República Bolivariana de Venezuela

Ministerio del P.P.P.E.S

Universidad Nacional Experimental

Rómulo Gallegos

Área de Ing. de Sistema

Profesora:

Michell Sanchez

Bachiller:

Jesús Esteban Villalta González

C.I.: 25.237.188

***Diagnóstico del conocimiento individual.***

Programador a tiempo completo, destrezas o áreas en donde más se siente a gusto es en aparte web, las habilidades son la lógica, capacidad de análisis y aprendizaje empírico.

Su fuerte es la parte del Back-END ya que con esta es la parte que el sistema tomaría vida y es la que le hace utilizar al máximo sus destrezas.

Debe considerar que el Front-END también es algo de su agrado ya que el diseño le llama un poco la atención, en la parte de conocimiento siempre se mantiene en constante aprendizaje ya que las tendencias tecnológicas cambian de un día a otro, y esto es lo que impone el mercado hoy en día el mundo de la programación; tiene como conocimientos distintos lenguajes tanto como del lado del cliente como del lado del servido, realiza sistemas en frameworks, diseños web tanto como con framework como con lenguajes puros.

***Línea de investigación de adscripción.***

Elegir un sistema de información es lo más aceptable ya que con estos sistemas me siento totalmente cómodo y capaz de realizar esta tarea.

***Revisión global de desarrollo tecnológico.***

Este sistema de información será implementado en laravel 5.8, es de código abierto para desarrollar aplicaciones y servicios web; fue creado en 2011 por Taylor Otwell, gran parte de laravel está formado por dependencias especialmente de Symfony, las características de laravel son:

* Sistema de Ruteo
* PeticionFluent
* Eloquent ORM
* Blade, motor de plantillas
* Patrón MVC
* Componentes de Symfony

En la comunidad de desarrolladores es muy considerado ya ha sido descargado más de 320.000 veces.

***Problema objetivo del estudio.***

En este proyecto va a ser implementado por la causa de actualizar, mejorar y reforzar la seguridad del proyecto que se encuentra ya existente.

Los detalles más sobresalientes son no tener validaciones de correo, validaciones de formularios, validaciones de URLs, base de dato, entre otros. El efecto de implementar esta actualización es la mejora y automatizaciones, seguridad de los datos de la institución, validar el sistema vigente, agregar módulos funcionales al sistema, algunos errores técnicos y más estilo para que sea más agradable a la vista de los usuarios.

***Evaluación y selección de las alternativas.***

En principal como ya he expuesto el sistema esta desactualizado echo en una versión de cake muy antigua y es necesario migrar este proyecto a una versión más resiente o a otro framework que sea más fácil, cansillo y más completo.

***Descripción y análisis de la situación actual.***

***Estudio de los procesos.***

La persona que se encarga en interactuar con este sistema además de los usuarios que van a pedir las equivalencias, es el administrador o root que es el que se va a encargar de realizar todas las funciones como agregar o modificar el pensum, asignaturas, usuarios, aprobación de contenidos, entre otras funciones. Y coordinador de la materia correspondiente que se encarga de modificar el contenido de cada asignatura exclusivamente. Lo demás son usuarios sin cuenta o no autenticados que pueden acceder a los contenidos activos y descargarlos.

Los objetivos son mejorar el sistema existente, automatizarlo, generar los módulos necesarios para que funcione debidamente y que sea más interactivo con los usuarios.

***Metodología de desarrollo.***

***Descripción de las metodologías existentes y pertinentes.***

El Modelo de prototipos, en Ingeniería de software, pertenece a los modelos de desarrollo evolutivo. El prototipo debe ser construido en poco tiempo, usando los programas adecuados y no se debe utilizar muchos recursos.

***Etapas.***

* Comunicación
* Plan rápido.
* Modelado, diseño rápido
* Construcción del Prototipo
* Desarrollo, entrega y retroalimentación
* Entrega del desarrollo final
* Recolección y refinamiento de requisitos
* Desarrollo, evaluación del prototipo por el cliente
* Refinamiento del prototipo
* Producto de Ingeniería

***Ventajas.***

* Este modelo es útil cuando el cliente conoce los objetivos generales para el software, pero no identifica los requisitos detallados de entrada, procesamiento o salida.
* También ofrece un mejor enfoque cuando el responsable del desarrollo del software está inseguro de la eficacia de un algoritmo, de la adaptabilidad de un sistema operativo o de la forma que debería tomar la interacción humano-máquina.
* Se puede reutilizar el código.

***Inconvenientes.***

* El usuario tiende a crearse unas expectativas cuando ve el prototipo de cara al sistema final. A causa de la intención de crear un prototipo de forma rápida, se suelen desatender aspectos importantes, tales como la calidad y el mantenimiento a largo plazo, lo que obliga en la mayor parte de los casos a reconstruirlo una vez que el prototipo ha cumplido su función. Es frecuente que el usuario se muestre reacio a ello y pida que sobre ese prototipo se construya el sistema final, lo que lo convertiría en un prototipo evolutivo, pero partiendo de un estado poco recomendado.
* En aras de desarrollar rápidamente el prototipo, el desarrollador suele tomar algunas decisiones de implementación poco convenientes (por ejemplo, elegir un lenguaje de programación incorrecto porque proporcione un desarrollo más rápido). Con el paso del tiempo, el desarrollador puede olvidarse de la razón que le llevó a tomar tales decisiones, con lo que se corre el riesgo de que dichas elecciones pasen a formar parte del sistema final.

***Selección y justificación de la metodología de trabajo.***

Debido al desarrollo o etapas de esta metodología la he tomado en cuenta por el motivo de que el cliente no está muy seguro no tiene la certeza de cómo puede funcionar el sistema y no tener los suficientes datos o requerimientos para desarrollarlo, esta metodología es bastante factible ya que esta una método evolutivo que este se encarga de que el prototipo valla evolucionando según las necesidades o lo requerimientos expuesto por el cliente.

***Implementación de la metodología de desarrollo.***

Emplear el método de prototipo para la gestión de proyectos reporta numerosos e interesantes beneficios que compensan las dificultades de su implantación; generar un demo funcional lógicamente y estéticamente, para que el cliente se dé cuenta cómo puede marchar el proyecto, recolectar toda la información posible y plasmarla en el demo o prototipo, es necesario ya que esta es la base del sistema, utilizar herramientas de CASE o mejor conocidas como repositorios, ya que estoy implementando un método de prototipo evolutivo.