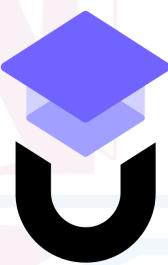


INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

PLAN DE PROYECTO UNIVCON



INTEGRANTES

Camargo Pulgarin Jafthe Jethro
Hernández Hernández Julio Cesar
Pasten Juárez Joshua Michael

GRUPO
6CM2

ASIGNATURA

Ingeniería de Software

PROFESOR

Cordero López Martha Rosa

FECHA

21 Dic 2022

ÍNDICE

1. Introducción	3
1.1. Objetivos	3
1.2. Justificación	4
1.3. Funciones Principales	5
1.4. Ámbito	6
1.5. Estado del Arte	6
1.6. Aspectos de Innovación	7
1.7. Paradigma de Desarrollo	7
1.8. Lenguajes y Herramientas de Desarrollo	8
1.9. Complejidad	9
1.10. Recolección de Datos	9
2. Análisis de Riesgos	9
2.1. Identificación de los Riesgos	10
2.2. Fichas de Riesgos	11
3. Métricas y Estimaciones	12
3.1. Métrica de Punto de Función	12
3.2. Estimación COCOMO	12
4. Agenda	14
5. Recursos	15
5.1. Software Reutilizable	15
5.2. Entorno	16
5.3. Personal	16
6. Mecanismos de Seguimiento y Control	16
7. Organización Personal	17
7.1. Organigrama	17
9. Fase de Análisis	17
9.1. Metodologías	17
9.2. Requisitos Funcionales	18
9.3. Requisitos No Funcionales	18
10. Diagramas	19
10.1. Diagrama de Casos de Uso	19
10.2. Diagrama de Clase	19
10.3. Diagrama de Secuencia	20
10.4. Diagrama de Estados	20

10.5. Diagrama de Actividad	21
11. Fase de Diseño	21
11.1. Interfaz	21
11.1. Vistas	21
12. Anexos	26

1. Introducción

Este proyecto surgió con la idea de apoyar a todos los aspirantes universitarios con una de las más importantes decisiones que tomarán en su vida, la cual es, elegir qué carrera estudiar y en donde, este es un tema bastante importante y no se debería tomar a la ligera.

Según estudios realizados, el 80% de los estudiantes en México no saben qué estudiar cuando terminan la preparatoria o el nivel medio superior, y entre el 30% y el 40% de estos jóvenes se equivocan al momento de elegir una carrera.

Como consecuencia podemos observar cómo algunos estudiantes se cambian de carrera durante el primer año o la terminan abandonando. Según el subsecretario de Educación Superior de la Secretaría de Educación Pública (SEP), el índice de deserción universitaria se ha ubicado entre 7.5% y 8.5% a escala nacional durante los últimos 15 años.

Aunque también hay jóvenes que ya saben que desean estudiar, pero no conocen las instituciones a las que pueden aspirar, o solamente conocen algunas, limitando su decisión y muchas veces llegando incluso a optar por elegir alguna otra carrera por esta indecisión.

Por ello nosotros planteamos desarrollar este proyecto y expandir la visión de millones de estudiantes que quieren ingresar a su carrera ideal, así como también de orientarlos y guiarlos para que tomen la mejor decisión.

1.1. Objetivos

General

- **Reconocimiento de nuestra empresa.** Tenemos como objetivo que nuestra empresa, por lo tanto, es importante tener convenios con otras empresas que puedan favorecer nuestros intereses y la de nuestros usuarios.

- **Conseguir nuevos clientes.** tratar de expandir nuestro campo también es vital ya que podríamos ofrecer un servicio a más de una comunidad estudiantil de diferentes niveles.
- **Mejorar el entorno de inversión (ROI).** Objetivo fundamental dispondremos de una amplia variedad de métricas para poder calcularlo con el paso del tiempo de construcción del proyecto.
- **Optimizar el embudo de conversión.** Es la máxima del logro de impactos; de nada sirve conseguirlos si los usuarios no realizan una acción seguidamente. En algunas ocasiones, el objetivo es **conseguir más leads**, en otras es que realicen una acción de compra.
- Tomando en cuenta el punto anterior definimos a leads como la primera fase del **lead management**, en la que se despliegan **estrategias para atraer clientes potenciales y obtener datos personales de calidad**. El principio de la generación de leads consiste en generar futuras oportunidades de venta de servicios y productos

Específicos

- Una vez que el sistema almacena tu información por medio del test vocacional, asignará la institución educativa más óptima de acuerdo a tu domicilio dependiendo de la zona en la que estés dispuesto a desplazarte.
- La base de datos irá incluyendo más instituciones una vez que pase por revisión, los usuarios podrán recomendar escuelas en las secciones de comentarios y eso ayudará a hacer el sistema más práctico y más variado.
- Una vez seleccionada la institución, pasará a proporcionar información detallada acerca de el examen de selección, instalaciones, servicios etc.
- Se harán test opcionales para el cliente, para saber que carrera e institución es la más solicitada, para que el sistema busque alternativas de la misma calidad dentro y fuera de la ciudad.

1.2. Justificación

Según datos del INEGI en México solo el 17% de los jóvenes logran estudiar una carrera universitaria. Este porcentaje coloca al país como uno con el número más bajo de estudiantes de educación superior entre los países de la OCDE. Solo 1% cuenta con una maestría y menos de esa cantidad con doctorado.

Los estudiantes del nivel medio superior han sido quienes más han renunciado a la escuela en este año. Más de 563,000 jóvenes de nivel medio superior abandonaron sus estudios en el ciclo escolar 2021-2022, de acuerdo con las estadísticas e indicadores educativos de la Secretaría de Educación Pública (SEP).

Las razones son por falta de oportunidades, y por que el estudiante aspirante a una carrera solo opta por una opción debido a que no encuentra más oportunidades ya sea por que no conoce otras escuelas o por que no sabe de la calidad educativa de ellas.

Los puntos positivos para este proyecto

El usuario aspirante al hacer uso de nuestro sistema tendrá la oportunidad de conocer sus aptitudes y habilidades **tomando en cuenta sus intereses y gustos educativos para saber en que podrá desempeñarse mejor en el campo laboral**. El objetivo es que nuestros usuarios tengan una imagen atractiva e interesante de nuestra página, para ello se busca refinar cada semana el diseño visual de ella. De acuerdo a los puntos negativos presentamos **más de una alternativa con buenas opciones de calidad** para que el usuario pueda elegir la mejor opción y no solo opte por una institución y arriesgarse a quedarse sin una institución educativa y perder el año.

No solo queremos que el estudiante tome una escuela para no quedarse sin estudiar, como la mayoría de las personas **queremos que el aspirante esté feliz con su decisión y quedarse en esa escuela**.

Como otro punto positivo importante nuestro sistema será **completamente gratuito** para cualquier usuario pueda

Y contaremos con **convenios con otras empresas que ofrezcan cursos de regularización**, cuando el aspirante ya tenga su decisión tomada con ayuda de nuestra página podemos invitarlo a tomar algunos cursos especializados para prepararse correctamente para el examen de admisión.

1.3. Funciones Principales

- Creación de un perfil personalizado donde se muestran los resultados del usuario
- Apartado de realización del test vocacional
- Mostrar el listado de las carreras y universidades en México
- Mostrar el ranking de satisfacción de los usuarios

1.4. Ámbito

Nosotros nos desarrollaremos dentro del ámbito académico, dirigido a los jóvenes que ingresan al nivel superior en alguna institución educativa dentro del país, esto a través de una página web donde podrán obtener desde información de las unidades académicas, hasta una orientación vocacional para que puedan tomar una mejor decisión.



1.5. Estado del Arte

Al realizar la búsqueda de las alternativas y competencia que existen no se encontró una página, programa o aplicación que haga exactamente lo mismo que nosotros.

Solamente se encuentran test vocacionales, los cuales realizan una serie de preguntas y muestran el resultado más acorde a tus respuestas, pero carecen de profesionalidad e información académica.

Nuestra principal competencia es una página web llamada "No se que estudiar", ya que presenta nuestras mismas características, por lo que nos diferenciamos en nuestro algoritmo de recomendación, nuestra experiencia de usuario, nuestro ranking y retroalimentación de los usuarios y por especializarnos en el mercado mexicano.

The image shows two side-by-side screenshots of websites for vocational testing. The left screenshot is from 'HacerTest.com' with a dark blue header and a main content area titled 'Test de orientación vocacional'. The right screenshot is from 'quevaseestudiar.ciem.edu.mx' with a colorful header featuring the text 'quevase estudiant' and 'TEST VOCACIONAL'. Both sites appear to have sections for user profiles and questionnaires related to career orientation.



Cosas Positivas

- No repetir temas de investigación
- Definición y arquitectura del proyecto
- Definición de metodología
- Sintetizar o refinar errores
- Hacer buen marco de referencias.

Cosas negativas

- Es un poco más complejo

1.6. Aspectos de Innovación

Nuestro sistema funciona de manera que se guarda la información adquirida en una base de datos, de acuerdo a las aptitudes y gustos se determina una serie de alternativas limitadas y asociadas al usuario.

De acuerdo con las siguientes características:

- Analizar los requerimientos de desarrollo de software.
- Identificar las funcionalidades nuevas a probar.
- Identificar las funcionalidades de sistemas existentes que deben probarse.
- Definir la estrategia de pruebas.

1.7. Paradigma de Desarrollo

En nuestro proyecto hemos optado por el Modelo Incremental ya que creemos que es la opción más adecuada para nuestra forma de trabajar, la cual se puede observar en la siguiente imagen.

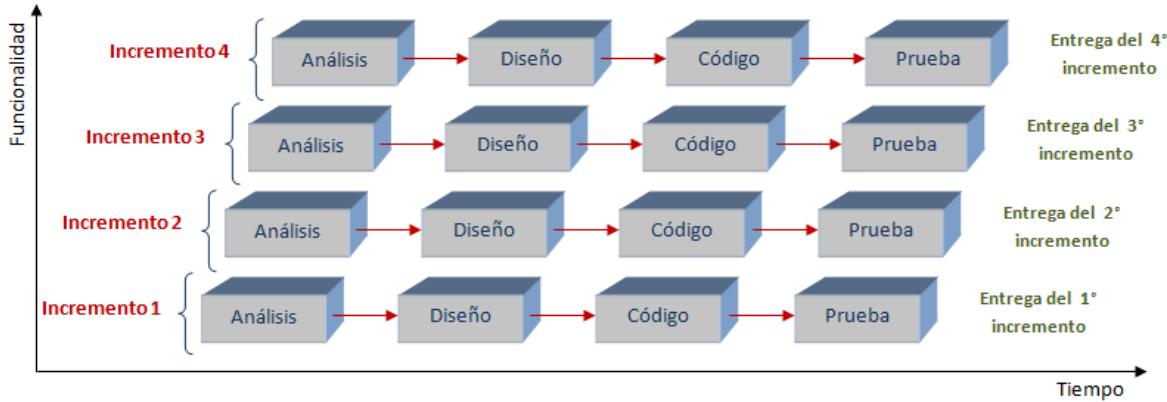


Figura 1: El Modelo Incremental

El método incremental es un ciclo de vida que ocurre en el desarrollo de software. Este modelo descompone un proyecto en una sucesión de agregados denominados incrementos. Estos agregados conforman un fragmento de la funcionalidad total del producto.

Una vez que el modelo de proceso incremental está dividido, el desarrollo se llevará a cabo en pasos. De esa manera se abarca todo el análisis, diseño, implementación, realización de todas las pruebas y mantenimiento necesarios.

Por lo que iremos desarrollando la funcionalidad en cada etapa, para agregarla a la funcionalidad anterior, repitiéndolo hasta que el software esté completamente desarrollado.

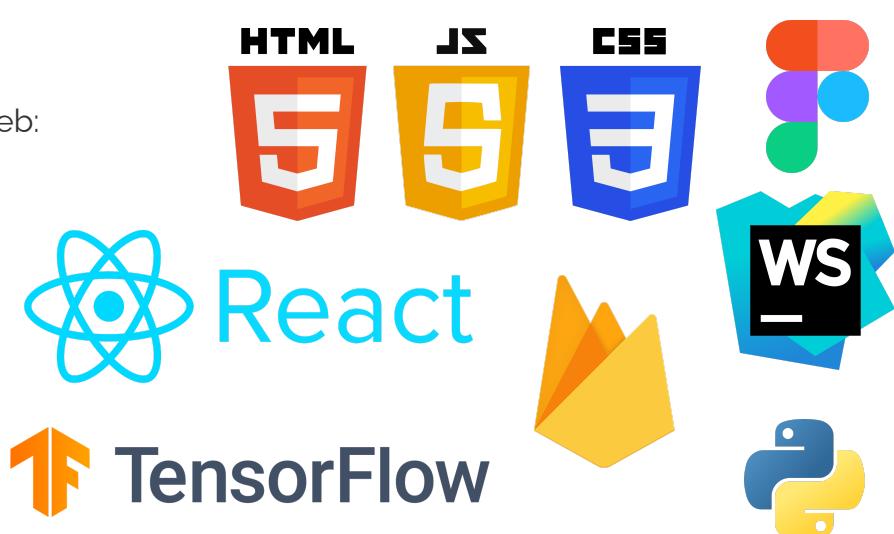
1.8. Lenguajes y Herramientas de Desarrollo

Para el maquetado web y el prototipo del diseño UI/UX se utilizará:

- Figma

Para la creación de la web:

- WebStorm IDE
- HTML
- CSS
- JavaScript
- React
- Firebase
- TensorFlow
- Python



1.9. Complejidad

Nuestro proyecto contiene una alta complejidad dado a que se necesitan distintas tecnologías para poder dar una respuesta acertada a los test vocacionales que se harán a cada uno de los usuarios además de que necesitamos tener un registro de un gran variedad de universidades junto con sus características y carreras que ofrecen.

1.10. Recolección de Datos

En la base de información se han recolectado datos importantes de cada una de las universidades seleccionadas, el objetivo es que durante el proceso se incluyan más universidades, habrá un apartado de recomendaciones en donde el aspirante podrá recomendar alguna institución.

2. Análisis de Riesgos

Clasificación de riesgos:

- 1. Catastrófico**
- 2. Crítico**
- 3. Marginal**
- 4. Detestable**

De acuerdo a nuestro proyecto existen una cantidad tolerable de riesgos que se pueden tomar para lograr que este proyecto sea prometedor para las personas a las cuales va dirigido.

Tabla de ocurrencia

De acuerdo a la cantidad de sucesos que ocurren dentro del proyecto presentamos la tabla de probabilidad de ocurrencia, en la que incluimos los siguientes niveles de acuerdo a su porcentaje es cómo se identifica en la parte derecha.

Probabilidad de ocurrencia	
1% - 10%	Crítico
11% - 20%	Demasiado bajo

21% - 30%	Muy Bajo
31% - 40%	Mínimo
41% - 50%	Medio
51% - 60%	Medio aceptable
61% - 70%	Medio alto
71% - 80	Alto
81% - 90	Muy alto
91% - 100%	Excelente

2.1. Identificación de los Riesgos

Tomando en cuenta datos estadísticos de diversos campos, obtenidos a lo largo del proyecto podremos obtener la identificación de riesgos.

ID	Riesgo	Categoría	Probabilidad	Impacto	Plan de contingencia
SR-1	Escasez de equipo	Tecnico	65%	3	Reducir costos innecesarios en campos e Invertir en mejor equipo y software.
SR-2	Ingresos económicos bajos	Administrativo	40%	2	Hacer convenios con algunas empresas para promocionar su curso en nuestro sitio.
SR-3	Robo de información de nuestros clientes.	Tecnico	10%	2	Encriptamos la información obtenida de nuestros usuarios y fortalecer la seguridad de su información.
SR-4	Objetivos de proyecto no realistas	Administrativo	5%	2	Se tendrá que hacer un análisis, haciendo uso de

					paradigmas para saber que tan rentable es realizar los objetivos y optar por las opciones más viables,
SR-5	Falta de claridad en los requerimientos	Administrativo	35%	3	Realizar juntas semanales para ajustar los requerimientos.

2.2. Fichas de Riesgos

Hoja de información de riesgo			
Riesgo ID	Fecha	Probabilidad	Impacto
SR-1	18 -10-2022	65%	3
Descripción:			
Durante el inicio del proyecto se establecieron ciertos ingresos en algunos campos que después de un estudio se decidió que no eran primordiales por ahora, ya que gastan mucho dinero y no hay ingresos para los más importante en ese momento.			
Mitigación/Monitoreo:			
<p>Subcondicion 1: Los ingresos iniciales deben ser usados en el equipo que se va a utilizar para poder desarrollar el proyecto.</p> <p>Subcondicion 2: Ya que el campo de publicidad puede cubrirse momentáneamente en redes sociales recordaremos ingresos aquí.</p>			
Plan de contingencia:			
Como objetivo reducir costos para cubrir los campos primordiales en el inicio del proyecto .			
Estado actual:			
19-10-2022 Objetivos iniciados.			
Asignado: Julio Cesar Hernandez			

3. Métricas y Estimaciones

Cuando se planifica un proyecto de software se tienen que obtener las métricas y las estimaciones por medio de las mediciones de software, estas se utilizan para recolectar los datos cualitativos acerca del software y sus procesos para aumentar su calidad.

3.1. Métrica de Punto de Función

La métrica de punto de función (PF) puede usarse de manera efectiva como medio para medir la funcionalidad que entra a un sistema.

Para obtener el PF vamos a considerar los valores de dominio de información que se definen de la siguiente forma:

Posteriormente vamos a establecer valores de complejidad para obtener un conteo total, esto lo haremos con ayuda de la siguiente tabla:

Parámetro de medida	Cuenta	Factor de peso			Subtotal
		Simple	Medio	Complejo	
Nro. de entradas de usuario	n1	3	4	6	s1
Nro. de salidas de usuario	n2	4	5	7	s2
Nro. de peticiones de usuario	n3	3	4	6	s3
Nro. de archivos lógicos internos	n4	7	10	15	s4
Nro. de interfaces externas	n5	5	7	10	s5

Tabla para cálculo de puntos de función.

$$PF = 106 * (0.65 + (0.01 * 50))$$

$$PF = 121.9$$

3.2. Estimación COCOMO

El modelo **COCOMO** trata de estimar los costes de un proyecto de software de una manera rápida y sencilla, es uno de los modelos de estimación de costes más utilizados y documentados en la actualidad ya que es muy fácil de utilizar.

Dentro del modelo se consideran tres modos de desarrollo: orgánico, semi-acoplado y empotrado.

Estos modos de desarrollo son elegidos de acuerdo a las miles de líneas de código (**KLDC**), para esto primero utilizaremos el Punto de Función (**PF**) que obtuvimos anteriormente y en base al lenguaje de programación a utilizar, encontraremos el valor de **LOC** en la siguiente tabla.

Lenguaje	Lineas de codigo / Puntos de Funcion			
--	Pro	Med	Mín	Máx
ASP	56	50	32	106
Assembler	209	203	91	320
C	148	107	22	704
C++	59	53	20	178
C#	58	59	51	66
FoxPro	36	35	34	38
J2EE (Java)	57	50	50	67
Java	55	53	9	214
JavaScript	54	55	45	63
JSP	59	-	-	-
.NET	60	60	60	60
Perl	57	57	45	60
PL/SQL	47	39	16	78

El valor obtenido fue un promedio de **54** líneas por función (**LOC**), ya que utilizaremos varios lenguajes como lo son JavaScript, HTML y CSS.

Estos valores nos servirán para obtener las **KLDC** mediante la siguiente fórmula:

$$KLDC = PF * LOC$$

$$KLDC = 121.9 * 54 = 6582.6$$

$$KLDC = 6582/1000$$

$$KLDC = 6.582 \text{ miles de líneas de código}$$

Ahora ya con las **KLDC** vamos a ver en cuál modo de desarrollo se encuentra nuestro proyecto.

Orgánico (< de 50 KLDC): Se dice que un proyecto de software es de tipo Orgánico si el tamaño del equipo requerido es suficientemente pequeño, el problema se comprende bien y los miembros del equipo tienen cierta experiencia con respecto al problema.

Semi-acoplado (< de 300 KLDC): Se dice que un proyecto de software es de tipo Semi-acoplado cuando las características vitales como el tamaño del equipo, la experiencia y el conocimiento de los diversos entornos de programación son de complejidad media y se encuentran entre las del Orgánico y el Empotrado.

Empotrado: Se dice que un proyecto de software es de tipo Empotrado cuando se tiene el nivel más alto de complejidad, creatividad y experiencia. Dicho software requiere un equipo de mayor tamaño que los otros dos modos.

Nuestro proyecto se encuentra ubicado en el modo de desarrollo tipo Orgánico ya que tenemos < 50 KLDC y el tamaño del equipo es reducido.

Con esta información y la de la siguiente tabla podremos continuar con los cálculos de la estimación.

PROYECTOS DE SOFTWARE A	B	C	D
Orgánico	2.4	1.05	2.5 0,38
Semi separado	3,0	1.12	2.5 0,35
Incorporado	3.6	1,20	2.5 0,32

Esfuerzo calculado en persona/mes:

$$E = a * [KLDC]^b$$

$$E = 2.4 * [6.582]^{1.05}$$

$$E = 17.35 \approx 17 \text{ persona/mes}$$

Duración del Proyecto en meses:

$$D = c * E^d$$

$$D = 2.5 * 17.35^{0.38}$$

$$D = 7.39 \approx 4 \text{ meses debido a que el semestre es más corto}$$

Número de Personas:

$$N = E / D$$

$$N = 17.35 / 4$$

$$N = 4.33 \approx 4 \text{ personas}$$

4. Agenda

Actividades	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Análisis 1er Incremento																

5. Recursos

- Página WEB
 - Bases de datos
 - Herramientas de Comunicación
 - Herramientas Sociales
 - Hosting y Dominios
 - Métricas y Control
 - Creación Web (servicios "all in one")

5.1. Software Reutilizable

- Red neuronal (Componente nuevo)
 - Página web / e-commerce (componentes de experiencia completa)
 - Base de datos (Componentes de experiencia parcial)

- Frameworks (Componentes de experiencia parcial)
- Diseños de UI/UX (Componentes de experiencia parcial)

5.2. Entorno

El entorno al que va dirigido este proyecto es para la comunidad que aspira a ingresar a alguna institución de nivel superior, con el objetivo de que el o la aspirante tenga buenas alternativas de calidad, para la carrera que quiere estudiar.

5.3. Personal

Id de desarrollador	Habilidades	Ubicación
1	Programación y desarrollo de redes neuronales, inteligencia artificial, análisis de datos, cálculo	Remoto (CDMX)
2	Programación y diseño, desarrollo de páginas web, estilos CSS y HTML5, frontend y backend, bootstrap, django, UI, UX	Remoto (CDMX)
3	Programación y diseño, arquitectura de desarrollo, interconexión a base de datos, interfaces, frameworks, conexiones por protocolos json, sockets, procesos	Remoto (CDMX)

6. Mecanismos de Seguimiento y Control

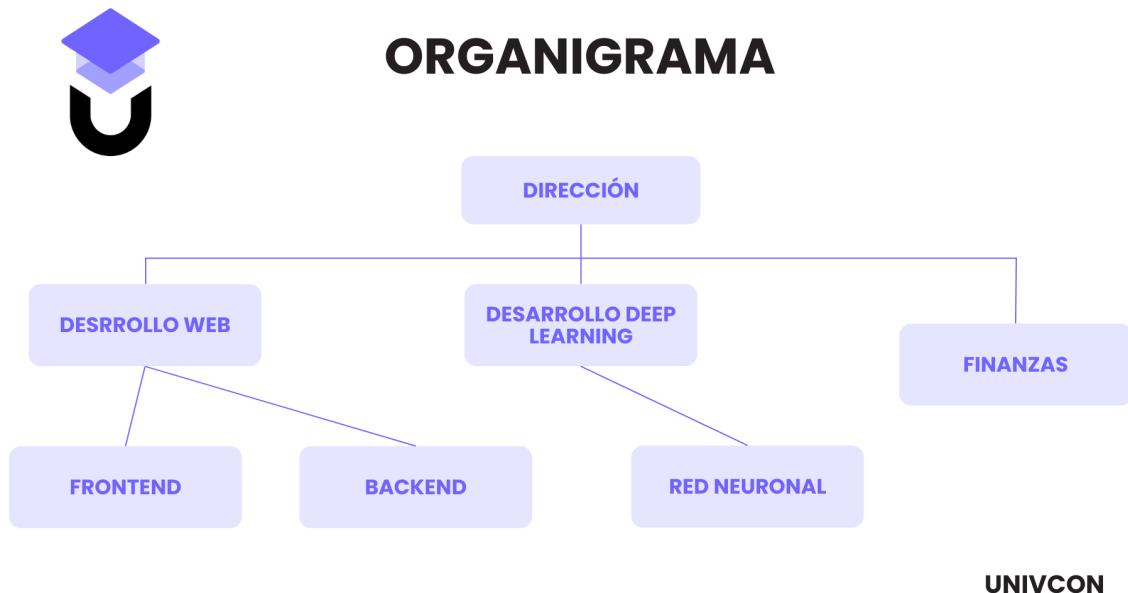
Se realizarán reuniones semanales en las que se dará informe de los avances de cada integrante en el proyecto además de que habrá una continua comunicación entre estos mismos para que, a su vez, pueda existir la conexión necesaria entre

las diferentes partes del sistema que poco a poco lleven a su completitud antes de la fecha de entrega.

Una vez que se tengan los resultados, se realizará un análisis en conjunto para verificar que todos los requerimientos hayan sido correctamente cumplidos en su totalidad.

7. Organización Personal

7.1. Organigrama



9. Fase de Análisis

9.1. Metodologías

Las metodologías ágiles son un enfoque para el desarrollo de proyectos que se enfoca en la entrega rápida y continua de valor a los clientes mediante un enfoque iterativo y adaptativo. Estas metodologías se basan en los valores y principios del manifiesto ágil, que incluyen la colaboración con el cliente, la entrega continua de trabajo, la adaptación al cambio y la maximización del valor entregado. Las metodologías ágiles se caracterizan por su flexibilidad y capacidad para adaptarse a situaciones cambiantes. Algunas de las metodologías ágiles más comunes son Scrum y Extreme Programming (XP).

Nosotros implementamos la metodología de **Programación Extrema XP**, ya que podremos desarrollar el proyecto de una manera eficiente y adaptable a los cambios. Esta metodología se basa en la iteración continua del código y en la colaboración constante entre nuestro equipo de desarrollo y los usuarios.

Permitiéndonos obtener un producto final de alta calidad que se ajusta a las necesidades y expectativas de los usuarios. Además de que esta metodología promueve la flexibilidad y la creatividad en el proceso de desarrollo, lo que puede resultar en soluciones innovadoras y originales.

9.2. Requisitos Funcionales

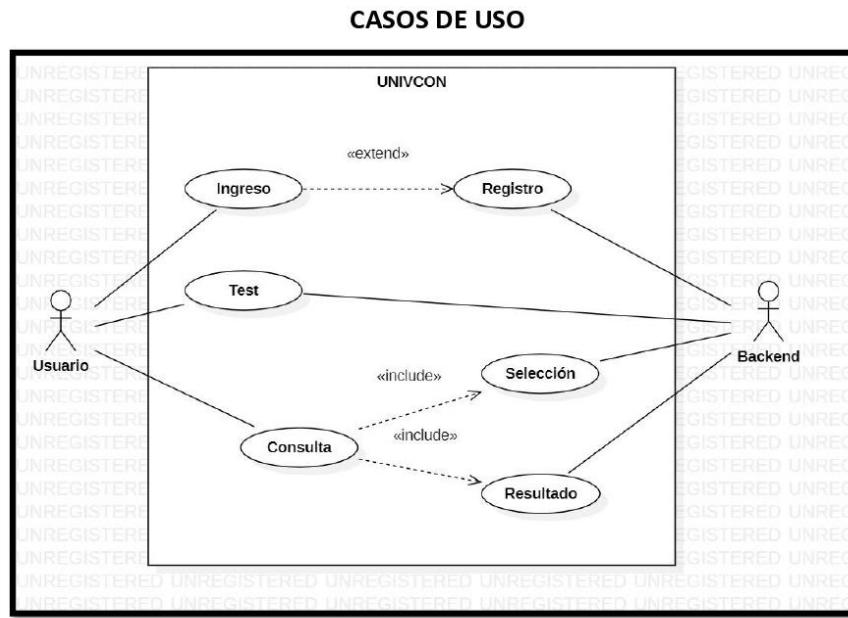
- **RF1:** Un usuario podrá iniciar sesión en el sistema utilizando su nombre de usuario y contraseña.
- **RF2:** El sistema deberá almacenar información sobre los usuarios que se registren en la página web
- **RF3:** El sistema deberá generar una respuesta clara y concreta al usuario después de hacer el test
- **RF4:** El sistema deberá utilizar como sistema de gestión de bases de datos Firebase.
- **RF5:** El sistema deberá ser compatible con los navegadores Edge, Google Chrome y Safari.
- **RF6:** El sistema aprenderá de la información de los usuarios mediante un modelo de Deep Learning.

9.3. Requisitos No Funcionales

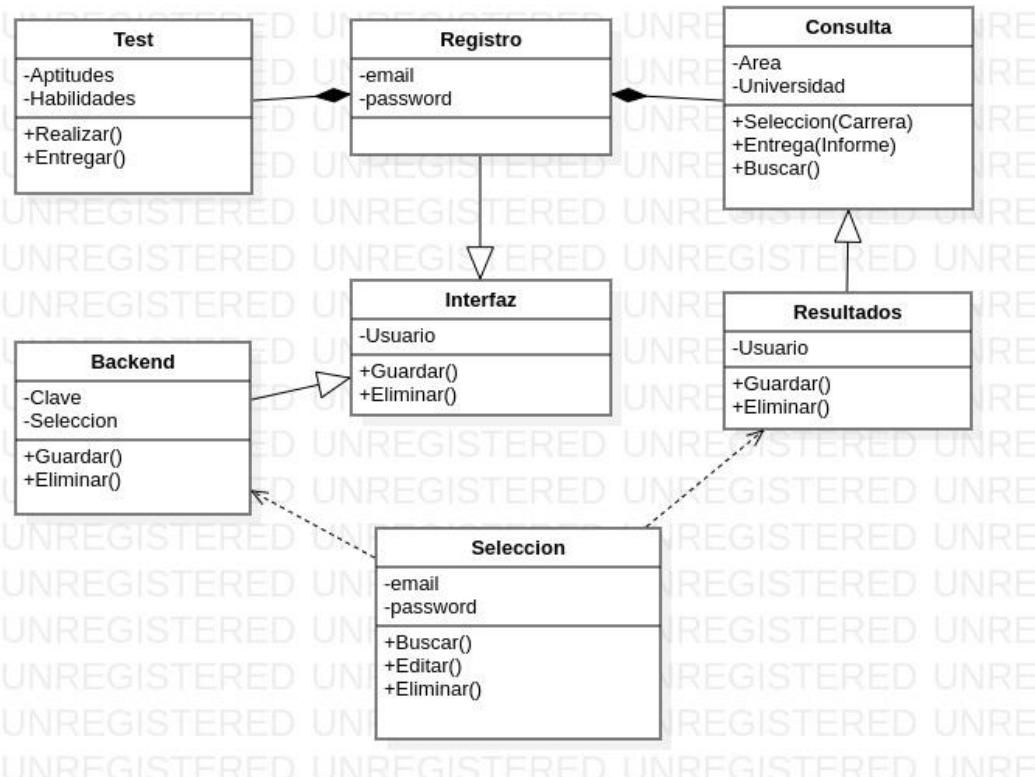
- **RNF1:** La página web contará con una interfaz fácil de aprender a usar
- **RNF2:** La página web deberá contar con un diseño atractivo y claro para el usuario
- **RNF3:** Se tendrá un código de cifrado simple para identificar a cualquier usuario
- **RNF4:** La página web debe adaptarse a diferentes resoluciones de pantalla
- **RNF5:** El sistema debe disponer de una buena documentación que permita realizar operaciones de mantenimiento con el menor esfuerzo posible
- **RNF6:** El sistema deberá estar alojado en un servidor eficiente que pueda manejar gran concurrencia de usuario en ciertos en ciertos períodos de tiempo
- **RNF7:** La disponibilidad del sistema debe ser continua con un nivel de servicio para los usuarios de 7 días por 24 horas, deberá contar con sistema de alarma cuando el sitio está caído.

10. Diagramas

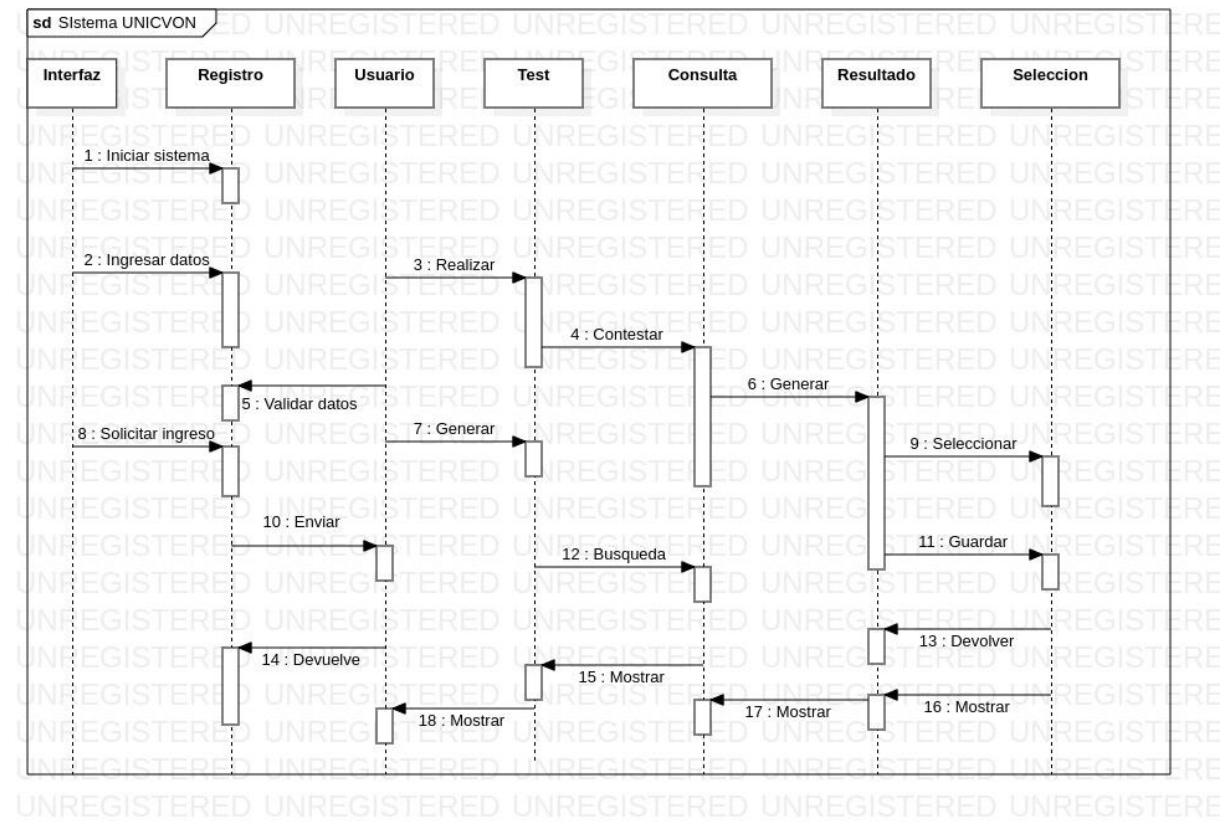
10.1. Diagrama de Casos de Uso



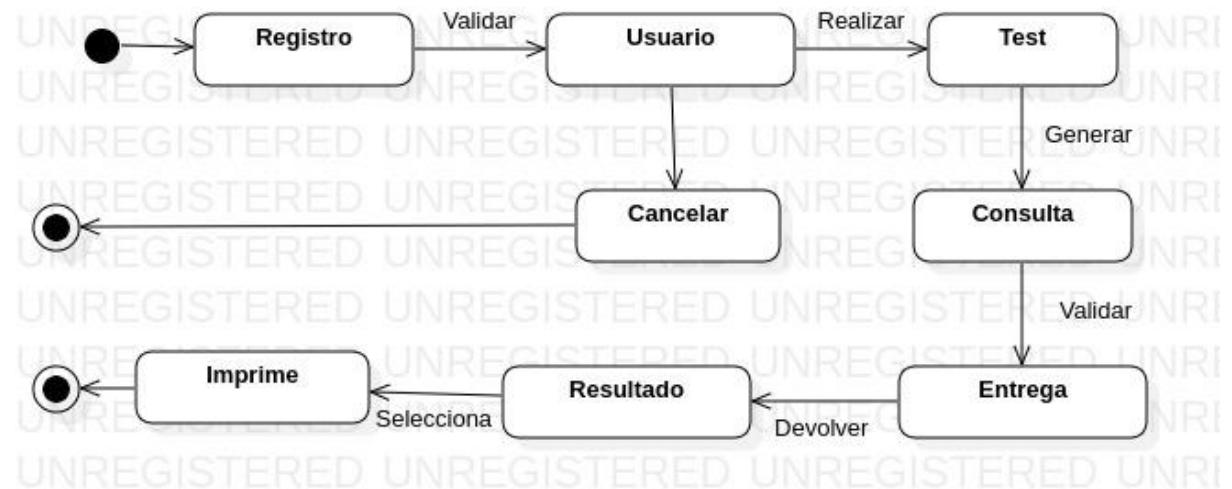
10.2. Diagrama de Clase



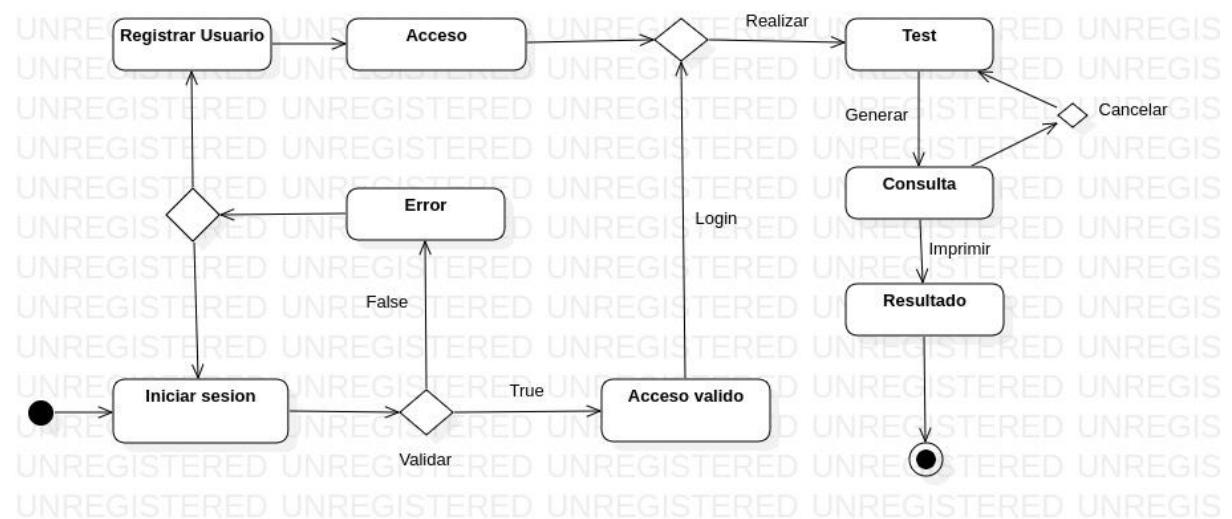
10.3. Diagrama de Secuencia



10.4. Diagrama de Estados



10.5. Diagrama de Actividad



11. Fase de Diseño

11.1. Interfaz

Una interfaz gráfica de usuario (GUI, por sus siglas en inglés) es una forma de interactuar con un dispositivo o programa informático. Una GUI suele incluir elementos visuales como íconos, botones y menús, que permiten a los usuarios interactuar con el dispositivo o programa de una manera más intuitiva y fácil. Una interfaz gráfica de usuario permite a los usuarios realizar acciones y ejecutar comandos de manera más rápida y sencilla que utilizando una interfaz de línea de comandos. Además, una GUI suele ser más atractiva visualmente que una interfaz de línea de comandos, lo que puede mejorar la experiencia del usuario. En resumen, una interfaz gráfica de usuario es una herramienta valiosa que facilita la interacción con un dispositivo o programa informático.

11.1. Vistas

Para la realización visual del proyecto creamos un imagotipo basándonos en el nombre del proyecto **UNIVCON** que proviene de las palabras de **Consulta Universitaria** y el icono de un pequeño birrete quedando de la siguiente manera.



En cuanto al color que iba a representar la idea escogimos una gama de morado claro, esto fue así ya que el color morado suele representar la creatividad, la originalidad, así como también simboliza la sabiduría y la realeza. Los cuales son conceptos que queremos que representen a **UNIVCON**.

Para el desarrollo de la aplicación web se buscó que el diseño fuera minimalista, pero sin perder su funcionalidad, dando como resultado las siguientes vistas.

The screenshot shows the homepage of the UNIVCON website. At the top is a navigation bar with links for 'Inicio', 'Nosotros', 'Test Vocacional', 'Inicia Sesión' (which is highlighted with a blue border), and 'Regístrate'. Below the navigation is a large, bold purple text 'NO SABES QUE ESTUDIAR?'. To the right of the text is a white background illustration of a person with dark hair tied back, wearing a purple long-sleeved shirt and black pants, climbing a light blue mountain. The person is holding a blue flag at the peak. The background of the main content area has a light gray gradient with a subtle cloud-like shape. At the bottom left, there is a purple button with white text that says 'Realiza el Test'.

The screenshot shows a Mac OS X-style window titled "NOSOTROS". Inside, there are three circular profile pictures: one of a man (Jafthe Camargo, CEO), one of a man (Joshua Pastern, CEO), and one of a person with dark hair (Julio Cesar, CEO). Below each picture is their name and title.

Jafthe Camargo
CEO

Joshua Pastern
CEO

Julio Cesar
CEO

UNIVCON

© 2022 UNIVCON Todos los derechos reservados. [Política de Privacidad](#).

The screenshot shows a Mac OS X-style window for the UNIVCON login page. It features the UNIVCON logo and a "Inicia Sesión" button. Below are input fields for "Correo" and "Contraseña", and a blue "Ingresar" button. At the bottom, there is a link for new users to register.

Inicia Sesión

Correo

Contraseña

Ingresar

Si aún no tienes una cuenta [Regístrate Aquí](#)



UNIVCON
Regístrate

Correo

Contraseña

Regístrate

Si ya tienes una cuenta [Inicia Sesión](#)



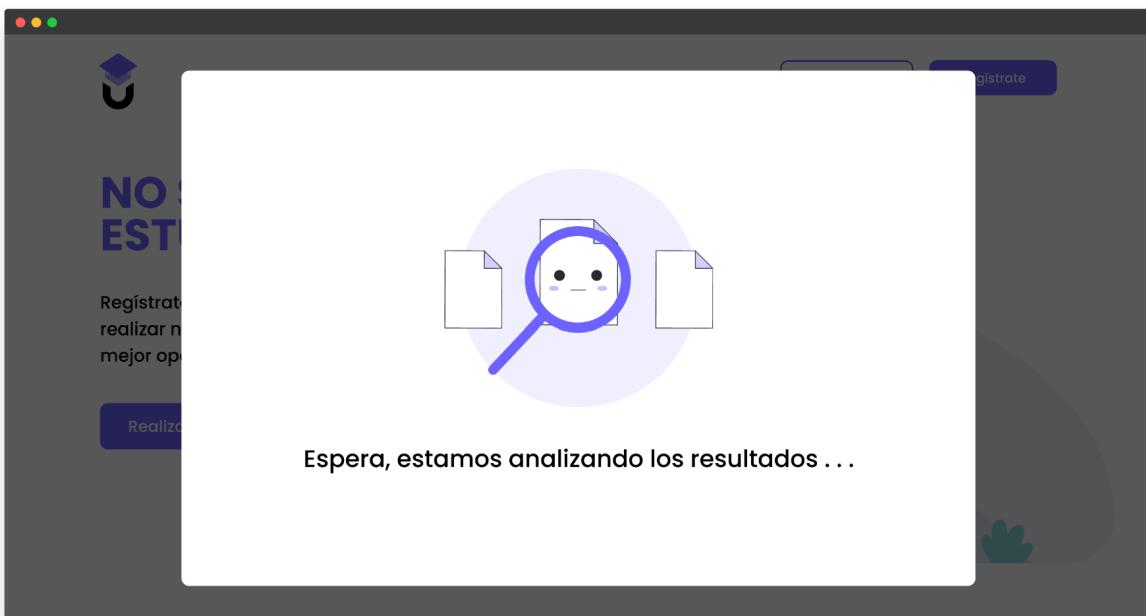
UNIVCON

TEST

Para realizar este test vocacional, es necesario que respondas todas las preguntas del formulario de manera honesta y sincera. Cada pregunta tiene como objetivo conocer tus intereses, habilidades y preferencias en cuanto a trabajo se refiere.

Al finalizar, obtendrás un resultado que te indicará el área profesional que mejor se adapta a tu perfil, así como el Top 5 de las mejores universidades en México para ti.

Te recomendamos dedicar un tiempo adecuado a cada pregunta para obtener resultados precisos. ¡Buena suerte!



12. Anexos

- **Cuestionario**

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScbXN_ZQoHsuCNbk7AYhSwIKWsY3FQSjdOsKhLIdYTBmyT7Xg/viewform

- **Encuesta**

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdbsaCYp31sG4h3eRQocGaGDUgS2x4MgcOAHevXr_I1G2YBZg/viewform

- **Diseño Web**

<https://www.figma.com/proto/ABcxzWpAWtjxYLtvq4Ha8/UNIVCON?page-id=0%3A1&node-id=1%3A2&scaling=scale-down-width&starting-point-node-id=1%3A2&hotspot-hints=0&hide-ui=1>