

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE MORELIA ING. SISTEMAS COMPUTACIONALES TALLER DE BASE DE DATOS



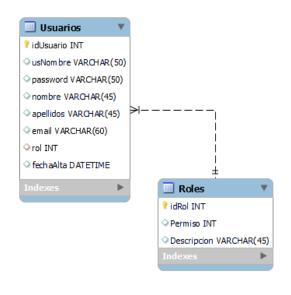
Actividad 12. PROYECTO

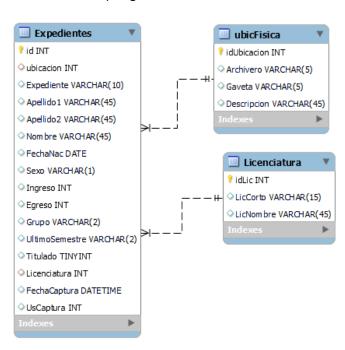
PROYECTO DE REUBICACIÓN FÍSICA DE EXPEDIENTES

Se pretende la implementación de un sistema de gestión de ubicación física de expedientes estudiantiles en el área de Control Escolar que se han almacenado en carpetas individuales desde el año de 1915. Este sistema busca digitalizar y optimizar el proceso de lugar y consulta de expedientes mediante el uso de una base de datos centralizada.

Dicho sistema implica la creación de una base de datos que almacene información detallada de cada expediente, incluyendo el nombre del estudiante, su número, año de ingreso y egreso, así como la ubicación física precisa donde estará almacenada la carpeta con número de archivero y gaveta existente en el área de Control Escolar.

El objetivo principal de este proyecto es facilitar el acceso y la consulta de expedientes estudiantiles, permitiendo a los usuarios localizar rápidamente la información requerida a través de consultas en la base de datos, lo que contribuirá a una gestión más eficiente y organizada del archivo estudiantil.





Especificaciones de actividades a realizar:

- Crear el acceso al sistema mediante login.
 La asignación de roles serán de 2 tipos 1) administrador. 2) capturista.
- 2. Crear el CRUD de usuarios (solo el usuario administrador podrá ingresar a esta pantalla).
- 3. Crear el CRUD de captura de expedientes. Todos los usuarios tienen acceso a dicho pantalla, con la excepción de que, el usuario capturista no puede eliminar registros.

14/05/2024 13:25:00 Página 1 | 2



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE MORELIA ING. SISTEMAS COMPUTACIONALES TALLER DE BASE DE DATOS



- 4. Solo podrán acceder al sistema y a la información los usuarios que ingresen correctamente por medio del login, para lo cual se debe tener habilitada la función de session_start ().
- 5. El proyecto deberá tener al menos:
 - a. Password encriptado con SHA1.
 - b. Una vista.
 - c. Una transacción.
 - d. Un trigger.
 - e. Una función o procedimiento.
- 6. El diseño de interfaz de usuario es libre.



Ilustración 1 Ejemplo de captura.

14/05/2024 13:25:00 Página 2 | 2