

ÍNDICE GENERAL

Introducción	1
Antecedentes	1
Justificación e importancia	1
Planteamiento del problema	1
Objetivos	2
Objetivo general	2
Objetivos específicos	2
1. Entorno Empresarial	3
1.1. Fischer, Knoblauch & Co.	3
1.2. Estructura organizacional	4
1.3. Cargo ocupado por el pasante	4
2. Marco Teórico	5
2.1. Conceptos básicos sobre el area de trabajo	5
2.1.1. E-learning o aprendizaje electrónico	5
2.1.2. B-learning o aprendizaje híbrido	6
2.1.3. Sistema de Gestión de Aprendizaje	6
2.2. Desarrollo de <i>software</i>	7
2.2.1. Modelo Vista Controlador	7
2.2.2. Arquitectura cliente-servidor	8
2.2.3. Framework o entorno de trabajo	8

3. Marco Tecnológico	9
3.1. Cliente	9
3.1.1. HTML	9
3.1.2. CSS	9
3.1.3. Javascript	9
3.1.4. Ajax	10
3.1.5. JQuery	10
3.1.6. Bootstrap	10
3.2. Servidor	10
3.2.1. PHP	10
3.2.2. Microsoft SQL Server	11
3.2.3. Servidor HTTP Apache	11
4. Marco Metodológico	12
4.1. Naturaleza del proyecto	12
4.2. Metodología ágil	12
4.3. Dueño del Producto o Product owner	13
4.4. Equipo	13
4.5. Facilitador o Scrum master	13
4.6. Stakeholders o Partes interesadas	14
4.7. Eventos	14
4.8. Sprint	14
4.9. Sprint Planning	14
4.10. Daily Scrum	15

4.11. Sprint Review	15
4.12. Sprint Retrospective	15
4.13. Artefactos	15
4.14. Product Backlog	16
4.15. Sprint Backlog	16
5. Desarrollo de las funcionalidades	17
5.1. Primer Sprint	17
Conclusiones y recomendaciones	18

ÍNDICE DE FIGURAS

1.1. Estructura organizacional de FKC.	4
--	---

CAPÍTULO 5

DESARROLLO DE LAS FUNCIONALIDADES

5.1. Primer Sprint

Hola papi soy el primer sprint

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

aqui concluye este peo papa plo plo plo

[1]

BIBLIOGRAFÍA

- [1] John Doe. *The Book without Title*. 2100.