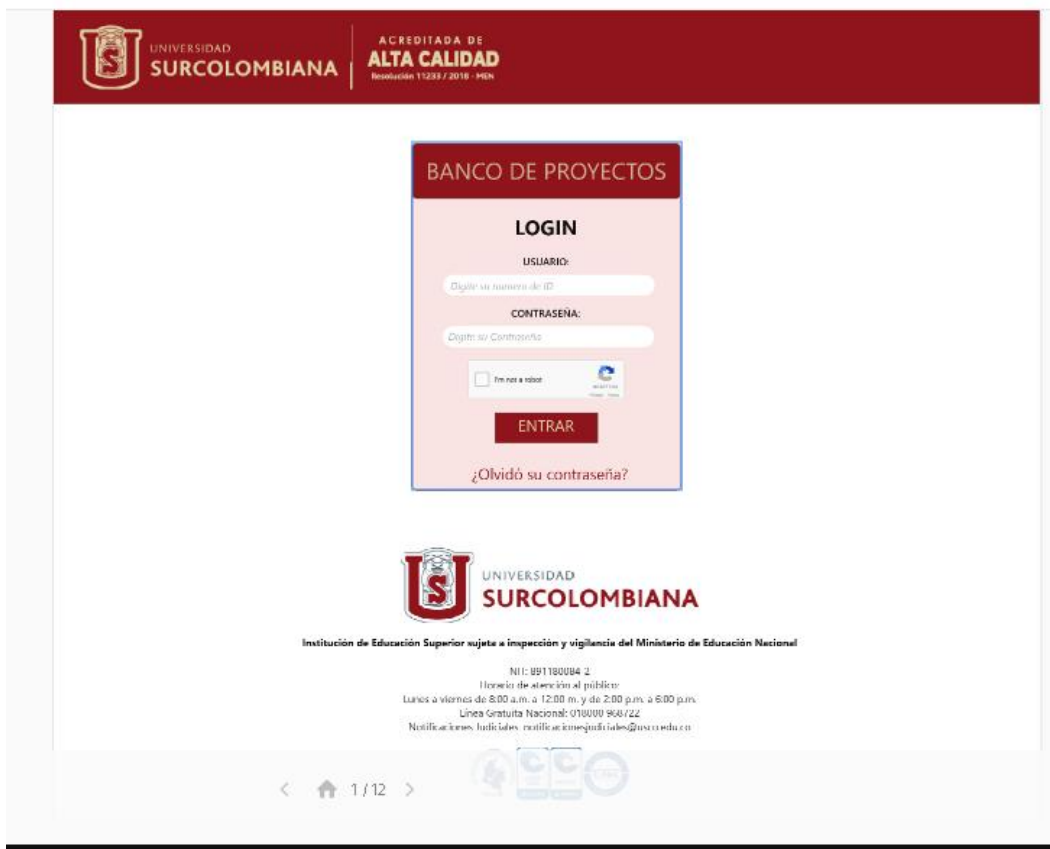


## SUGERENCIAS SOBRE EL DISEÑO Y PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO BPUS

### *Por equipo de desarrollo*

Este documento fue escrito con el proposito de proporcionar principalmente al equipo de dise o y al de analisis, algunas incongruencias que se encuentran en los entregables, ya que, aunque no sea un impedimento para el equipo de desarrollo realizarlo, si es un gran problema para el desarrollo del proyecto en si. Este documento trata de **ser lo mas constructivo posible y pretende dar un aporte al desarrollo del proyecto**. Tambien , tiene como objetivo definir algunas inconsistencias que se encontraron , que a la hora de programarlas y maquetearlas no son realizables y por ende, tenemos que recurrir a interpretaciones muy vagas y relativas.

1. La implementacion del captcha en la parte del login es innecesaria, ya que, este peque o sistema de validacion tiene su principal uso en registro para impedir que programas malignos consigan crear usuarios sin parar hasta que el servidor colapse o para otros fines.



UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

ACREDITADA DE ALTA CALIDAD  
Resoluci n 11233 / 2016 - MEN

BANCO DE PROYECTOS

LOGIN

USUARIO:

Digite su numero de ID

CONTRASE A:

Digite su Contrase a

☐  m not a robot

ENTRAR

 Olvid  su contrase a?

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

Instituci n de Educaci n Superior sujeta a inspecci n y vigilancia del Ministerio de Educaci n Nacional

NIT: 891180084-2  
Horario de atenci n al p blico:  
Lunes a viernes de 8:00 a.m. a 12:00 m. y de 2:00 p.m. a 6:00 p.m.  
L nea Gratuita Nacional: 016000 968122  
Notificaciones, solicitudes: notificacionesjudiciales@unisco.edu.co

< 1 / 12 >


2. El registro del anteproyecto tiene muy pocos campos, aparte de que permita el registro de un anteproyecto sin su previa carga de un archivo (PDF o word), con el anteproyecto. Esto traería muchos inconvenientes, ya que, se permitiría registrar un anteproyecto sin tenerlo subido en realidad.

BANCO DE PROYECTOS

INFORMACION PONENTE

INFORMACION GENERAL PROYECTO

INFORMACION ESPECIFICA PROYECTO

  
UNIVERSIDAD  
SURCOLOMBIANA

NOMBRE COMPLETO:

CODIGO:


CORREO ELECTRONICO:

<< Volver

GUARDAR

ANTERIOR

SIGUIENTE

  
UNIVERSIDAD  
SURCOLOMBIANA

Institución de Educación Superior sujeta a inspección y vigilancia del Ministerio de Educación Nacional


NIT: 891180084-2


Horario de atención al público:

Lunes a viernes de 8:00 a.m. a 12:00 m. y de 2:00 p.m. a 6:00 p.m.


Línea Gratuita Nacional: 01 8000 968722

Notificaciones Judiciales: notificacionesjudiciales@usco.edu.co



<  10 / 12 >

- La búsqueda en el banco de proyectos en nuestra opinión es muy limitada, ya que, se podrían aplicar campos más precisos como fechas, áreas de aplicación, palabras claves, tags, etc. Se tiene entendido que este banco de proyectos es para que la universidad tenga su propio sistema de alojamiento y consultado de proyectos investigativos, además de ser lo más fácil y amigable para cualquier persona que se registre.




UNIVERSIDAD  
**SURCOLOMBIANA**

ACREDITADA DE  
**ALTA CALIDAD**  
Resolución 11233 / 2018 - MEN

BANCO DE PROYECTOS

CONSULTA DE PROYECTOS



UNIVERSIDAD  
**SURCOLOMBIANA**


POR CODIGO:

BUSCAR

POR NOMBRE:

BUSCAR

< < Volver



UNIVERSIDAD  
**SURCOLOMBIANA**

BANCO DE PROYECTOS

CONSULTA DE PROYECTOS

CÓDIGO	NOMBRE
254678	Videojuego para la consola del ordenador de tipo RPG.
476078	Videojuego similar al Whack-a-Mole pero haciendo uso de Realidad Aumentada.
567980	Juego online de cartas en el que debes destruir la torre del adversario con dragones.

< < Volver

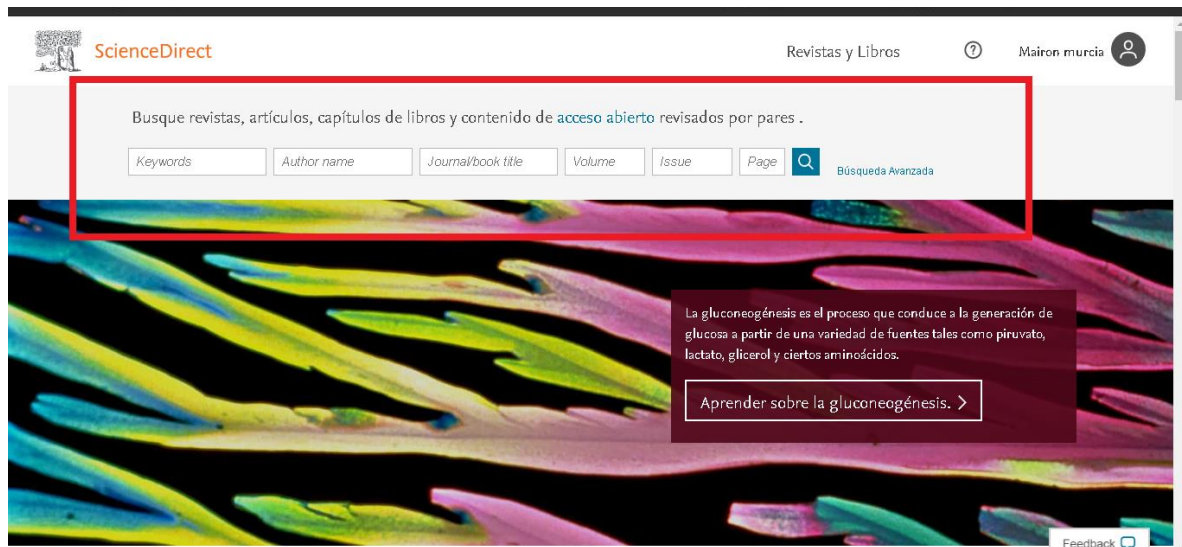


UNIVERSIDAD  
**SURCOLOMBIANA**

 Institución de Educación Superior sujeta a inspección y vigilancia del Ministerio de Educación Nacional  
 NIT: 891180084-2  
 Horario de atención al público:  
 Lunes a viernes de 8:00 a.m. a 12:00 m. y de 2:00 p.m. a 6:00 p.m.  
 Línea Gratuita Nacional: 018000 968722  
 Notificaciones Judiciales: notificacionesjudiciales@pusco.edu.co

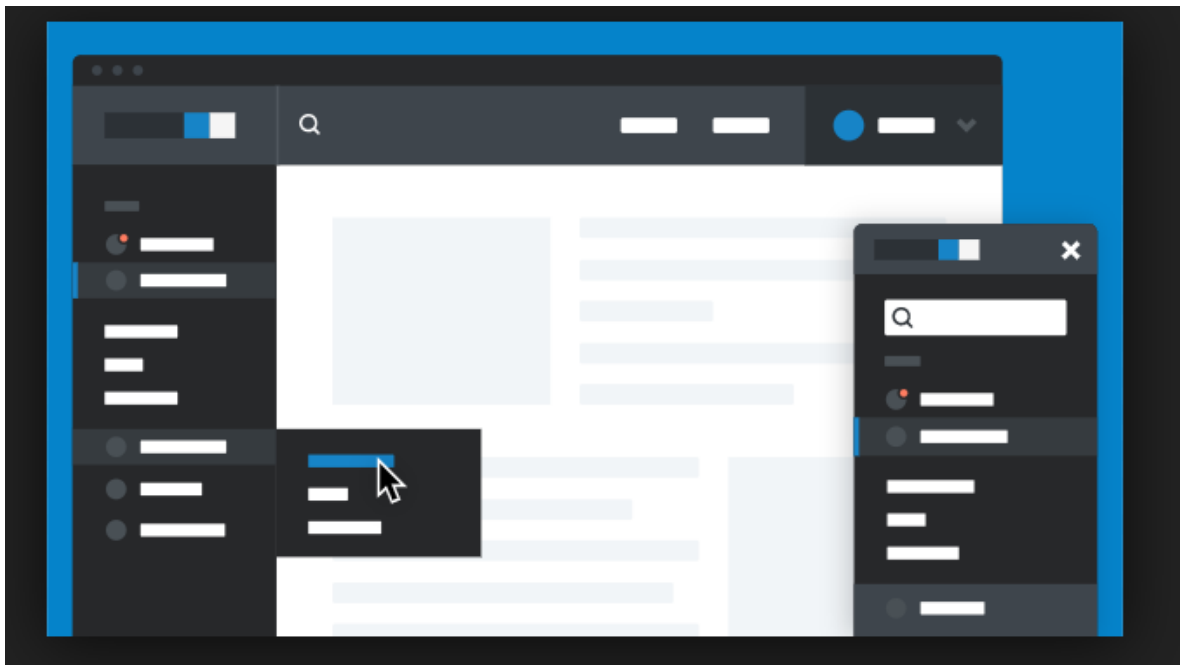


Este es un buen ejemplo de un buscador con un buen buscador, preciso y fácil de utilizar. Este buscador de ejemplo es de la página Science Direct.



Science Direct: <https://www.sciencedirect.com/>

4. Se sugiere la utilización de un Sidebar, ya que, el banco de proyecto que se propone a codificar contiene bastantes funcionalidades que podrían ser visualmente más fácil mostradas en esta barra lateral. Además, que este tipo de componentes es muy compatible en cualquier dispositivo.



5. El código de verificación es un paso intermedio bastante innecesario, entre más fácil y sencillo sea para el usuario mejor.



**BANCO DE PROYECTOS**

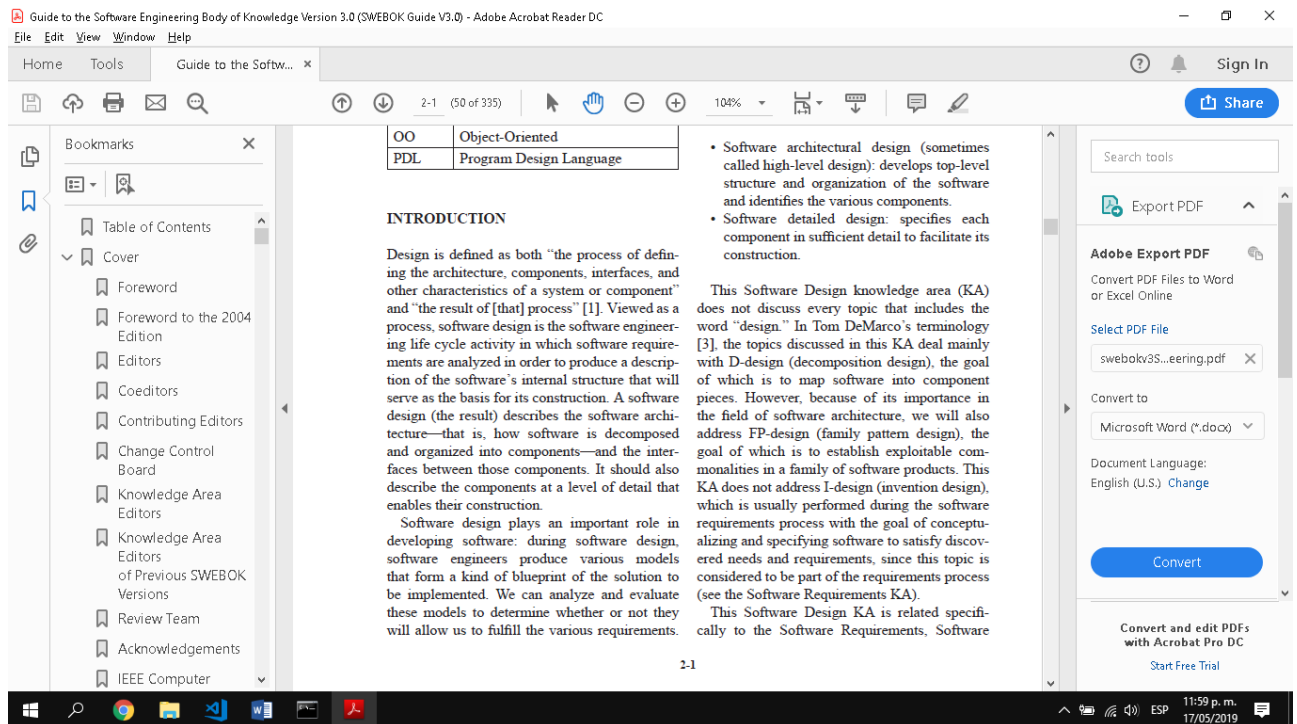
**¿OLVIDASTE LA CONTRASEÑA?**  
*Por favor llene el formulario*

CODIGO DE VERIFICACION:

**VERIFICAR**

[< < volver ATRAS](#)

6. El equipo de diseño no está teniendo el enfoque correcto según muchos estándares que definen un software de calidad. Por ejemplo, en la definición del swebok V3.0, Diseño se define, como “el proceso de definición de la arquitectura, componentes, interfaces y otras características de un sistema o componente”. No podemos tener un desarrollo en buenas condiciones si no tenemos antes una planificación de la estructura, modelo (BD) y componentes en los que se va basar el proyecto.



Finalmente, cabe destacar el poco tiempo que se le está dando al equipo de desarrollo para terminar sus tareas, teniendo en cuenta que se dispone de otras responsabilidades en otros cursos y, sin embargo, nos dan apenas dos días para el desarrollo (Ya bastante poco), teniendo en cuenta además, toda la problemática que se planteó en este documento.