo de hito.
R20	Gestionar Hitos.	El sistema permitirá al profesor gestionar hitos para que los estudiantes suban sus entregas adjuntando la evaluación de estas y/o observaciones. El profesor podrá agregar, ver, modificar y eliminar un hito de acuerdo con sus requerimientos.
R21	Ver entrega.	El sistema permitirá al profesor ver las entregas correspondientes al hito seleccionado.
R22	Aprobar propuesta de proyecto.	El sistema permitirá al profesor de la asignatura aprobar las propuestas de proyectos agregadas por los estudiantes.
R23	Ver comentarios	El sistema permitirá al profesor de la asignatura ver los comentarios incluidos en la evaluación de las entregas de los proyectos.
R24	Rechazar propuesta de proyecto	El sistema permitirá al profesor cambiar el estado la propuesta de proyecto del alumno ha rechazado y mencionando el porqué de esta decisión. Este rechazo generará un correo electrónico al alumno, para que sepa que su tema ha sido rechazado y pueda acceder al sistema para conocer el porqué de esta decisión y concretar la elección de un nuevo tema.
R25	Ver participantes	El sistema permitirá ver una lista de estudiantes de la asignatura.
R26	Evaluar entregas	El sistema permitirá al profesor evaluar las entregas del proyecto, pudiendo generar la nota y comentarios de este a través de la rúbrica adjunta.

Tabla 6: Requerimientos del profesor de la asignatura.

3.4.1.6 Jefatura de carrera:

ID	Requerimiento	Descripción
R27	Ver proyectos aprobados	El sistema permitirá a la jefa de carrera acceder a los proyectos finales aprobados de la asignatura correspondientes al informe realizado por el alumno.

Tabla 7: Requerimiento de jefatura de carrera.

3.4.1.7 Administrador:

ID	Requerimiento	Descripción
R28	Registrar usuario	El sistema permitirá al administrador registrar un nuevo usuario.
R29	Modificar usuario	El sistema permitirá al administrador modificar los datos de los usuarios.
R30	Habilitar curso	El sistema permitirá al administrador habilitar los servicios para la asignatura en cada semestre.

Tabla 8: Requerimientos del Administrador.

3.4.1.8 Profesores guía:

ID	Requerimiento	Descripción
R31	Agregar propuesta de proyecto.	El sistema permitirá ingresar un tema para ser desarrollado como proyecto por los estudiantes.
R32	Modificar propuesta de proyecto.	El sistema permitirá modificar la información de su propuesta de proyecto
R33	Eliminar propuesta de proyecto.	El sistema permitirá al profesor eliminar su propuesta de proyecto.
R34	Evaluar entregas	El sistema permitirá a los profesores evaluar las diferentes entregas pertenecientes a los avances de su proyecto asignado, pudiendo generar la nota y observaciones de este.
R35	Ver hitos	El sistema le permitirá ver aquellos hitos que contengan las entregas de su proyecto asignado.

Tabla 9: Requerimientos de los profesores guía

3.4.2 Requerimientos No Funcionales

A continuación, en la Tabla 10 se presentan los requerimientos no funcionales del proyecto, que se determinaron derivados de los funcionales para complementar de acuerdo con los parámetros descritos por el cliente y/o usuario.

ID	Nombre	Descripción
RNF_01	Integridad	Toda la información registrada, mostrada y entregada por el sistema no debe presentar errores.
RNF_02	Usabilidad	Mediante una encuesta se debe medir con nota de uno a siete las características con respecto a la experiencia de usuario.
RNF_03	Seguridad	El sistema solo debe permitir realizar una acción a quienes tengan permisos para hacerla.
RNF_04	Confidencialidad	Los datos de las cuentas de usuario no serán divulgados por el sistema.
RNF_05	Accesibilidad	La accesibilidad a la información tiene que estar garantizada.

Tabla 10: Requerimientos No funcionales

Capítulo 4:

“Estudio de Factibilidad”

4.1. INTRODUCCIÓN AL CAPÍTULO

El estudio de factibilidad es una herramienta que permite evaluar la viabilidad de un proyecto, identificando posibles dificultades en el proceso, para ello se realiza una evaluación en condiciones ideales de los diferentes aspectos a considerar, estos son económico, técnico y operacional. A continuación, se presentará una breve descripción de cada uno. (*Experto, 2021*)

- **Factibilidad económica:** Se trata de la más importante ya que se encarga de estudiar el capital inicial para dar luz verde al proyecto y que ayudará posteriormente si los costos superan a los beneficios y si se recuperará la inversión inicial además del riesgo de la inversión financiera.
- **Factibilidad operativa:** Esta comprende lo que tiene que ver con el personal competente para llevar a cabo las tareas o dicho proyecto.
- **Factibilidad técnica:** Es necesario este estudio para ver si se cuenta con la tecnología necesaria para llevar a cabo el plan de negocios, esto incluye la infraestructura, el software a utilizar y hasta el conocimiento que poseen quienes vayan a llevar.

4.2. FACTIBILIDAD TÉCNICA

Se debe contar con el siguiente equipamiento, tanto de hardware como de software para el desarrollo del proyecto:

4.1.1 Recursos de Hardware:

- Computador con los siguientes recursos:
 - Procesador Intel i3 o superior.
 - Sistema operativo Windows 7 o superior.
 - Memoria RAM 4 GB.
 - Disco Duro de 250 GB
- Conexión a Internet.
- Hosting para alojar el sistema.
- Dominio único para acceder al sistema.
- Hardware de red para que el servidor tenga acceso a ésta.

4.1.2 Recursos de Software

- Github
- Gestor de Base de Datos MySQL
- PhpMyAdmin
- Framework Yii2
- Editor de código
- XAMPP

4.1.3 Conocimientos

Para el desarrollo del proyecto se requiere conocimientos en:

- Metodologías de desarrollo de software.
- Modelado de datos.
- Manejo de bases de datos relacionales y lenguaje SQL.
- Dominio medio o avanzado en el uso del lenguaje de programación PHP y Yii2.

4.3. FACTIBILIDAD OPERATIVA

El sistema Web no presentará dificultades para ser utilizado, ya que los usuarios, al ser parte de la carrera de Ingeniería Civil en Informática, tienen conocimientos en tecnologías, uso de diferentes sistemas y plataformas. Asimismo, cuentan con al menos un dispositivo, ya sea computador, notebook, laptop o smartphone para acceder al sistema.

De acuerdo con lo anterior, esto permitirá mantener un mayor orden, control de la información manejada y desarrollo de la asignatura, evitando posibles desórdenes que puedan perjudicar a los participantes de esta.

4.4. FACTIBILIDAD ECONÓMICA

Todo proyecto trae consigo un costo para llevarlo a cabo, ya sea para herramientas, software, hardware y mano de obra utilizada a lo largo de su desarrollo. Cabe mencionar que el computador pertenece al desarrollador, siendo un costo cero. A continuación, se realizará un análisis donde se detallan los costos involucrados en el desarrollo del proyecto para determinar la factibilidad económica, dichos costos se presentan en las tablas 11 y 12:

Inversión

Tipo	Valor
Computador	\$ 0
Desarrollador	\$ 3.000.000
Servidor HTTP Apache v2.4.10	\$ 0
Gestor de Base de Datos MySQL v5.6.20	\$ 0
PHP	\$ 0
Postman	\$0
Total	\$3.000.000

Tabla 11: Inversión del proyecto.

Gastos

Tipo	Valor anual
*Hosting	\$ 50.000
Mantenimiento	\$400.000
Total	\$450.000

Tabla 12: Gasto anual del proyecto.

***Hosting:** El hosting no implica un gasto directo, ya que la universidad cuenta con servidores para levantar los servicios, pero se consideró este costo para calcular el VAN.

4.4.1. Cálculo del VAN

El indicador VAN (Valor Actual Neto) permite ver la factibilidad económica del proyecto en un plazo de 5 años que se estiman como vida útil de este, en los cuales se pretende que los beneficios superan a los costos, siendo rentablemente factible. El proyecto se someterá a una evaluación con una tasa de descuento del 10% según exigencias del mercado. En la tabla 13 se trabajan los datos para llevar a cabo este cálculo:

Tasa de descuento: 10%

Años: 5 años

	Año 0	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Inversión	3000000					
Gastos		450000	450000	450000	450000	450000
Beneficios		0	0	0	0	0
Flujo		-450000	-450000	-450000	-450000	-450000
		\$ -409.091	\$ -371.901	\$ -338.092	\$ -307.356	\$ -279.415

Tabla 13: Cálculo del VAN.

VAN: \$-4.705.854

4.5. CONCLUSIÓN DE FACTIBILIDAD

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, a la problemática analizada y a la propuesta de solución presentada, se puede concluir que el sistema web a implementar es operacionalmente factible. Puesto que no presenta dificultad para ser usado y cumple con los objetivos señalados, tomando en cuenta las necesidades del usuario.

Asimismo, las tecnologías de software son gratis, por lo que se cuenta con ellas para el desarrollo y los servidores para levantar el sistema son facilitados por la universidad, por ende, se puede acceder a ellos con facilidad. Además, las características del Hardware son básicas para el funcionamiento de la página web, por ende, son fáciles de conseguir en el mercado actual. En cuanto al desarrollador, se tienen los conocimientos técnicos necesarios para implementar un sistema web eficiente y seguro que cumpla con los requerimientos establecidos en un inicio. Si bien los servidores tienen un gasto anual, estos no implican un gasto como tal, porque los provee la universidad, además los softwares utilizados son gratis, y si se considera el costo del desarrollador y los beneficios que traería el sistema, se puede concluir que el proyecto es factible económicamente.

Entre los beneficios que traerá el proyecto se encuentran, en lo que refiere a la gestión y desarrollo de la asignatura, el sistema brindará una fluida interacción entre los diferentes procesos y quienes participan en cada uno de ellos, lo que permitirá agilizarlos. Junto a esto, la automatización del proceso de evaluación permitirá acotar el tiempo que se tarda en la entrega de evaluaciones, eliminando las planillas que se utilizan en el proceso actual, además de evitar posibles errores en el traspaso y cálculo de las notas.

Capítulo 5:

“Análisis”

5.1. PROCESOS DE NEGOCIOS ACTUAL.

Business Process Model and Notation (BPMN) es una notación gráfica que describe la lógica de los pasos de un proceso de Negocio.

La información para generar los modelos fue obtenida de primera fuente desde el área involucrada, brindada tanto por los profesores encargados de la gestión de la asignatura como de los estudiantes que participan en ella.

En la Figura 2, se muestra el diagrama correspondiente al proceso de negocio actual de la empresa.

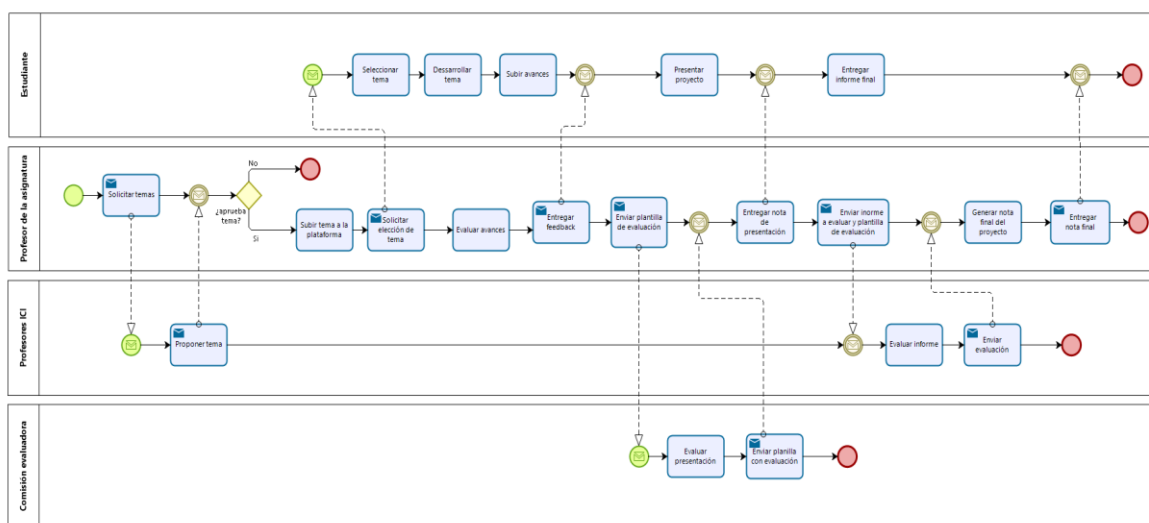


Figura 2: Modelo de procesos de negocio actual.

El proceso comienza con la propuesta de proyectos y con la inscripción de estos por parte de los estudiantes los que desarrollan dicho proyecto entregando avances de este, los que son evaluados por el profesor de la asignatura. Posterior a ello el profesor entrega un feedback al estudiante de la entrega realizada. Entre los últimos avances del proyecto se encuentra una defensa de este la que es evaluada por la comisión de profesores. Seguido de la defensa el estudiante hace entrega del informe final el que es evaluado por uno o 2 profesores de la carrera. Finalmente, el profesor de la asignatura entrega la nota final del proyecto dando por finalizado el proceso.

5.2. PROCESOS DE NEGOCIOS FUTUROS.

En la Figura 3 se muestra el proceso de negocio de la solución al problema.

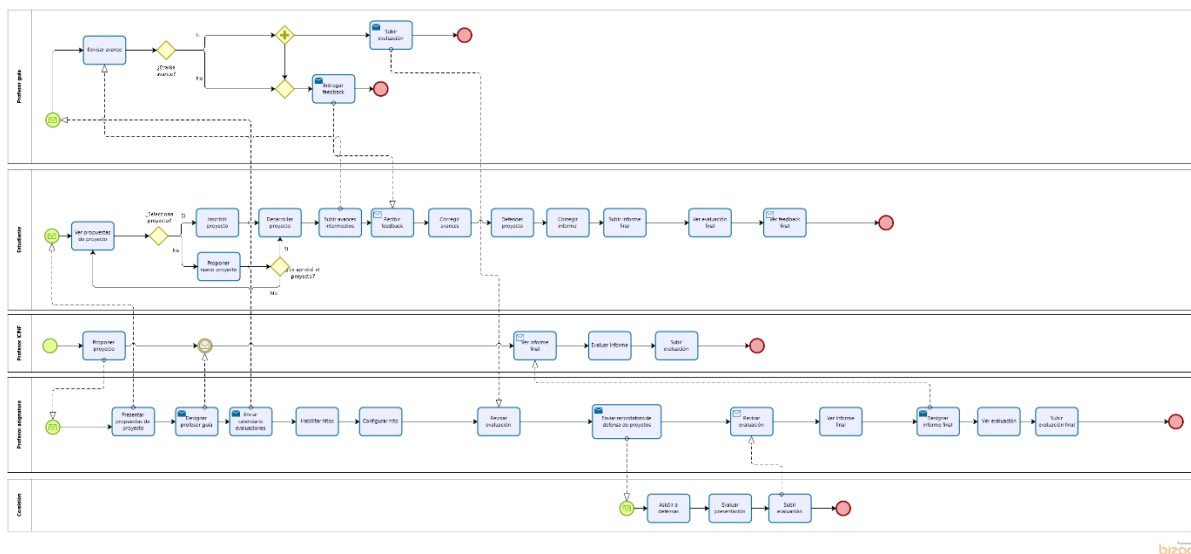


Figura 3: Modelo de procesos de negocio futuro.

El proceso inicia cuando hay propuestas de proyectos por parte de los diferentes usuarios como estudiantes, profesores de la carrera y asignatura. Posterior a ello el profesor de la asignatura debe asignar profesor guía a cada proyecto. El estudiante inscribe una de las propuestas, en el caso de que no sea así este propone una propia, la que debe ser aprobada por el profesor de la asignatura. Cuando el proyecto ya está definido el estudiante lo desarrolla cumpliendo con los hitos gestionados por el profesor de la asignatura, subiendo entregas las que son evaluadas por el profesor guía y/o el profesor asignatura.

5.3. DIAGRAMA DE CASOS DE USO.

Los casos de uso son modelos que describen como diferentes tipos de usuarios interactúan con un sistema informático para resolver un determinado problema o necesidades. (Diagrama de casos de uso: Definición, 2021)

A continuación, se detalla y especifica el diagrama de casos de usos para dar a conocer a los actores y en qué acciones interactúan dentro del sistema web.

5.3.1. Actores

- **Estudiante:**
 - **Descripción:** Usuario del sistema registrado en la base de datos de estudiantes de la asignatura de Anteproyecto de título.
 - **Nivel de Conocimiento técnico requerido:** Conocimiento informático básico para manipular el sistema.
 - **Privilegios:** Acceso a algunas de las funcionalidades del sistema web.
- **Profesor de la asignatura:**
 - **Descripción:** Usuario del sistema registrado en la base de datos de los profesores que dictan la asignatura de Anteproyecto de título.
 - **Nivel de Conocimiento técnico requerido:** Conocimiento informático avanzado para manipular el sistema y sus procesos llevados a cabo.
 - **Privilegios:** Tiene acceso a la totalidad de módulos del sistema web.
- **Comisión evaluadora:**
 - **Descripción:** Usuario del sistema registrado en la base de datos de los profesores de la carrera ICINF.
 - **Nivel de Conocimiento técnico requerido:** Conocimiento informático avanzado para manipular el sistema web.
 - **Privilegios:** Tiene acceso solo a algunos módulos del sistema web.

- **Profesores ICINF:**
 - **Descripción:** Usuario del sistema registrado en la base de datos de los profesores de la carrera ICINF.
 - **Nivel de Conocimiento técnico requerido:** Conocimiento informático avanzado para manipular el sistema web.
 - **Privilegios:** Tiene acceso solo a algunos módulos del sistema web.
- **Profesor guía:**
 - **Descripción:** Usuario del sistema registrado en la base de datos de los profesores guías.
 - **Nivel de Conocimiento técnico requerido:** Conocimiento informático avanzado para manipular el sistema web.
 - **Privilegios:** Tiene acceso solo a algunos módulos del sistema web.
- **Jefatura de carrera:**
 - **Descripción:** Usuario del sistema registrado en la base de datos de los jefes de carrera de ICINF.
 - **Nivel de Conocimiento técnico requerido:** Conocimiento informático avanzado.
 - **Privilegios:** Tiene acceso solo a ver los proyectos aprobados en el sistema web.
- **Administrador:**
 - **Descripción:** Encargado de gestionar el sistema web.
 - **Nivel de Conocimiento técnico requerido:** Conocimiento informático avanzado para manipular el sistema web.
 - **Privilegios:** Tiene acceso a la totalidad de módulos del sistema web, incluyendo el módulo de los otros usuarios.

5.3.2. Casos de Uso y descripción.

Los casos de uso son modelos que describen como diferentes tipos de usuarios interactúan con un sistema informático para resolver un determinado problema o necesidades. (Diagrama de casos de uso: Definición, 2021)

invertir el párrafo y la tabla, que no quede cortada

En la Tabla 14 se presentan los Casos de uso que conforman el sistema web. Mientras que en las siguientes **tablas de la ...a la** se especifican los más importantes del sistema.

Código	Nombre
CU1	Iniciar sesión
CU2	Cerrar sesión
CU3	Agregar propuesta de proyecto
CU4	Ver lista de propuestas de proyectos
CU5	Inscribir propuesta de proyecto
CU6	Agregar entrega
CU7	Ver evaluaciones
CU8	Gestionar rúbrica de evaluación
CU9	Gestionar hitos
CU10	Ver entregas
CU11	Aprobar propuesta de proyecto
CU12	Rechazar propuesta de proyecto
CU13	Asignar profesor guía
CU14	Asignar rúbrica a hito
CU15	Ver participantes
CU16	Evaluar entrega
CU17	Ver hitos
CU18	Ver proyectos aprobados
CU19	Visualizar calendario

CU20	Registrar Usuario
CU21	Modificar Usuario
CU22	Habilitar curso

Tabla 14: "Casos de uso del sistema"

En la Figura 4 se presenta el diagrama global de casos de uso del proyecto.

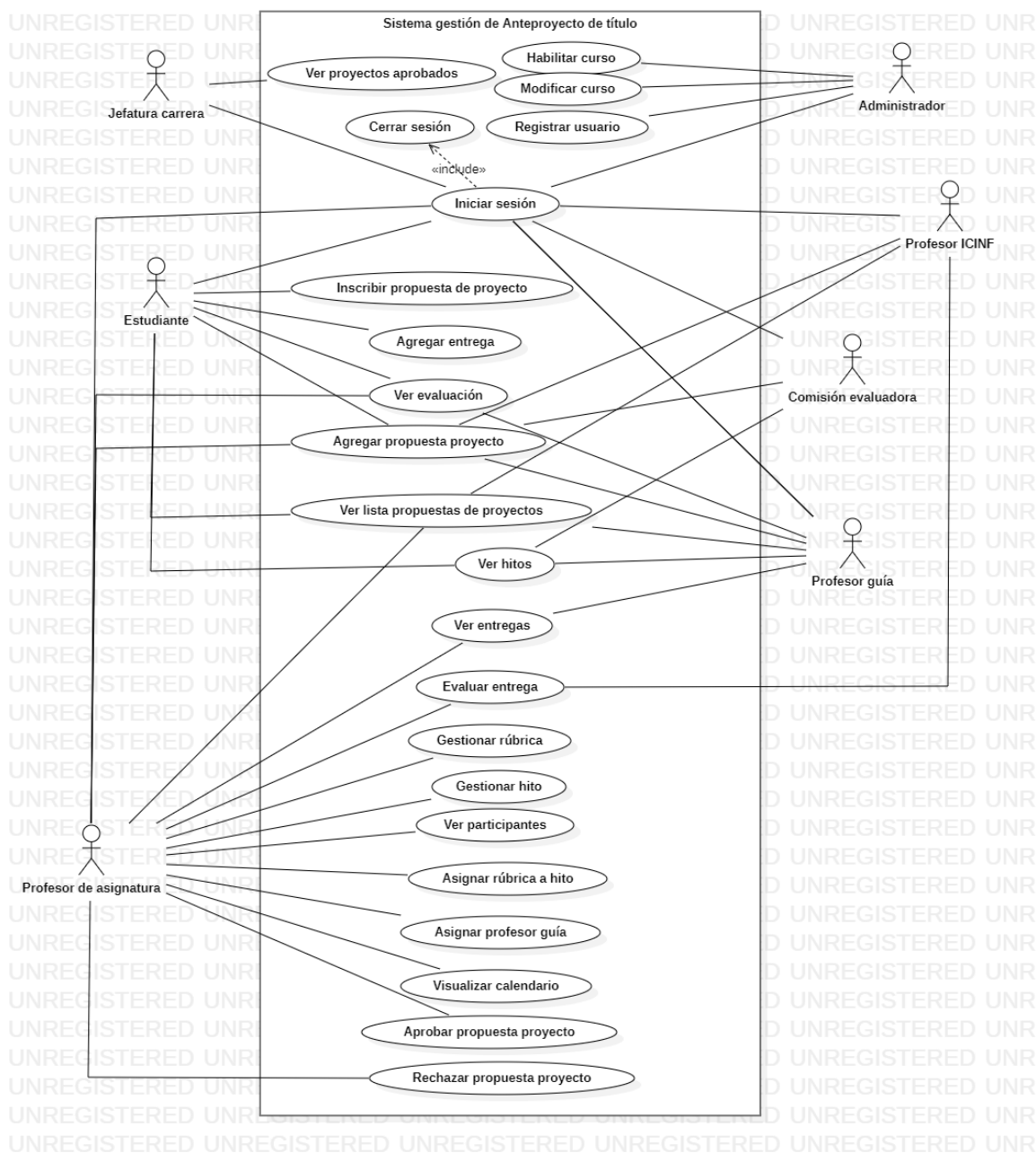


Figura 4: Diagrama Casos de Uso global

5.3.3. Especificación de casos de uso

Desde la **tabla 15** a la 18, se mostraran las tablas que contienen el detalle de los casos de usos determinados en el diagrama anterior (Figura ...: Diagrama Casos de Uso global).

Definición del Caso de Uso		
Código	CU3	
Nombre	Agregar propuesta de proyecto	
Actor Principal	Estudiante, Profesor de la asignatura, Profesor ICINF	
Descripción	Los usuarios registran una propuesta de proyecto en el sistema web.	
Definición del Escenario Principal		
Condiciones Previas (Precondiciones)	Los usuarios han iniciado sesión de acuerdo con su rol.	
Flujo básico	<div>1. El caso de uso comienza cuando los usuarios inician sesión e ingresan al módulo "Proyectos" en el menú principal.</div> <div>2. Luego ingresa a la sección "Propuestas de proyectos".</div> <div>3. El usuario podrá ver una lista existente o no de propuestas, además del botón "Agregar propuesta".</div> <div>4. El usuario ingresa al formulario por medio de la acción del botón e ingresa los datos correspondientes que se pide y presiona el botón guardar (E1).</div> <div>5. El sistema muestra una ventana con un mensaje "Propuesta guardada exitosamente" (E2).</div>	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos	<div>4.1. Si el formulario muestra un campo con la alerta "Completa este campo", se vuelve al punto 4.</div>	
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	Los datos ingresados no son los correctos o no están completados.	Destaca que un campo tiene errores.
E2	No es posible conectarse a la base de datos.	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 15: Definición del Caso de Uso "Agregar propuesta de proyecto".

Definición del Caso de Uso		
Código	CU5	
Nombre	Inscribir propuesta de proyecto	
Actor Principal	Estudiante	
Descripción	Un estudiante registrado en el sistema y/o asignatura inscribe una de las propuestas de la lista de propuestos.	
Definición del Escenario Principal		
Condiciones Previas (Precondiciones)	El usuario con rol “Estudiante” registrado ha iniciado sesión	
Flujo Básico	<div>1. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado “Estudiante” inicia sesión e ingresa al módulo “Proyectos” en el menú principal (E1)</div> <div>2. El sistema muestra la lista de propuestas de proyectos existentes para elección y su estado.</div> <div>3. El usuario podrá seleccionar una de las propuestas.</div> <div>4. El sistema le muestra el detalle de la propuesta.</div> <div>5. El usuario de acuerdo con su criterio puede inscribirla accionando sobre el botón “Inscribir propuesta”</div> <div>6. El sistema avisa con un mensaje “La propuesta ha sido inscrita correctamente”.</div>	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos		
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	No es posible conectarse a la base de datos.	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 16: Definición del Caso de Uso "Inscribir propuesta de proyecto".

Definición del Caso de Uso		
Código	CU6	
Nombre	Agregar entrega	
Actor Principal	Estudiante	
Descripción	Un estudiante registrado en el sistema y/o asignatura agrega una entrega del desarrollo de su proyecto al hito correspondiente.	
Definición del Escenario Principal		
Condiciones Previas (Precondiciones)	<div>-El usuario registrado con rol “Estudiante” ha iniciado sesión</div> <div>-Debe existir al menos un hito en la lista.</div>	
Flujo Básico	<div>1. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión e ingresa al módulo “Actividades” en el menú principal.</div> <div>2. El sistema le despliega las diferentes secciones del módulo.</div> <div>3. El usuario debe seleccionar la sección “Hitos”</div> <div>4. El sistema muestra la lista de hitos.</div> <div>5. El usuario selecciona un hito de la lista.</div> <div>6. El sistema muestra los datos del Hito y un botón “Agregar entrega”.</div> <div>7. El usuario “estudiante” acciona sobre el botón “Agregar entrega”.</div> <div>8. El sistema despliega un formulario a completar y un campo especial para adjuntar documento y un botón “Guardar”.</div> <div>9. El usuario “estudiante” completa los campos del formulario y acciona el botón “Guardar”.</div> <div>10. El sistema avisa con un mensaje “Su entrega ha sido enviada con éxito”.</div>	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos		
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	No es posible conectarse a la base de datos.	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 17: Definición del Caso de Uso "Agregar entrega".

Definición del Caso de Uso		
Código	CU9	
Nombre	Agregar Hito	
Actor Principal	Profesor de la asignatura	
Descripción	Un profesor de la asignatura registrado en el sistema y/o asignatura agrega un hito dentro del sistema para que los estudiantes agreguen sus entregas correspondientes al hito.	
Definición del Escenario Principal		
Condiciones Previas (Precondiciones)	El usuario registrado con rol “Profesor de asignatura” ha iniciado sesión	
Flujo Básico	<div>1. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión.</div> <div>2. El sistema desplegara las diferentes acciones en un menú principal según el rol que este usuario pueda realizar.</div> <div>3. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión e ingresa al módulo “Actividades”.</div> <div>4. Luego el usuario ingresa a la sección “Gestión de Hitos”.</div> <div>5. El sistema muestra el listado de los hitos ya existentes junto a sus iconos de “Modificar, ver y Eliminar” y también un botón “Agregar hito”.</div> <div>6. El usuario presiona el botón “Agregar hito”</div> <div>4. El sistema despliega el formulario de los datos a llenar por el profesor. (E1)</div> <div>5. El usuario llena los datos correspondientes y los guarda. (E2)</div> <div>6. El sistema avisa con un mensaje “El hito se ha guardado correctamente”</div> <div>7. El sistema genera automáticamente la vista del espacio para los demás usuarios.</div>	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos		
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	Los datos ingresados no son los correctos o no están completados.	Destaca que un campo tiene error.
E2	No es posible conectarse a la base de datos.	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 18: Definición del Caso de Uso "Agregar hito".

5.4. MODELAMIENTO DE DATOS

A continuación, en la Figura 5 se presenta un MER de la posible solución.

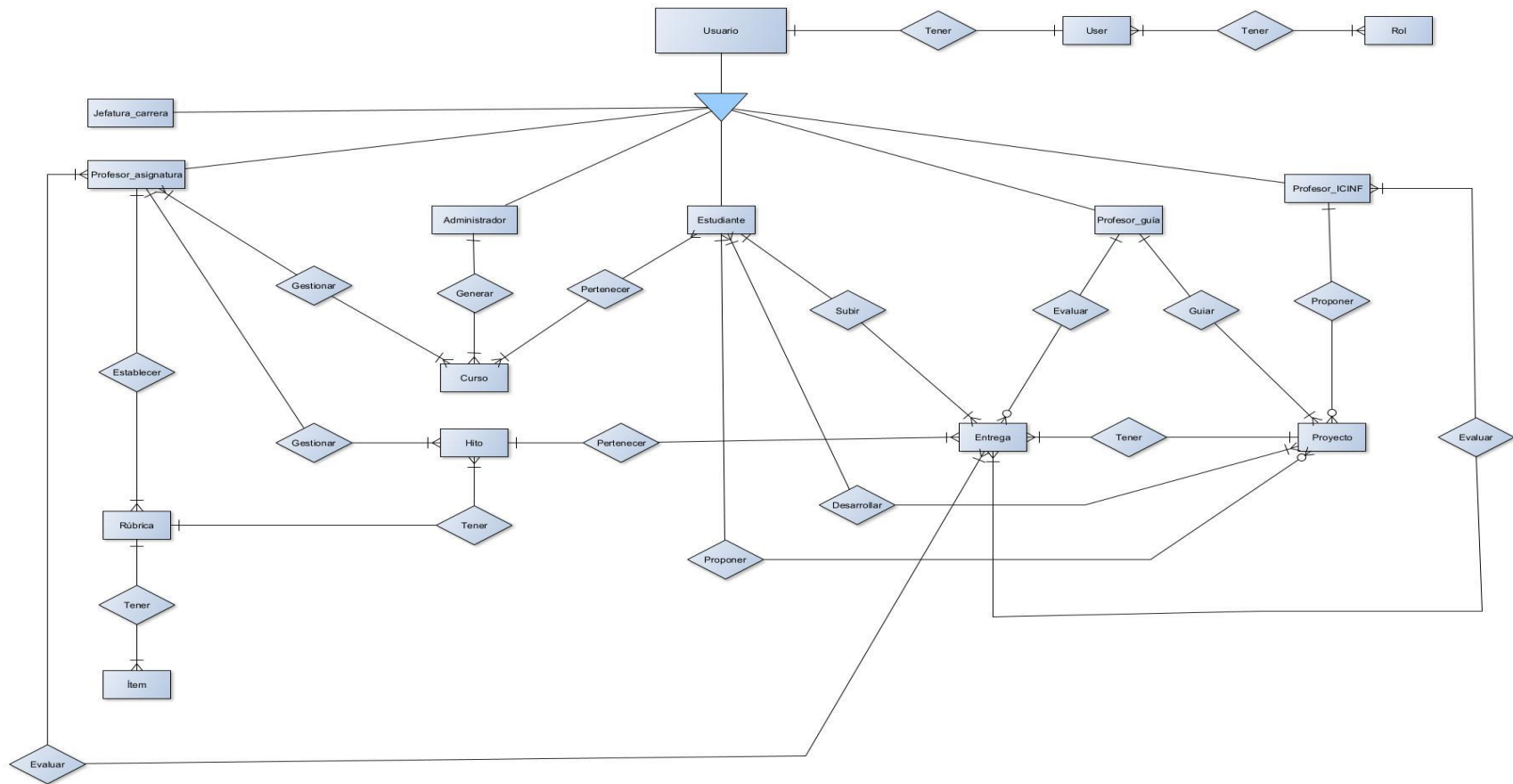


Figura 5: "Modelo Entidad Relación solución"

5.4.1. Descripción de modelo de datos.

- **Usuario:**

El usuario es una entidad padre que tiene los siguientes atributos:

- **Id:** El id es la clave primaria de la entidad, es el atributo identificador.
- **Rut:** El rut corresponde al rut del usuario.
- **Nombre:** Corresponde a los dos nombres del usuario.
- **Apellido:** Corresponde a los dos apellidos del usuario.
- **Email:** Este atributo representa el email del usuario.
- **Telefono:** Este atributo representa el teléfono del usuario.

- **Administrador:**

El administrador es la entidad del encargado de administrar los servicios web. Esta entidad hereda los atributos de la entidad usuario.

- **Jefatura de carrera:**

Entidad correspondiente a jefatura de carrera, esta entidad hereda los atributos de la entidad usuario.

- **Comisión evaluadora:**

Esta entidad corresponde a la comisión evaluadora y hereda los atributos de la entidad usuario.

- **Profesor ICINF:**

La entidad corresponde a profesor de ICINF y además de los atributos heredados por la entidad usuario, tiene el siguiente atributo:

- **Área:** Este atributo representa en área de especialización del profesor.

- **Estudiante:**

Esta entidad corresponde al alumno que cursa la asignatura y hereda los atributos de la entidad usuario.

- **Profesor asignatura:**

Esta entidad corresponde al profesor que gestiona la asignatura y hereda los atributos de la entidad usuario.

- **Profesor guía:**

Esta entidad corresponde al profesor guía quien guía el proyecto que se le fue asignado y hereda los atributos de la entidad usuario.

- **Proyecto:**

Esta entidad representa los proyectos que desarrollan un tema en la asignatura, tiene los siguientes atributos:

- **Id_proyecto:** El id es la clave primaria de la entidad, es el atributo identificador.
- **Fecha_inicio:** Corresponde a la fecha en que inició el proyecto.
- **Área:** Corresponde al área en el que se especializa el tema (ej: Seguridad informática, inteligencia artificial, etc).
- **Descripción:** Corresponde a una breve descripción del tema.
- **Estado:** Este atributo indica si el tema fue aprobado o rechazado por el profesor de la asignatura, es decir, puede tomar solo dos valores, “Aprobado” o “Rechazado”.
- **Disponibilidad:** Este atributo indica si el tema ya fue elegido por algún estudiante, es decir, puede tomar solo dos valores, “Ocupado” o “Disponible”.

- **Rúbrica:**

Esta entidad representa la pauta de evaluación con la que se evalúan las presentaciones e informes de los proyectos. Tiene los siguientes atributos:

- **id_pauta:** El id es la clave primaria de la entidad, es el atributo identificador.
- **Ítems (escala, descripción):** Corresponde a los ítems de la rúbrica, es un atributo que está compuesto por escala y descripción.
- La descripción es una breve descripción del ítem.

- **Item:**

Esta entidad representa los ítems de la rúbrica. Tiene los siguientes atributos:

- **Id:** El id es la clave primaria de la entidad, es el atributo identificador.
- **Descripción:** es una breve descripción del ítem.
- **Puntaje:**
- **Puntaje_obtenido:**
- **Observaciones:**

- **Entrega:**

Esta entidad representa las entregas realizadas por los estudiantes durante el desarrollo de la asignatura. Tiene los siguientes atributos:

- **Id_entrega:** El id es la clave primaria de la entidad, es el atributo identificador y es un dato de tipo int.
- **Fecha:** Corresponde a la fecha en que se subió el avance. Es un dato de tipo date.
- **Hora:** Corresponde a la hora en que se subió el avance. Es un dato de tipo time.
- **Evidencia:** Corresponde a la evidencia del avance.

- **Hito:**

Esta entidad corresponde a los hitos que implementan durante el desarrollo de la asignatura, son los avances con los que deben cumplir los estudiantes. Tiene los siguientes atributos:

- **Id:** El id es la clave primaria de la entidad, es el atributo identificador.
- **Nombre:** Corresponde al nombre del hito.
- **Descripción:** Corresponde a una breve descripción del hito.
- **Fecha_limite:** Este atributo representa la fecha límite para cumplir con el hito.

- **Evaluar:**

Es una entidad resultante del proceso de evaluación, tiene los siguientes atributos:

- **Id:** El id es la clave primaria de la entidad, es el atributo identificador y es un dato de tipo int.
- **Nota:** Corresponde a la calificación que tiene la evaluación dicha calificación se encuentra en el rango de 1.0 a 7.0. Es un dato de tipo int.
- **Comentarios_proyecto:** Corresponde a los comentarios que se realizan al proyecto, es un dato de tipo varchar(300).
- **Comentarios_profesor:** Corresponde a los comentarios que se realizan al profesor de la asignatura.

5.4.2. Descripción de relaciones

- **Profesor ICINF/ Proyecto:** Un profesor puede proponer uno o muchos proyectos y un proyecto puede ser propuesto por un profesor.
- **Profesor asignatura/ Hito:** Un profesor puede gestionar uno o muchos hitos y un hito puede ser gestionado por un profesor.
- **Estudiante/ Proyecto:** Uno o varios estudiantes inscriben un proyecto y un proyecto es inscrito por uno o más estudiantes.
- **Estudiante/ Entrega:** Un estudiante realiza una entrega y una entrega es realizada por un estudiante.
- **Estudiante/Curso:** Un estudiante pertenece a uno o muchos cursos y un curso va a contar con uno o muchos estudiantes.
- **Proyecto/ Entrega:** A un proyecto le pertenecen una o varias entregas y una o varias entregas pertenecen a un proyecto.
- **Proyecto/ Profesor guía:** Un profesor puede guiar uno o muchos proyectos y un proyecto es guiado por un profesor.
- **Hito/ Entrega:** A un hito le pertenecen varias entregas y una entrega le pertenece a un hito.
- **Rúbrica/ Hito:** Una rubrica pertenece a uno o muchos hitos y a un hito le pertenece una rúbrica.
- **Profesor asignatura/ Rúbrica:** Un profesor gestiona una o varias rúbricas y una rúbrica es gestionada por un profesor.
- **Proyecto/ Estudiante:** Un proyecto es desarrollado por uno o muchos estudiantes y un estudiante desarrolla uno o muchos proyectos.
- **Profesor ICINF/ Entrega:** Un profesor puede evaluar o varias entregas y una entrega puede ser evaluada por uno o muchos profesores.
- **Profesor guía / Entrega:** Un profesor puede evaluar o varias entregas y una entrega puede ser evaluada por un profesor.
- **Profesor asignatura/ Entrega:** Un profesor puede evaluar o varias entregas y una entrega puede ser evaluada por un profesor.

Capítulo 6:

“Diseño”

6.1. DISEÑO FÍSICO DE LA BASE DE DATOS.

En la **figura 6** se observa el diagrama físico de la base de datos del proyecto, donde se observa cada una de las tablas que conforman la base de datos del sistema, cada una de ellas con sus respectivos atributos, tipo de dato, claves primarias y foráneas, como también la relación entre cada una de ellas.

Falta la figura 6

6.2. DISEÑO DE INTERFAZ Y **NAVEGACIÓN**. Falta diagrama de navegación

En esta sección se ~~muestran las pantallas~~ del sistema para cada ~~usuario~~.
~~presenta el diseño de las interfaces~~

6.2.1. Interfaz de Estudiante

En la sección de interfaz de estudiante se muestran los diseños de pantalla que verá y utilizará dicho usuario en el sistema web.

- **Pantalla “Agregar entrega (desde el detalle del hito)”:**

En la figura 7 se puede observar la pantalla que verá el usuario “estudiante” al ver el detalle de un hito anteriormente seleccionado. La pantalla presentara el detalle del hito el cual está habilitado para recibir entregas, esta vista tiene el botón “Agregar entrega” que llevara a la acción de permitir al estudiante adjuntar la entrega correspondiente al hito.

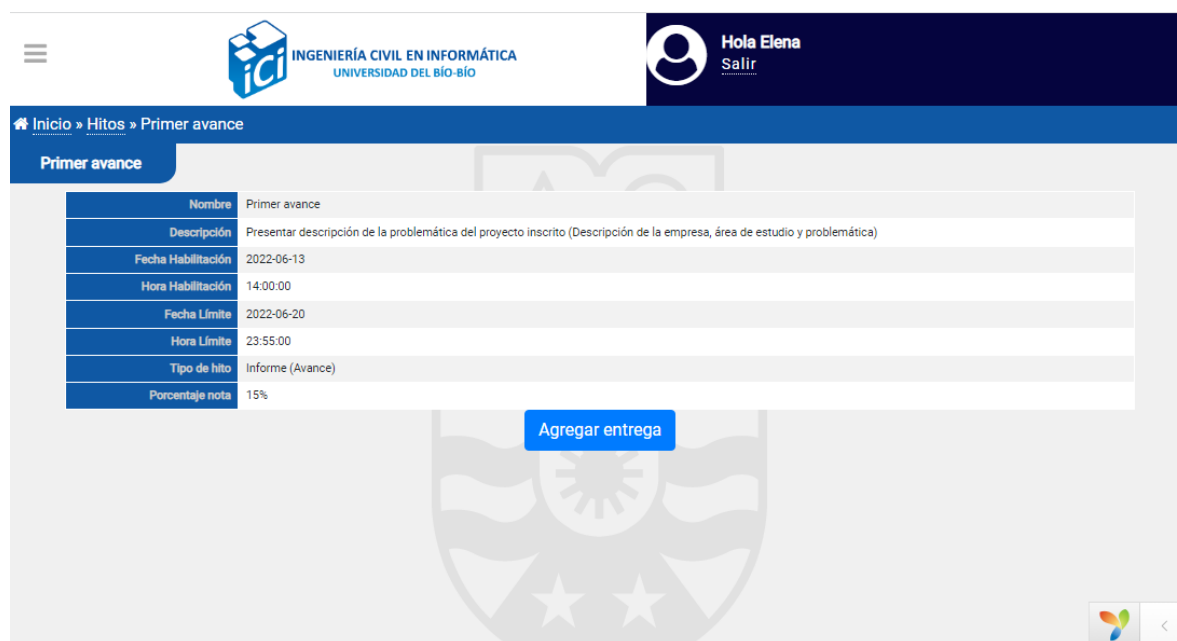


Figura 7: Pantalla “Agregar entrega”

- **Pantalla “Agregar entrega”:**

En la figura 8 se tiene la acción de “Agregar entrega”. Esta pantalla despliega el resultado de la acción sobre la pantalla anterior, se ve el formulario con campos a completar con la información acorde a lo solicitado por el usuario “estudiante” como por ejemplo el adjuntar un archivo y un campo para escribir algún comentario acorde a la entrega adjunta.

Sistema gestión de Anteproyecto de título

Inicio » Entregas » Entrega de Primer avance

Entrega de Primer avance

Archivo adjunto

Seleccionar archivo Ninguno archivo selec.

Comentarios

SUBIR ENTREGA

Hola Elena
Salir

administrador@ubiobio.cl

UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

Desarrollado por memoristas Edith Parra y

Figura 8: Pantalla “Agregar entrega”

- **Pantalla “Inscribir propuesta”:**

En la Figura 9 se tiene la acción de “Inscribir propuesta”. Esta pantalla es vista por el estudiante ya que ve la opción de inscribir la propuesta de proyecto que se encuentra revisando. Esto lo podrá realizar seleccionando el botón en la pantalla que concluirá con la inscripción de la propuesta de proyecto siendo asociado este al estudiante que la inscribió.

Nombre	Descripción	Número integrantes	Tipo	Área	Profesor guía	Autor
Sistema de gestión de anteproyecto de título	Sistema que permita gestionar y administrar la asignatura de anteproyecto de títulos de ICINF.	2	Desarrollo	Sistemas de información	José	MARIA FERNANDEZ

Figura 9: Pantalla “Inscribir propuesta”

6.2.2. Interfaz del Profesor de asignatura

En la sección de interfaz de profesor de asignatura se muestran los diseños de pantalla que verá y utilizará dicho usuario en el sistema web.

- **Pantalla “Asignar profesor guía”:**

En la Figura 10 se puede observar la pantalla que verá el usuario “profesor de asignatura” al deber realizar la acción de asignar profesor guía para un proyecto seleccionado. La pantalla presentara el detalle de una propuesta de proyecto la cual no tiene profesor guía asignado por lo tanto el usuario antes mencionado puede asignarlo mediante la acción del botón “Asignar profesor guía”, lo que permitirá que concluya la asignación de este a dicho proyecto del cual deberá llevar un seguimiento y evaluar si se requiere.

The screenshot shows a web interface for the 'Sistema de inventario de farmacia' project. On the left is a dark blue sidebar with navigation links: INICIO, CUENTA, CALENDARIO, PARTICIPANTES, PROYECTOS, and ACTIVIDADES. Below these is the 'Contacto administrador' section with an email address and the Universidad del Bío-Bío logo. The main content area has a top navigation bar with the breadcrumb 'Inicio » Proyectos » Sistema de inventario de farmacia'. Below this, a table displays project details:

Nombre	Sistema de inventario de farmacia
Descripción	Sistema que permite llevar inventario de todos los insumos de una farmacia.
Número integrantes	1
Tipo	Desarrollo
Área	Sistemas de información
Disponibilidad	Disponible
Profesor guía	Sin profesor Guía
Autor	MARIA FERNANDEZ

At the bottom right of the table area is a blue button labeled 'Asignar profesor guía'.

Figura 10: Pantalla “Asignar profesor guía”

- **Pantalla “Gestión de Hitos”:**

En la Figura 11 se observa la pantalla de la sección “Gestión de los hitos”, esto trabajado por el usuario “profesor de asignatura”, en esta se puede ver la lista de los hitos existentes e igualmente se observa principalmente el CRUD: ver, modificar y eliminar un hito, pudiendo realizar dichas acciones en el sistema. Así como también agregar un hito por medio de la acción de hacer click en el botón “Agregar hito”. Esto como un espacio para que el usuario “estudiante” pueda hacer entrega del trabajo desarrollado de su proyecto.

The screenshot shows the 'Gestión de hitos' interface. On the left is a dark blue sidebar with navigation links: INICIO, CUENTA, CALENDARIO, PARTICIPANTES, PROYECTOS, and ACTIVIDADES. Below these is the 'Contacto administrador' section with the email 'administrador@ubiobio.cl'. The main header includes the 'ici' logo, 'INGENIERÍA CIVIL EN INFORMÁTICA', 'UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO', and a user profile for 'Hola Mario Salir'. The main content area has a breadcrumb 'Inicio » Gestión de hitos' and a 'Gestión de hitos' tab. A green 'Agregar hito' button is in the top right. Below it, a table displays two milestones. The table has columns for ID, Name, Start Date, Start Time, End Date, End Time, Type, Percentage, and Actions. The data rows are: 1. Segundo avance (2022-05-31, 20:25:00 to 2022-06-09, 20:00:00, Presentación, 20%), and 2. Primer avance (2022-06-13, 14:00:00 to 2022-06-20, 23:55:00, Informe (Avance), 15%).





#	Nombre hito	Fecha habilitación	Hora habilitación	Fecha límite	Hora límite	Tipo hito	Porcentaje nota	
1	Segundo avance	2022-05-31	20:25:00	2022-06-09	20:00:00	Presentación	20%	 
2	Primer avance	2022-06-13	14:00:00	2022-06-20	23:55:00	Informe (Avance)	15%	 

Figura 11: Pantalla “Gestión de hitos”

- **Pantalla “Agregar hito”:**

En la Figura 12 se tiene la acción de “Agregar Hito”. Esta pantalla despliega el resultado de la acción sobre la pantalla anterior que se presentó en la FiguraSe ve el formulario con campos a completar con la información acorde a lo solicitado por el usuario “profesor de asignatura” como por ejemplo el nombre del hito, fecha habilitación, el porcentaje y la rúbrica para su evaluación, agregándolo a la lista de hitos existentes o no, pudiendo así completar la gestión de este.

The screenshot shows a web application interface for the 'Sistema gestión de Anteproyecto de título'. The left sidebar contains navigation links: INICIO, CUENTA, CALENDARIO, PARTICIPANTES, PROYECTOS, and ACTIVIDADES. Below these is the 'Contacto administrador' section with the email 'administrador@ubiobio.cl'. The main content area is titled 'Agregar Hito' and contains the following fields: 'Nombre' (with a sub-field 'Nombre del hito'), 'Descripción' (with a sub-field 'Descripción del hito'), 'Fecha Habilitación' (calendar icon), 'Hora Habilitación' (time picker), 'Fecha Límite' (calendar icon), 'Hora Límite' (time picker), 'Tipo Hito' (dropdown menu), 'Porcentaje Nota' (text input with '100'), and 'Rúbrica' (dropdown menu). There are two buttons: 'Agregar Rúbrica' and 'GUARDAR'. The top right corner shows a user profile 'Hola Mario' with a 'Salir' button. The bottom left corner has the 'UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO' logo and text 'Desarrollado por memorias Edith Parra y Rafael Muñoz'.

Figura 12: Pantalla “Agregar hito”

- **Pantalla “Agregar rúbrica”:**

En la Figura 13 se muestra la pantalla de la sección “Gestión de rúbricas”, visualizándose el “Agregar Rúbrica” con motivo de generar una plantilla de evaluación destinada a cada entrega adjunta a los hitos correspondientes. En una primera parte se debe completar esta acción de completar el formulario desplegado y así agregar, guardar mediante el botón que se ve al final del formulario, para luego pasar a gestionar completamente la rúbrica.

The screenshot displays a web application interface for the 'Sistema gestión de Anteproyecto de título'. The left sidebar contains a navigation menu with options: INICIO, CUENTA, CALENDARIO, PARTICIPANTES, PROYECTOS, and ACTIVIDADES. Below this is the 'Contacto administrador' section with the email 'administrador@ubiobio.cl'. The main content area is titled 'Agregar Rúbrica' and features two input fields: 'Nombre de la rúbrica' and 'Descripción de la rúbrica'. A 'GUARDAR' button is located at the bottom right of the form. The top header includes the 'ici' logo, the text 'INGENIERÍA CIVIL EN INFORMÁTICA' and 'UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO', and a user profile section for 'Hola Mario' with a 'Salir' link. The background of the main area features a large, faint watermark of the Universidad del Bío-Bío crest.

Figura 13: Pantalla “Agregar rúbrica”

En la Figura 14 se presenta la pantalla que continua con la secuencia del agregar una nueva rúbrica ver lo que sería el detalle de la rúbrica guardada en la pantalla anterior como el nombre, descripción, y la información de los ítems. Así como también se ven los botones para dicha gestión: Modificar, eliminar y agregar ítems.

En el botón “Modificar” el usuario “profesor de asignatura” podrá modificar los datos que se ven en el detalle de la rúbrica seleccionada.

En el botón “Eliminar” el usuario “profesor de asignatura” podrá eliminar la rúbrica.

En el botón “Agregar ítem” el usuario “profesor de asignatura” podrá agregar ítems a la rúbrica seleccionada de acuerdo con lo que estime conveniente para gestionar la rúbrica seleccionada y así mismo los criterios de la evaluación viéndose estos cambios en el mismo detalle de esta pantalla.

Sistema gestión de Anteproyecto de título

INGENIERÍA CIVIL EN INFORMÁTICA
UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

Hola Mario
Salir

Inicio » Rúbricas » Rúbrica avances intermedios

Rúbrica avances intermedios

Modificar Eliminar Agregar ítem

Descripción Apoyo para evaluar avances de los proyectos en desarrollo. Ud. deberá evaluar el trabajo del o los alumnos en cuanto al proceso de desarrollo del informe como avance. A continuación encontrará una serie de criterios, frente a los cuales se le solicita asignar un puntaje que a su juicio merece el alumno, respetando el puntaje máximo de cada ítem.

Showing 1-3 of 3 items.

#	Descripción	Puntaje
1	Presenta portada de acuerdo al formato académico.	4
2	Presenta desarrollo completo de la problemática del proyecto a desarrollar.	4
3	Desarrolla conclusión, plantea opiniones y aportes personales	3

Contacto administrador
administrador@ubiobio.cl

UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO
Desarrollado por memoristas Edith Parra y
Girleyn Molina

Figura 14: Pantalla “Gestión de rúbrica”

- **Pantalla “Evaluación”:**

En la Figura 15 se puede observar la pantalla de una rúbrica seleccionada y así gestionar el proceso de evaluación por parte del evaluador asignado para cada hito.

En esta pantalla se ve la descripción de la rúbrica seleccionada y los ítems de esta con sus puntajes máximos, además de los campos de observaciones y puntaje obtenido a completar por el evaluador para con esto obtener la nota de la evaluación correspondiente.

En el campo observaciones el evaluador podrá dejar plasmadas sus observaciones y/o comentarios con respecto a la entrega realizada por el estudiante. Pudiendo contemplar un feedback de dicha entrega.

En el campo puntaje obtenido el evaluador se encargará de asignar el puntaje que estime de acuerdo con la descripción de los ítems en comparación con el desarrollo de la entrega.

Sistema gestión de Anteproyecto de título

INGENIERÍA CIVIL EN INFORMÁTICA
UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

Hola Mario
Salir

Inicio » Rúbricas » Rúbrica avances intermedios » Modificar rúbrica

Evaluación

Apoyo para evaluar avances de los proyectos en desarrollo. Ud. deberá evaluar el trabajado del o los alumnos en cuanto al proceso de desarrollo del informe como avance. A continuación encontrará una serie de criterios, frente a los cuales se le solicita asignar un puntaje que a su juicio merece el alumno, respetando el puntaje máximo de cada ítem.

Item	Descripción	Puntaje máximo	Puntaje obtenido
Item: 1	Presenta portada de acuerdo al formato académico.	4 pts	<input type="text" value="0"/>
Item: 2	Presenta desarrollo completo de la problemática del proyecto a desarrollar.	4 pts	<input type="text" value="0"/>
Item: 3	Desarrolla conclusión, plantea opiniones y aportes personales	3 pts	<input type="text" value="0"/>

Observaciones

GUARDAR

UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO
Desarrollado por memoristas Edith Parra y Girelyn Molina

Figura 15: Pantalla “Evaluación”

Capítulo 7:

“Pruebas y Seguridad”

7.1. PRUEBAS

Todo sistema web debe pasar por un exhaustivo periodo de pruebas, realizadas a través de una ejecución controlada, antes de ser entregado al cliente. Con esto se medirá el nivel de usabilidad, desempeño y navegación de los módulos y/o pantallas que verá cada usuario con el objetivo de detectar cualquier eventualidad que afecte su normal funcionamiento, criterios de aceptación o rechazo por parte del usuario y errores en general que afecten las funcionalidades.

La Prueba de software se puede definir como una actividad en la cual un sistema o uno de sus componentes se ejecuta en circunstancias previamente especificadas, registrándose los resultados obtenidos de estas. (ATLASSIAN, 2022)

A continuación, en el punto 7.3. se presentan una serie de pruebas realizadas a la aplicación web.

Qué tipo de pruebas se realizan?? cuál es el nombre técnico?

7.2. ELEMENTOS DE PRUEBA

Los elementos de prueba serán a los módulos y/o secciones que posee el sistema, los cuales se detallan a continuación:

7.2.1. Módulo “Proyectos”, sección “Lista de propuestas proyectos”:

Este lo podrán ver y ser utilizado por los distintos usuarios registrados con sus roles correspondientes. La operación y/o funcionalidad ejecutada para prueba es la siguiente:

- **Agregar propuesta de proyecto:** Agregar una nueva propuesta de proyecto, ya sea usuario, estudiante profesor de asignatura y profesores ICINF, siendo almacenado en la base de datos.

7.2.2. Módulo “Proyectos”, sección “Lista de propuestas de proyectos”:

Este lo podrán ver y ser utilizado por el usuario “estudiante”. La operación y/o funcionalidad ejecutada para prueba es la siguiente:

- **Inscribir proyecto:** El estudiante debe poder inscribir una propuesta de proyecto seleccionada, siendo almacenada en la base de datos.

7.2.3. Módulo “Actividades”, sección “Gestión de Hitos”:

Este lo podrá ver y ser utilizado por el usuario “profesor asignatura”. La operación y/o funcionalidad ejecutada para prueba es la siguiente:

- **Agregar hito:** El profesor de asignatura debe poder agregar un hito con los campos requeridos del formulario presentado, siendo almacenado en la base de datos y listado en la pantalla del sistema.
- **Agregar rúbrica:** El profesor de asignatura debe poder agregar una rúbrica con los campos requeridos del formulario presentado, siendo almacenada en la base de datos y listada en la pantalla del sistema.
- **Asignar profesor guía:** El profesor de asignatura debe poder asignar un profesor guía a los proyectos propuesto y/o ya inscritos por los estudiantes, siendo asociado el profesor guía al proyecto en la base de datos.

7.3. ESPECIFICACIÓN DE LAS PRUEBAS

7.3.1. Agregar propuesta de proyecto

Con la presente prueba de la Tabla 19 se comprobará que el sistema responda de manera correcta ante los datos ingresados al agregar una nueva propuesta de proyecto a la lista ya existente.

Caso de prueba CP01	
Nombre	Agregar propuesta de proyecto.
Descripción	El usuario debe poder agregar una nueva propuesta de proyecto.
Precondiciones	El usuario debe existir en la base de datos y debe iniciar sesión.
Criterios de aceptación	La propuesta queda registrada en la base de datos del sistema, además queda asociada con los datos correspondientes del autor.
Criterios de rechazo	La propuesta no queda registrada o lo hace con la información incompleta.
Pasos a realizar	
Actor	Sistema
Datos válidos 1.- El usuario se dirige al apartado Proyectos/Lista de propuestas. 3.-Presiona el botón “Agregar propuesta”. 5.-Ingresa la información correspondiente y guarda.	2.-El sistema muestra la lista de propuestas existentes, además de un botón para agregar nuevos proyectos. 4.- El sistema despliega un formulario a completar. 6.-Se guarda en la bdd un nuevo proyecto con los datos ingresados. 7.- Muestra el detalle de la propuesta ingresada.
Resultado obtenido	
Aprobado/Rechazado	Comentario

Aprobado	El sistema despliega el formulario correspondiente y guarda con éxito la propuesta de proyecto, incluyendo todos los datos ingresados.
----------	--

Tabla 19: “Agregar propuesta de proyecto”.

7.3.2. Inscribir propuesta de proyecto

Con la presente prueba de la Tabla 20 se comprobará que el sistema responda de manera correcta ante la opción y/o acción de inscribir una propuesta por parte del usuario “estudiante”.

Caso de prueba CP02	
Nombre	Inscribir propuesta de proyecto
Descripción	El usuario “estudiante” debe poder inscribir una propuesta de proyecto.
Precondiciones	El usuario debe existir en la base de datos con el rol de estudiante y debe iniciar sesión.
Criterios de aceptación	La propuesta queda inscrita y asociada al usuario que la inscribió.
Criterios de rechazo	La propuesta no queda asociada al usuario y sigue disponible.
Pasos a realizar	
Actor	Sistema
Datos válidos 1.- El usuario se dirige al apartado Proyectos/Lista de propuestas. 3.-Ve detalle de la propuesta seleccionada. 5.-Presiona el botón “Inscribir propuesta”.	2.-El sistema muestra la lista de propuestas existentes, además de un botón para agregar nuevos proyectos. 4.- El sistema despliega el detalle del proyecto. 6.-Se asocia en la bdd el proyecto al usuario.

	7.- Muestra el detalle del proyecto inscrito, indicando el nombre del usuario que lo inscribió.
Resultado obtenido	
Aprobado/Rechazado	Comentario
Aprobado	El sistema despliega el detalle del proyecto seleccionado y lo asocia con éxito al usuario que lo inscribe.

Tabla 20: “Inscribir propuesta de proyecto”.

7.3.3. Agregar hito

Con la presente prueba descrita en la Tabla 21 se comprobará que el sistema responda de manera correcta ante los datos ingresados al agregar un nuevo hito por parte del usuario “profesor de asignatura” a la lista ya existente.

Caso de prueba CP03	
Nombre	Agregar hito
Descripción	El usuario “profesor de la asignatura” debe poder agregar un nuevo hito.
Precondiciones	El usuario debe existir en la base de datos con el rol de profesor asignatura y debe iniciar sesión, .
Criterios de aceptación	El hito queda registrado en la base de datos del sistema, además queda asociado al profesor.
Criterios de rechazo	El hito no queda registrado o lo hace con la información incompleta.
Pasos a realizar	
Actor	Sistema
Datos válidos 1.- El usuario se dirige al apartado Actividades/Gestión de hitos.	2.-El sistema muestra la lista de los hitos existentes, además de un botón para agregar nuevos hitos. 4.- El sistema despliega un formulario a completar.

3.-Presiona el botón “Agregar hito”.	6.-Se guarda en la bdd un nuevo hito con los datos ingresados.
5.-Ingresa la información correspondiente y guarda.	7.- Muestra el detalle del hito agregado.
Resultado obtenido	
Aprobado/Rechazado	Comentario
Aprobado	El sistema despliega el formulario correspondiente y guarda con éxito el nuevo hito, incluyendo todos los datos ingresados.

Tabla 21: “Agregar Hito”.

7.3.4. Agregar rúbrica

Con la presente prueba descrita en la Tabla 22 se comprobará que el sistema responda de manera correcta ante los datos ingresados al agregar una nueva rúbrica a la lista ya existente, esto por parte del usuario “profesor de asignatura”.

Caso de prueba CP04	
Nombre	Agregar rúbrica/Gestión de rúbrica de evaluación
Descripción	El usuario “profesor de asignatura” debe poder agregar una nueva rúbrica.
Precondiciones	El usuario debe existir en la base de datos con el rol de profesor asignatura y debe iniciar sesión.
Criterios de aceptación	La rúbrica queda registrada en la base de datos del sistema, además queda asociada al usuario. Y disponible para agregar ítems.
Criterios de rechazo	La rúbrica no queda registrada o no se le agregan ítems.
Pasos a realizar	
Actor	Sistema
Datos válidos	2.-El sistema muestra la lista de rúbricas existentes, además de un botón para agregar nueva rúbrica.

<p>1.- El usuario se dirige al apartado Actividades/Gestión de rúbricas.</p> <p>3.-Presiona el botón “Agregar rúbrica”.</p> <p>5.-Ingresa la información correspondiente y guarda.</p> <p>8.-Presiona el botón” Agregar ítem”</p> <p>10.- Ingresa la información correspondiente y guarda.</p>	<p>4.- El sistema despliega un formulario a completar.</p> <p>6.-Se guarda en la bdd una nueva rubrica con los datos ingresados (Sin ítems).</p> <p>7.- Muestra el detalle de la rúbrica agregada.</p> <p>9.- El sistema despliega un formulario de ítems.</p> <p>11.-Se guarda en la bdd los ítems asociados a la rúbrica con los datos ingresados.</p> <p>12.- Muestra el detalle de la rúbrica con los ítems agregados.</p>
Resultado obtenido	
Aprobado/Rechazado	Comentario
Aprobado	El sistema despliega los formularios correspondientes y guarda con éxito la rúbrica y los ítems agregados, incluyendo todos los datos ingresados.

Tabla 22: “Agregar rúbrica”.

7.3.5. Asignar profesor guía

Con la presente prueba descrita en la Tabla 23 se comprobará que el sistema responda de manera correcta ante los datos ingresados al agregar una nueva propuesta de proyecto a la lista ya existente.

Caso de prueba CP01	
Nombre	Asignar profesor profesor guía.
Descripción	El usuario “profesor de asignatura” debe poder asignar profesor guía a los proyectos.
Precondiciones	El usuario debe existir en la base de datos con el rol de profesor asignatura y debe iniciar sesión.
Criterios de aceptación	El profesor ICINF elegido queda asociado como profesor guía del proyecto seleccionado.
Criterios de rechazo	El profesor ICINF no queda asociado al proyecto seleccionado.
Pasos a realizar	
Actor	Sistema
Datos válidos 1.- El usuario se dirige al apartado Proyectos/Lista de propuestas. 3.-Ve el detalle de un proyecto. 5.-Presiona el botón “Asignar profesor guía”. 7.- Selecciona un profesor y guarda	2.-El sistema muestra la lista de propuestas existentes, además de un botón para agregar nuevos proyectos. 4.- El sistema despliega el detalle del proyecto seleccionado. 6.- Despliega una lista con los profesores ICINF. 8.- Asocia el proyecto con el profesor ICINF seleccionado. 9.- Muestra el detalle del proyecto indicando el nombre del profesor guía.
Resultado obtenido	
Aprobado/Rechazado	Comentario

Aprobado	El sistema despliega la lista correspondiente y asocia con éxito el proyecto y el profesor guía.
----------	--

Tabla 23: “Agregar propuesta de proyecto”.

7.4. RESPONSABLES DE LAS PRUEBAS

Los responsables de las pruebas son los encargados de desarrollar el sistema, con esto se busca garantizar un mejor manejo y disposición del sistema, lo que ayuda a identificar posibles errores y solucionarlos de manera más eficiente, asimismo se eliminan ambigüedades al momento de la especificación de las pruebas.

7.5. CALENDARIO DE PRUEBAS

Las pruebas son realizadas una vez se tenga **competa** la funcionalidad del módulo a evaluar, con el fin de tener una opinión del cliente respecto a los requisitos funcionales y no funcionales.

Cuándo??

7.6. DETALLE DE LAS PRUEBAS

En este punto se detalla la especificación de pruebas descrita en el punto anterior como elemento de prueba. Cada prueba revela las características del módulo a probar, datos de entrada, salida esperada, salida obtenida y observaciones. Si la salida obtenida y/o el criterio de aceptación es el establecido, se tiene que la prueba es exitosa; de lo contrario, es un fracaso.

7.7. CONCLUSIONES DE PRUEBA

Los resultados de las pruebas realizadas cumplen con lo esperado en cuanto a los criterios de aprobación establecidos en cada prueba. Definir pruebas para obtener información sobre el funcionamiento del sistema ayuda en gran medida, a que el comportamiento de éste sea el esperado y realice las acciones deseadas de forma correcta y efectiva.

7.8. PLAN DE CAPACITACIÓN Y PLAN DE IMPLANTACIÓN

respaldos, mantención, planes de contingencia

???

7.9. SEGURIDAD

Al hablar de seguridad en el área de la informática decimos que es la acción y/o práctica de proteger sitios, sistemas y/o aplicaciones web del acceso, uso, modificación, destrucción o interrupción, no autorizados.

La seguridad de sitios, sistemas web eficaz requiere de trabajo en lo que es el diseño a lo largo de la totalidad del sitio web, ya sea en tu sistema/aplicación web, en la configuración del servidor web, en las políticas para crear y renovar contraseñas, y en el código del lado cliente. Igualmente es relevante tener en cuenta saber que, si se está usando un framework web de lado servidor, este tendrá la capacidad de habilitar por defecto mecanismos de defensa robustos y bien pensados contra ataques de seguridad más comunes.

~~7.9.1. Seguridad del sistema~~

se debe reorganizar este punto

~~7.9.1.1. Base de datos: Encriptación de contraseñas~~

Si hablamos de la seguridad del sistema web entorno a lo que sería la base de datos podemos decir que la seguridad de la información se ocupa de proteger la confidencialidad, disponibilidad e integridad en base de datos de todos los activos de conocimiento de la organización.

alinear el texto
correctamente

Las bases de la integridad en la base de datos durante la fase de diseño de la database, a través del uso de procedimientos y reglas estándar es relevante ya que, a partir de ahí, podemos seguir manteniendo la integridad de esta mediante el uso de métodos de comprobación de errores y procedimientos de validación entorno a los datos allí guardados y manipulados. Es por ello por lo que un sistema de integridad en base de datos único, bien definido y controlado aumenta la estabilidad, el rendimiento, la reutilización y facilita el mantenimiento.

La forma de lograrlo como anteriormente se menciona tiene que ver en un primer aspecto con la confidencialidad, la cual tiene que ver con la encriptación en específico para nuestro sistema en datos como las contraseñas que se van almacenando en la base de datos y con un segundo aspecto de integridad en base de datos que busca garantizar que sólo las personas autorizadas a ello podrán acceder a información privilegiada de esta. La integridad de la base de datos se aplica a través de protocolos de autenticación, seguridad de las contraseñas y un sistema de control de acceso de usuario que define los permisos que determinan quién puede acceder a qué datos.

El sistema web cuenta con encriptación de las contraseñas para prevenir posibles vulnerabilidades en nuestro servidor. Esta comprende un tipo de medida de gran eficacia para mantener la seguridad de las contraseñas que se ingresen a la base de datos, de tal manera que, aunque alguien logre vulnerar e ingresar a la base de datos le sea imposible recuperar la contraseña ahí alojada, solo observando una cadena de caracteres aleatorios generados por el algoritmo de encriptación generado por el framework “Yii2”. (Yiiframework, 2022)

En la Figura 16 Se puede observar el guardado de las contraseñas generadas en el registro del usuario dentro de la base de datos.

+ Opciones

				id	username	authKey	password
<input type="checkbox"/>	Editar	Copiar	Borrar	11	11111111-4	lkAOlhRQQfPfzF5pZ4aC7Ut4kRa2BAsU	\$2y\$13\$vYQ/9ZNp2QPoYWGlIPmFpu3XEfLp2b/YVFGPTbvxFS...
<input type="checkbox"/>	Editar	Copiar	Borrar	12	22222222-3	xacYnxsHCHMZyBwpt9WxhipTzoQWFTwi	\$2y\$13\$v3UKh7/gV0MPldfC4EHts.n2ZdpWKRbDTNdNuX3mwmA...
<input type="checkbox"/>	Editar	Copiar	Borrar	13	33333333-1	CNIeWfo5e2KD8to46BZBlbKpHYly6F9P	\$2y\$13\$DL8NCAI7PeBwhpev4Jn1Qeo7jr82CdEe3VkG1ZjOzT6...
<input type="checkbox"/>	Editar	Copiar	Borrar	14	33333333-2	C5PnGk8lub8ewUvmYRON5CnU3BjreM13	\$2y\$13\$8YNXsbNU2j1p0l4Skrkb.ebW7qP/P09/5NwJhnstJdt...
<input type="checkbox"/>	Editar	Copiar	Borrar	15	33333333-3	yEeYWChTALGiZo3N1wMbityXHblvUDUX	\$2y\$13\$sJTigAovQcM89v4XmCPCoeQ4Jnc9An2CGO3bx06hMkq...

Figura 16: “Guardado de contraseñas en la base de datos del sistema”

7.9.1.2. Framework Yii2:

De acuerdo con el framework utilizado en nuestro sistema podemos hacer énfasis en la funcionalidad de Yii para potenciar la seguridad de este, incluyendo varias características de seguridad fáciles de usar.

Tenemos la autenticación como la base de la función de inicio de sesión. Cumpliendo el proceso de verificar la identidad de un usuario, utilizando un identificador por ejemplo un nombre de usuario o una dirección de correo electrónico y un token secreto por ejemplo una contraseña para juzgar si el usuario es quien dice ser.

Luego Yii mantiene la característica de autorización, que es el proceso de verificar que un usuario tiene suficiente permiso para hacer algo. Yii proporciona dos métodos de autorización: Filtro de control de acceso (ACF).

Para el trabajo de contraseñas Yii proporciona unas funciones auxiliares que facilitan el uso crypt para generar y verificar hashes de forma segura. Esto ocurre cuando un usuario proporciona una contraseña por primera vez esta debe codificarse. Luego, este se puede asociar con el atributo del modelo correspondiente, por lo que se puede almacenar en la base de datos para su uso posterior. Y así finalmente cuando el usuario intenta iniciar sesión, la contraseña enviada debe verificarse con la contraseña previamente codificada y almacenada.

En el cifrar/descifrar datos, Yii proporciona funciones auxiliares que permiten estas acciones utilizando una clave secreta. La manipulación de los datos va desde pasarlos a través de la función de cifrado para que solo la persona que tenga la clave secreta pueda descifrarlos.

Y otra importante característica es que Yii ofrece métodos para prevenir información que venga de los usuarios y que este posiblemente infectada con ataques tales como inyección SQL o scripts multi-navegador. Es importante que cualquier información que muestre a los usuarios en vistas sea limpiada. (Yiiframework, 2022)

.

7.9.3 Seguridad mediante perfiles de usuario

~~Capítulo 8:~~

~~“Conclusión”~~

8. CONCLUSIONES

La tecnología en el ámbito de la educación presenta una serie de ventajas referentes a sus modelos de negocios actuales siempre y la gestión que se practica de esta en cuanto a cómo respondan a sus necesidades, pudiendo lograr un producto final acorde a la solución para agilizar, automatizar un proceso.

Una vez finalizado el proyecto de título “Sistema de registro y Monitoreo de Anteproyectos de Título para ICINF”, es posible realizar un análisis del desarrollo y de los resultados obtenidos, en comparación a los requerimientos iniciales.

En relación con el objetivo general del proyecto, se puede observar que efectivamente se llevó a cabo con éxito, pues se entregó un sistema capaz de gestionar, monitorear, llevar un claro y automatizado registro de la asignatura de Anteproyecto de título de la carrera de Ingeniería civil informática, haciéndose inminente la implementación de este sistema web para llevar a cabo lo anteriormente mencionado, permitiendo igualmente ser utilizado para algo sistemático dentro de dicha carrera, siguiendo con los estándares planteados y que se utilizan ya en sistemas de esta como lo es el “sistema SAE”, entendiendo una uniformidad en estos sistemas.

Para su realización fue necesario programar una serie de reuniones con el cliente, lo cual fue de suma importancia para poder tener claridad de las necesidades y requerimientos de este. Debido a esto y a la contemplación del paso por diferentes etapas de trabajo para con el proyecto se optó por elegir una metodología de desarrollo basada en un marco de trabajo para el desarrollo ágil de software “Scrum”, puesto que el plazo de entrega era reducido y se debían realizar constantes reuniones con el cliente, así como también se debían mantener durante todo el desarrollo de este por parte del equipo de desarrollo para una efectiva retroalimentación, así obtener una versión funcional correcta y más completa de sistema web.

Respecto al área del desarrollo, los lenguajes de programación utilizados fueron PHP, HTML, y JavaScript, algunos aprendidos a través de las diferentes asignaturas cursadas en la carrera, así como otros que fueron necesario investigar y adquirir nuevos conocimientos sobre ellos para el desarrollo e implementación de este sistema. Gracias a esto se logró ganar la

experiencia, logrando como resultado dicho sistema de carácter dinámico y flexible lo cual era uno de los requisitos fundamentales. Lo mencionado anteriormente refleja el grado de implicación, dedicación y compromiso con el desarrollo del proyecto.

Por otra parte, debemos mencionar el gran trabajo en equipo desarrollado para el desarrollo de este proyecto, lo beneficioso que fue para ambas partes siendo fundamental la comunicación y el entendimiento por parte de ambas acerca de lo que conllevaba el conformar y trabajar en equipo. Se logró compartir conocimientos y experiencias aprendidas durante los semestres cursados, así como también adquirirlos mediante se iba trabajando sobre este proyecto todo esto complementado con la organización.

Dentro de las dificultades y desafíos en el desarrollo del proyecto se encuentran los constantes cambios entorno a la gestión de la asignatura llevada en el presente semestre derivando esto a tener que hacer cambios en los modelos de datos, tratando de obtener el que fuese capaz de representar y satisfacer en su totalidad la problemática planteada. Así como también otra dificultad fue el manejo de la organización de los tiempos de ambas integrantes del equipo, pues en muchas ocasiones no concordaban los horarios, no obstante, todos los días se conversaba de las tareas por hacer, avances realizados o de los problemas encontrados. Por esta razón, se logró cumplir con el trabajo de manera satisfactoria.

Finalmente, se espera que el sistema web sea de beneficio para la asignatura de Anteproyecto de título, permitiéndole automatizar y gestionar la organización de esta en cuanto a evaluaciones, registro de propuestas de proyectos, entre otras.

Trabajos futuros

9. BIBLIOGRAFÍA

10. ANEXO: PLANIFICACION INICIAL DEL PROYECTO

10.1.1. Estimación inicial de tamaño

10.1.2. Contabilización final del tamaño del Sw

11. ANEXO: RESULTADOS DE ITERACIONES EN EL DESARROLLO

12. ANEXO: MANUAL DE USUARIO

13. ANEXO: ESPECIFICACION DE LAS PRUEBAS

13.1. Pruebas de Unidad

13.1.1. <nombre unidad>

13.2. Sistema

13.3. Aceptación

14. ANEXO

14.1. Diagramas de casos de uso por actores

En las siguientes figuras se presentan los diagramas de casos de uso correspondiente a los diferentes usuarios del sistema. En estos se pueden observar cada una de las acciones realizadas por el actor señalado.

14.1.1. Diagrama de casos de uso de actor “Profesor de asignatura”

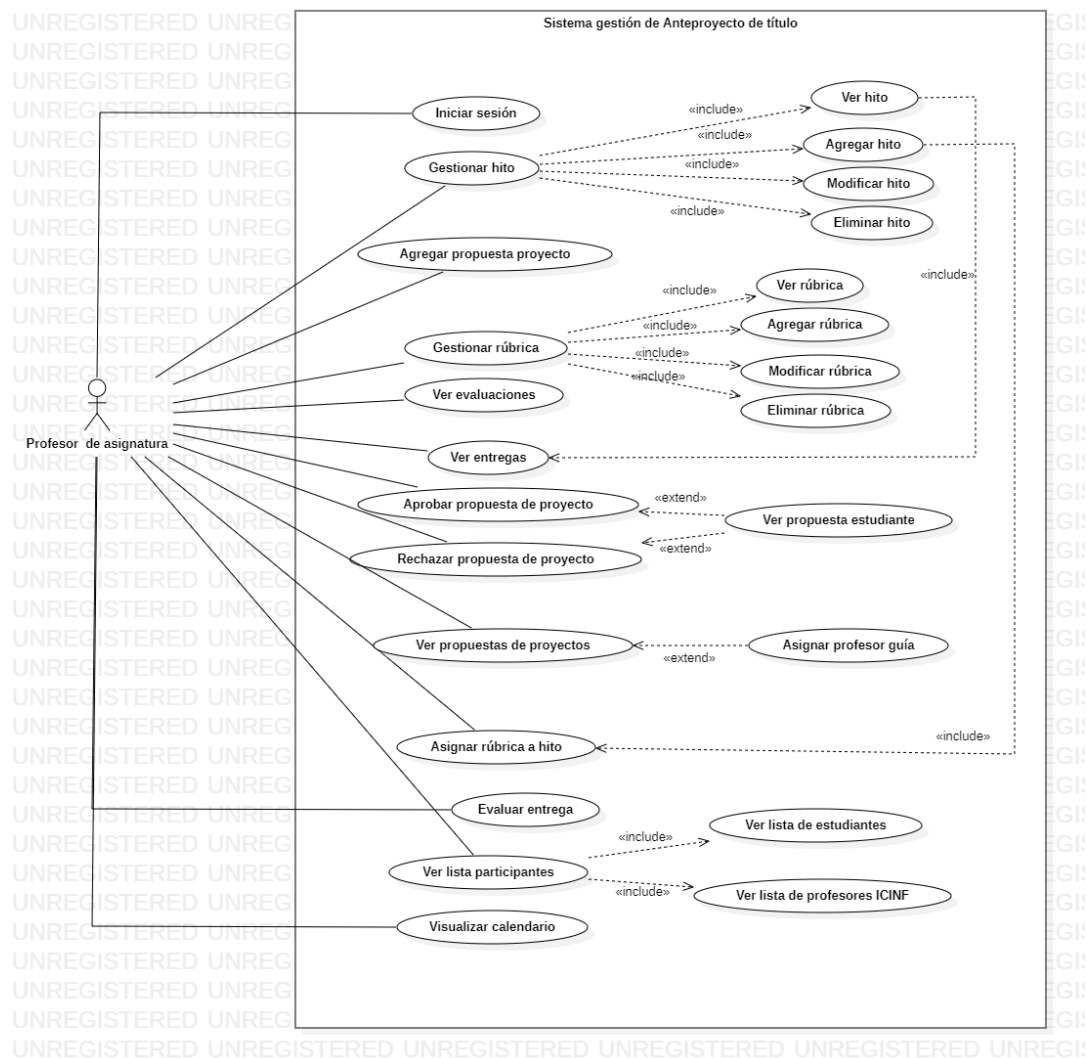


Figura 24: "Diagrama caso de uso profesor de asignatura"

14.1.2. Diagrama de casos de uso de actor “Estudiante”

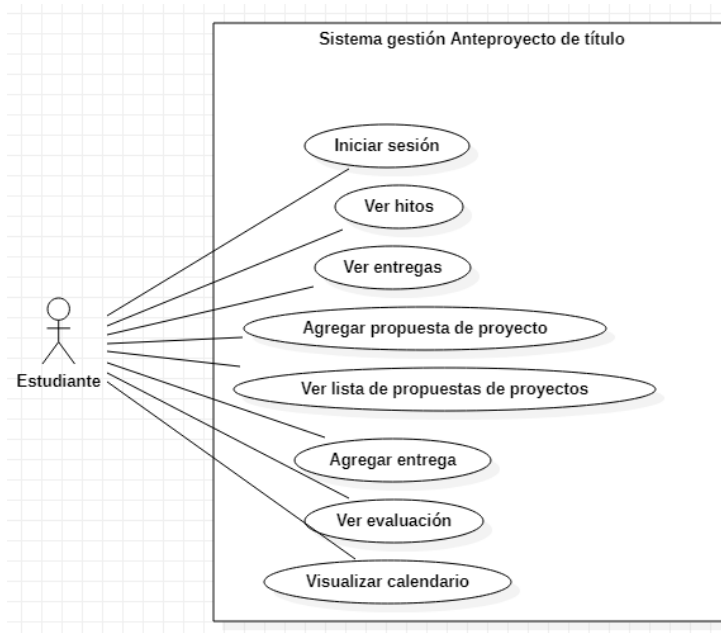


Figura 25: “Diagrama caso de uso Estudiante”

14.1.3. Diagrama de casos de uso de actor “Profesor guía”

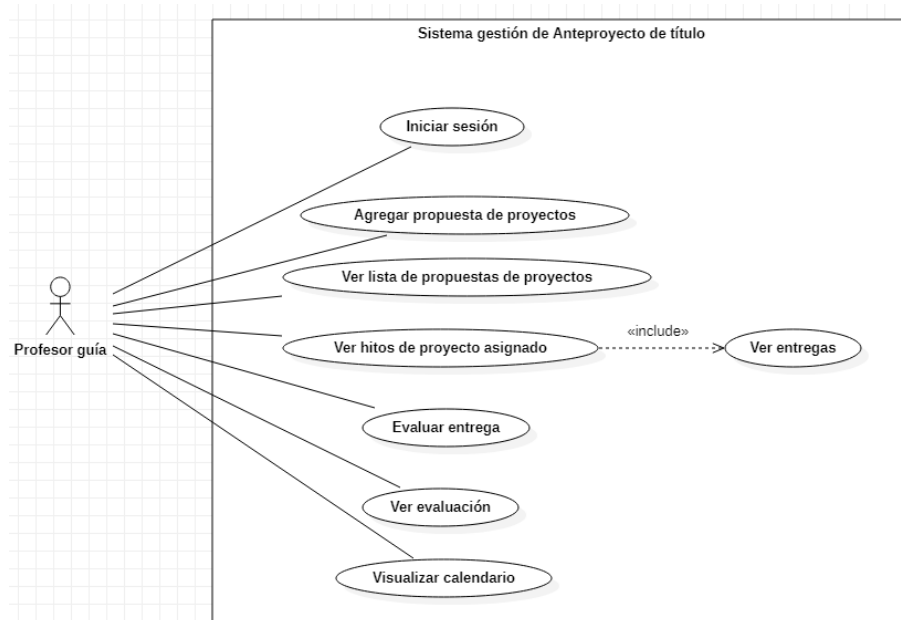


Figura 26 “Diagrama caso de uso profesor guía”

14.1.4. Diagrama de casos de uso de actor “Profesor ICINF”

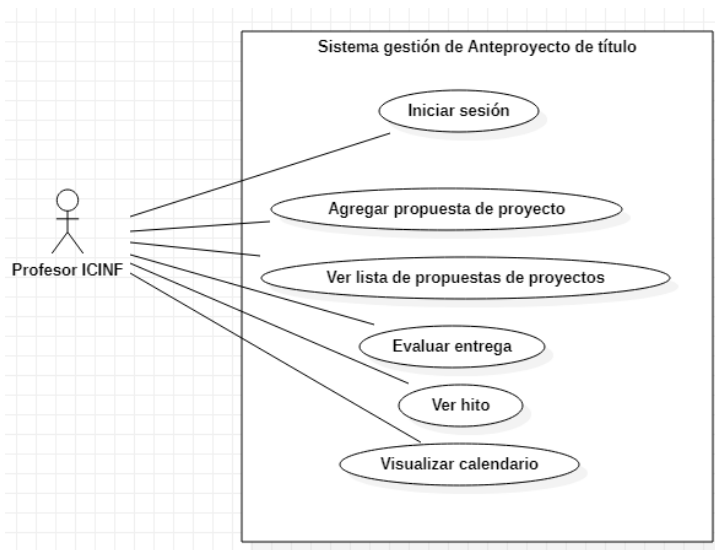


Figura 27 “Diagrama caso de uso profesor ICINF”

14.2. Especificación de los Casos de Uso

En las siguientes tablas desde la Tabla 24 a la 37 se describirán en detalle los casos de uso presentados anteriormente.

Definición del Caso de Uso	
Código	CU1
Nombre	Iniciar sesión
Actor principal	Estudiante – Profesor de la asignatura – Profesor ICINF – Comisión evaluadora – Jefatura de carrera.
Descripción	Un usuario registrado en el sistema web inicia sesión para comenzar con sus procesos a realizar.
Definición del escenario principal	
Condiciones Previas (Precondiciones)	El usuario que desee iniciar sesión debe conocer su login y password

Flujo básico	<ol style="list-style-type: none">1. El caso de uso comienza cuando el sistema web despliega su pantalla de inicio y bienvenida.2. El usuario ingresa su login y password (E1).3. El usuario presiona el botón “Ingresar”.4. El sistema web envía un mensaje de ingreso correcto a su sesión (E2).	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos	4.1. El sistema de login no encuentra al usuario en la base de datos, ya sea porque se ingresó mal el Rut o el password, o porque no existe un usuario con dichos datos, entonces la aplicación despliega un mensaje de error advirtiendo de la situación	
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre sí:	El sitio:
E1	Se ingresa un rut o password inválido.	Despliega un mensaje de advertencia que avisa que el rut o el password no son correctos.
E2	No es posible conectar con la base de datos.	Despliega un mensaje de error y el caso de uso termina.

Tabla 24: Definición del Caso de Uso "Iniciar sesión"

Definición del Caso de Uso	
Nombre	Ver lista de estudiantes
Código	CU
Actor Principal	Profesor de la asignatura, Estudiante
Descripción	Un usuario registrado en el sistema obtiene una lista de todos los estudiantes de la asignatura.
Definición del Escenario Principal	
Condiciones Previas (Precondiciones)	El usuario ha iniciado sesión
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión e ingresa al módulo “Participantes”. 2. El usuario “profesor de asignatura” ingresa a la sección “Lista de estudiantes”. 3. El sistema despliega la lista de los estudiantes donde se mostrarán sus datos principales.
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores
Flujos Alternativos	
Definición de Excepciones	

Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	No es posible conectarse a la base de datos.	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 25: Definición del Caso de Uso "Ver lista de estudiantes".

Definición del Caso de Uso		
Nombre	Ver lista de profesores ICINF	
Código	CU	
Actor Principal	Profesor de la asignatura.	
Descripción	Un usuario “Profesor de la asignatura” registrado en el sistema puede ver la lista de todos los profesores ICINF.	
Definición del Escenario Principal		
Condiciones Previas (Precondiciones)	El usuario ha iniciado sesión	
Flujo Básico	1. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión e ingresa al módulo “Participantes”. 2. El usuario “profesor de asignatura” ingresa a la sección “Lista de profesores”. 3. El sistema despliega la lista de los profesores donde se mostrarán sus datos principales.	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos		
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	No es posible conectarse a la base de datos.	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 26: Definición del Caso de Uso "Ver lista de profesores ICINF".

Definición del Caso de Uso	
Código	CU
Nombre	Aprobar propuesta de proyecto estudiante.
Actor Principal	Profesor de la asignatura
Descripción	El profesor registrado en el sistema y/o asignatura revisa los temas propuestos por los usuarios estudiantes. Evalúa su aprobación.
Definición del Escenario Principal	

Condiciones Previas (Precondiciones)	-El usuario registrado con rol “Profesor de la asignatura” ha iniciado sesión -Debe existir al menos una propuesta de proyecto en la lista correspondiente.	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none">1. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión e ingresa al módulo “Proyectos” en el menú principal.2. El usuario ingresa a la “Lista de propuestas de proyectos”.3. El usuario selecciona una propuesta de proyecto.4. El sistema muestra el detalle de la propuesta y botones “Aprobar” y “Rechazar”5. El usuario presiona la opción que crea adecuada.6. El sistema registra en el detalle esa opción	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos		
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	No es posible conectarse a la base de datos.	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 27: Definición del Caso de Uso "Aprobar propuesta proyecto de estudiante".

Definición del Caso de Uso	
Código	CU
Nombre	Rechazar propuesta proyecto
Actor Principal	Profesor de la asignatura
Descripción	El profesor registrado en el sistema y/o asignatura revisa las propuestas de proyectos por los demás usuarios "estudiantes". Evalúa su reprobación y/o rechazo.
Definición del Escenario Principal	
Condiciones Previas	-El usuario registrado con rol "Profesor de la asignatura" ha iniciado sesión.

(Precondiciones)	-Debe al menos existir una propuesta de proyecto en la lista correspondiente.	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none">1.El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión e ingresa al módulo “Proyectos” en el menú principal.2. El usuario ingresa a la “Lista de propuestas de proyectos”.3. El usuario selecciona una propuesta de proyecto.4. El sistema muestra el detalle de la propuesta y botones “Aprobar” y “Rechazar”5. El usuario presiona la opción que crea adecuada.6. El sistema registra en el detalle esa opción	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos		
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	No es posible conectarse a la base de datos.	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 28: Definición del Caso de Uso "Rechazar propuesta proyecto".

Definición del Caso de Uso	
Código	CU
Nombre	Modificar hito
Actor Principal	Profesor de la asignatura
Descripción	Un usuario “profesor de asignatura” registrado puede modificar un hito que se encuentre en la lista existente e ingresado en el sistema.
Definición del Escenario Principal.	
Condiciones Previas (Precondiciones)	-El usuario registrado con rol “Profesor de la asignatura” ha iniciado sesión -Debe existir al menos un hito en la lista y/o guardado en el sistema.

Flujo Básico	<p>1. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión e ingresa a la opción “Gestión de Hitos” en el menú principal. (E1).</p> <p>2. El usuario puede ver el listado de hitos.</p> <p>2.1. El usuario “profesor de asignatura” ve información de los hitos e iconos de “Modificar”, “Ver” y “Eliminar”.</p> <p>2.2. Selecciona el icono “Modificar”.</p> <p>2.3. El usuario puede observar los datos del hito seleccionado.</p> <p>2.4. El usuario ingresa los datos correspondientes para la modificación requerida y presiona el botón guardar hito (E2).</p> <p>2.5. La aplicación avisa con un mensaje de aviso “Modificación fue exitosa”.</p> <p>3.El usuario “profesor de asignatura” selecciona un hito.</p> <p>4.El usuario puede observar los datos del Hito junto al icono “Modificar hito”.</p> <p>5.El usuario ingresa los datos correspondientes para la modificación de la fecha y presiona el botón guardar hito (E2).</p> <p>6.El sistema avisa con un mensaje de aviso “Modificación fue exitosa”.</p>	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos	2.4. / 5.1 Si al modificar los datos, al usuario le faltaron campos por llenar o ingreso datos no válidos, y presiona guardar, se señalará con una alerta el error.	
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	Los datos ingresados no son los correctos o no están completados	Destaca que campo tiene error o se emite un mensaje de error.
E2	No es posible conectarse a la base de datos	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 29: Definición del Caso de Uso "Modificar hito".

Definición del Caso de Uso		
Código	CU	
Nombre	Eliminar hito	
Actor Principal	Profesor de la asignatura	
Descripción	Un usuario “profesor de asignatura” registrado puede eliminar un hito que se encuentre en la lista existente e ingresado en el sistema.	
Definición del Escenario Principal.		
Condiciones Previas (Precondiciones)	El usuario registrado con rol “Profesor de la asignatura” ha iniciado sesión -Debe al menos existir un hito en la lista y/o sistema.	
Flujo Básico	<p>1. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión e ingresa a la opción “Gestión de Hitos” en el menú principal. (E1).</p> <p>2. El usuario puede ver el listado de hitos.</p> <p>2.1. El usuario “profesor de asignatura” ve información de los hitos e iconos de “Modificar”, “Ver” y “Eliminar”.</p> <p>2.2. Selecciona el icono “Eliminar”.</p> <p>2.3. El sistema avisa con un mensaje de aviso “El hito ha sido eliminado”.</p> <p>3. El usuario “profesor de asignatura” selecciona un hito.</p> <p>4.El usuario puede observar los datos del Hito junto al botón “Eliminar hito”.</p> <p>5.El usuario presiona el botón eliminar hito.</p> <p>6.El sistema avisa con un mensaje de aviso “El hito ha sido eliminado con éxito”.</p>	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos		
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	No es posible conectarse a la base de datos	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 30: Definición del Caso de Uso "Eliminar hito".

Definición del Caso de Uso		
Código	CU	
Nombre	Ver hitos de proyecto asignado	
Actor Principal	Profesor guía	
Descripción	Un usuario “profesor guía” registrado puede ver los hitos del proyecto que se le fue asignado y que se encuentre asociado e ingresado en el sistema.	
Definición del Escenario Principal.		
Condiciones Previas (Precondiciones)	El usuario registrado con rol “Profesor guía” ha iniciado sesión	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none">1. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión e ingresa a la opción “Gestión de Hitos” en el menú principal. (E1).2. El usuario puede ver el listado de hitos que contienen entregas del proyecto asignado.3. El usuario “profesor guía” ve información de los hitos e icono de “Ver”.4. Selecciona el icono “Ver”.5. El sistema muestra el detalle del hito seleccionado.	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos		
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	No es posible conectarse a la base de datos.	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 31: Definición del Caso de Uso "Ver hito de proyecto asignado".

Definición del Caso de Uso		
Código	CU	
Nombre	Ver lista de propuestas de proyectos	
Actor Principal	Profesor guía, estudiantes, profesores ICINF, comisión evaluadora y profesor de asignatura.	
Descripción	Un usuario registrado puede ver la lista de las propuestas de proyectos existentes y que se encuentre ingresado en el sistema.	
Definición del Escenario Principal.		
Condiciones Previas (Precondiciones)	El usuario registrado con rol “Profesor guía”, “estudiantes”, “profesor ICINF”, “comisión evaluadora” y “profesor de asignatura”. ha iniciado sesión	
Flujo Básico	1. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión e ingresa al módulo “Proyectos” en el menú principal. (E1). 2. El usuario puede ver el listado de propuestas de proyectos. 3. El usuario ve información de las propuestas e icono de “Ver”.	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos		
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	No es posible conectarse a la base de datos	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 32: Definición del Caso de Uso "Ver lista de propuestas".

Definición del Caso de Uso		
Código	CU	
Nombre	Agregar rúbrica	
Actor Principal	Profesor de la asignatura	
Descripción	El profesor de la asignatura registrado puede agregar una rúbrica de evaluación agregándola al sistema.	
Definición del Escenario Principal.		
Condiciones Previas (Precondiciones)	El usuario con rol “profesor de asignatura” ha iniciado sesión.	
Flujo Básico	1. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión e ingresa al módulo “Actividades” y luego a la sección “Gestión de rúbricas” en el menú principal. 3. El sistema muestra la lista de rúbricas existentes junto a sus iconos de acciones “Ver, Modificar, Eliminar” e igualmente un botón “Agregar rúbrica”. 4. El usuario presiona el botón “Agregar rúbrica” 5. El sistema despliega un formulario con datos a completar. 6. El usuario ingresa los datos correspondientes de la rúbrica y presiona el botón guardar (E1). (E2). 7. El sistema avisa con un mensaje de aviso “La rúbrica ha sido guardada con éxito”, indicando que la rúbrica fue guardada correctamente.	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos	Si al ingresar los datos, al usuario le faltaron campos por llenar o ingreso datos no válidos, y presiona guardar, se señalará con una alerta el error.	
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	Los datos ingresados no son los correctos o no están completados	Destaca que campo tiene error o se emite un mensaje de error.
E2	No es posible conectarse a la base de datos	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 33: Definición del Caso de Uso "Agregar rúbrica".

Definición del Caso de Uso		
Código	CU	
Nombre	Modificar Usuario	
Actor Principal	Administrador	
Descripción	El administrador puede modificar los datos de un usuario que se encuentre ingresado en el sistema.	
Definición del Escenario Principal.		
Condiciones Previas (Precondiciones)	<ul style="list-style-type: none">- El usuario registrado con rol “Administrador” ha iniciado sesión- Debe al menos existir un usuario registrado.	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none">1. El caso de uso comienza cuando el administrador registrado inicia sesión e ingresa a la opción “Listado de usuarios”2. La aplicación despliega la lista de los usuarios.3. Una vez encontrado el usuario y presiona el icono “Editar” en el usuario seleccionado.4. El sistema despliega una ventana con un formulario que contiene los datos del usuario para modificarlo.5. El administrador ingresa los datos correspondientes para la modificación del usuario y presiona el botón guardar.6. La aplicación avisa con un mensaje de aviso “Modificación fue exitosa”, indicando que el formulario fue guardado correctamente.	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos	<ol style="list-style-type: none">2.1 Si no existe el usuario ingresado, se debe limpiar el filtro de búsqueda e ingresar el nombre nuevamente.7.1 Si al modificar los datos, al usuario le faltaron campos por llenar o ingreso datos no válidos, y presiona guardar, se señalará con una alerta el error, volviendo al punto 6.	
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	Los datos ingresados no son los correctos o no están completados	Destaca que campo tiene error o se emite un mensaje de error.
E2	No es posible conectarse a la base de datos	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 34 : Definición del Caso de Uso "Modificar usuario".

Definición del Caso de Uso		
Código	CU	
Nombre	Registrar Usuario	
Actor Principal	Administrador	
Descripción	El administrador del sistema ingresa y/o registra a los usuarios en el sistema de la asignatura, distinguiendo el rol para cada uno.	
Definición del Escenario Principal		
Condiciones Previas (Precondiciones)	El administrador ha ingresado al sistema.	
Flujo Básico	1. El caso de uso comienza cuando el administrador inicia sesión e ingresan a la opción “Registrar usuarios”. 2. El administrador ingresa los datos correspondientes que se piden acerca del nuevo usuario a registrar y presiona el botón guardar (E1). 3. La aplicación muestra una ventana con un mensaje “Usuario registrado exitosamente” (E2)	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	. El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos	3.1 Si el formulario muestra un campo con la alerta “Completa este campo”, se vuelve al punto 2.	
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	Los datos ingresados no son los correctos o no están completados.	Destaca que un campo tiene error.
E2	No es posible conectarse a la base de datos.	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 35: Definición del Caso de Uso "Registrar usuario".

Definición del Caso de Uso		
Código	CU	
Nombre	Ver proyectos aprobados	
Actor Principal	Jefatura de carrera	
Descripción	Jefatura de carrera ingresa al sistema pudiendo visualizar en este la lista de los proyectos que fueron aprobados.	
Definición del Escenario Principal		
Condiciones Previas (Precondiciones)	El usuario con rol “Jefatura de carrera” ha ingresado al sistema.	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none">1. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión e ingresa a la opción “Proyectos” en el menú principal.2. El sistema despliega 2 filtros de búsqueda; proyectos aprobados y proyectos reprobados.3. El usuario selecciona la opción de proyectos aprobados presiona el botón “Buscar”.4. El sistema despliega la lista con los proyectos aprobados donde se mostrarán los datos de estos.	
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores	
Flujos Alternativos		
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	Los datos ingresados no son los correctos o no están completados.	Destaca que un campo tiene error.
E2	No es posible conectarse a la base de datos.	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 36 : Definición del Caso de Uso "Ver proyectos aprobados".

Definición del Caso de Uso	
Código	CU
Nombre	Modificar rúbrica.
Actor Principal	Profesor de la asignatura
Descripción	El profesor de la asignatura registrado puede configurar la pauta de evaluación que se encuentre ingresado en el sistema.
Definición del Escenario Principal.	
Condiciones Previas (Precondiciones)	El usuario con rol "Profesor de asignatura" ha iniciado sesión. Debe existir al menos una rúbrica.
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando un usuario registrado inicia sesión e ingresa al módulo "Actividades", luego a la sección de "Gestión de rúbrica" en el menú principal. 2. El sistema muestra la lista de rúbrica existentes junto a los iconos "Ver, Modificar, Eliminar" <ol style="list-style-type: none"> 2.1. El usuario selecciona la rúbrica existente y selecciona el icono correspondiente a "Modificar". 2.2. El sistema despliega un formulario de la rúbrica con sus datos a modificar. 2.3. El usuario modifica los campos que le parezcan necesarios y presiona el botón "Guardar". (E1) (E2). 3. El sistema muestra la lista de rúbrica existentes junto a los iconos "Ver, Modificar, Eliminar" <ol style="list-style-type: none"> 3.1. El usuario selecciona el icono correspondiente a "Ver" 3.2. El sistema despliega el detalle de la rúbrica seleccionada y un botón "Modificar" 3.3. El usuario presiona el botón y el sistema muestra los campos con los datos a modificar. 5. Una vez mostrado el usuario puede modificar la rúbrica con nuevos datos. (E1) 6. El usuario ingresa los datos correspondientes para la modificación de la rúbrica y presiona el botón guardar (E2). 7. El sistema avisa con un mensaje de aviso "Modificación fue exitosa", indicando que la rúbrica fue guardada correctamente. 8. El sistema muestra el detalle de la rúbrica con los datos modificados.
Condiciones de Éxito Garantizado (Postcondiciones)	El caso de uso termina sin errores

Flujos Alternativos	Si al modificar los datos, al usuario le faltaron campos por llenar o ingreso datos no válidos, y presiona guardar, se señalará con una alerta el error.	
Definición de Excepciones		
Excepción	La excepción ocurre si:	El sitio:
E1	Los datos ingresados no son los correctos o no están completados	Destaca que campo tiene error o se emite un mensaje de error.
E2	No es posible conectarse a la base de datos	Despliega un error y el caso de uso termina.

Tabla 37: Definición del Caso de Uso "Modificar rúbrica".

15. EJEMPLOS (QUITAR ESTE APARTADO)

15.1. ISO/IEC 9126: Tecnología de Información – Evaluación del producto de software

15.2. Esquema especificación de Interfaz

15.3. Diagrama para representar la jerarquía de menú

15.4. Árbol de descomposición funcional

15.5. Estimación de tamaño de Sw: Punto Función

15.6. Estimación de tamaño de Sw: Puntos de Casos de Uso

15.7. Aspectos de Seguridad Informática a considerar en proyectos de Sw

