**Un conjunto de letras blancas en un fondo blanco

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRONICA**

**ESCUELA DE INGENIERIA EN SISTEMAS**

**“DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB PARA LA GESTIÓN DEL RECICLAJE EN LA CIUDAD DE RIOBAMBA UTILIZANDO LA TECNOLOGÍA DE BASE DE DATOS NO-SQL Y EL FRAMEWORK EXPRESS”**

**Trabajo de titulación**

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

**INGENIERO EN SISTEMAS INFORMÁTICOS**

**AUTOR:** FREDDY ORLANDO LEMA MIRANDA.

Riobamba – Ecuador

2021

**Un conjunto de letras blancas en un fondo blanco

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRONICA**

**ESCUELA DE INGENIERIA EN SISTEMAS**

**“DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB PARA LA GESTIÓN DEL RECICLAJE EN LA CIUDAD DE RIOBAMBA UTILIZANDO LA TECNOLOGÍA DE BASE DE DATOS NO-SQL Y EL FRAMEWORK EXPRESS”**

**Trabajo de titulación**

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

**INGENIERO EN SISTEMAS INFORMÁTICOS**

**AUTOR:** FREDDY ORLANDO LEMA MIRANDA.

**TUTOR:** DR. JULIO ROBERTO SANTILLÁN CASTILLO

Riobamba – Ecuador

2021

**© 2021, Freddy Orlando Lema Miranda.**

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Yo, Freddy Orlando Lema Miranda, declaro que el presente trabajo de titulación es de mi autoría y los resultados del mismo son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autor asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este trabajo de titulación; El patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 29 de enero de 2021

**Freddy Orlando Lema Miranda**

**060502293-8**

**ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRONICA**

**ESCUELA DE INGENIERIA EN SISTEMAS**

El Tribunal del Trabajo de Titulación certifica que: El trabajo de titulación: “**DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB PARA LA GESTIÓN DEL RECICLAJE EN LA CIUDAD DE RIOBAMBA UTILIZANDO LA TECNOLOGÍA DE BASE DE DATOS NO-SQL Y EL FRAMEWORK EXPRESS**”, realizado por el señor: **FREDDY ORLANDO LEMA MIRANDA,** ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del Trabajo de Titulación, quedando autorizada su presentación.

**FIRMA FECHA**

Ing. Washington Gilberto Luna Encalada \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**DECANO DE LA FACULTAD**

**DE INFORMATICA Y ELECTRÓNICA**

Ing. Patricio Moreno Costales MSc. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**DIRECTOR DE ESCUELA DE**

**INGENIERIA EN SISTEMAS**

Dr. Julio Roberto Santillán Castillo \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**DIRECTOR DE TRABAJO DE**

**TITULACIÓN**

Ing. Marco Vinicio Ramos Valencia MSc. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

**DEDICATORIA**

El presente trabajo de titulación esta dedicado a Dios que me guía, me da fuerzas, me ayuda a salir adelante, a mis padres, mis hermanos, mi esposa y todos mis seres queridos. Cada uno de ellos aportaron para que yo pudiera llegar hasta donde estoy, cosechando el éxito, cumpliendo un sueño y una meta para mi vida, gracias a sus consejos y apoyo pude alcanzar este logro.

A todos los que conformaron la vida estudiantil, amigos y profesores que en toda la carrera nos brindaron apoyo, conocimiento, amistad tanto en las actividades estudiantiles y personales, a todos ellos dedico este trabajo de titulación.

Freddy

**AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradeciéndole a Dios por darme las fuerzas para salir adelante todos los días, a mis padres Valentín y Laura que, con su esfuerzo, dedicación, valores y apoyo moral y económico me guiaron en toda mi vida hasta el día de hoy para ser una persona responsable y honesta, a mis hermanos que me apoyaron cuando lo necesitaba y a mi esposa que con su dedicación, amabilidad y respeto me apoyó en todo momento.

A toda la comunidad politécnica conformada por amigos, profesores y trabajadores en general que hicieron una vida estudiantil provechosa, gratificante e inolvidable a todos ellos muchas gracias.

Freddy

TABLA DE CONTENIDO

[2 MARCO TEÓRICO 16](#_Toc63101596)

[2.1 Sistemas web 16](#_Toc63101597)

[2.2 Arquitectura de software 17](#_Toc63101598)

[2.3 Arquitectura N capas 18](#_Toc63101599)

[2.3.1 Arquitectura 3 capas cliente servidor 18](#_Toc63101600)

[2.3.2 Componentes de la arquitectura Cliente Servidor 18](#_Toc63101601)

[2.4 Transferencia de representación de estado (REST) 20](#_Toc63101602)

[2.5 Lenguajes de Programación para la web 21](#_Toc63101603)

[2.5.1 JavaScript 21](#_Toc63101604)

[2.5.2 Lenguaje PHP 22](#_Toc63101605)

[2.5.3 Lenguaje Python 22](#_Toc63101606)

[2.6 Node.js 23](#_Toc63101607)

[2.7 Framework Express 25](#_Toc63101608)

[2.8 Framework Angular 26](#_Toc63101609)

[2.9 Bases de datos NoSQL 27](#_Toc63101610)

[2.10 MongoDB 29](#_Toc63101611)

[2.11 Norma ISO/IEC 9126 32](#_Toc63101612)

[2.11.1 ISO/IEC 9126-3 33](#_Toc63101613)

[2.12 Cuestionarios para medir la usabilidad 35](#_Toc63101614)

[3 MARCO METODOLÓGICO 37](#_Toc63101615)

[3.1 Diseño de la investigación 37](#_Toc63101616)

[3.1.1 Tipo de investigación 37](#_Toc63101617)

[3.1.2 Métodos de investigación 37](#_Toc63101618)

[3.1.3 Técnicas de investigación 38](#_Toc63101619)

[3.2 Revisión de sistema web similares 38](#_Toc63101620)

[3.3 Análisis e interpretación de la revisión de sistemas web similares 39](#_Toc63101621)

[3.4 Fase de planificación 40](#_Toc63101622)

[3.4.1 Personas y roles involucrados en el proyecto 40](#_Toc63101623)

[3.4.2 Product Backlog 41](#_Toc63101624)

[3.4.3 Sprint Backlog 43](#_Toc63101625)

[3.5 Fase de desarrollo 45](#_Toc63101626)

[3.5.1 Diseño de la Base de Datos 45](#_Toc63101627)

[3.5.2 Diccionario de datos 47](#_Toc63101628)

[3.5.3 Estándar de codificación 49](#_Toc63101629)

[3.5.4 Arquitectura del sistema 50](#_Toc63101630)

[3.5.5 Diseño de la interfaz de usuario 50](#_Toc63101631)

[3.5.6 Historias de Usuario 58](#_Toc63101632)

[3.5.7 Manual de Usuario 60](#_Toc63101633)

[3.6 Fase de finalización 61](#_Toc63101634)

[ACTIVIDAD 61](#_Toc63101636)

[DESCRIPCIÓN 61](#_Toc63101637)

[RESPONSABLE 61](#_Toc63101638)

[Documentación del sistema. 61](#_Toc63101639)

[Elaborar el manual de usuario y técnico. 61](#_Toc63101640)

[Desarrollador 61](#_Toc63101641)

[Despliegue del sistema en el servidor web. 61](#_Toc63101642)

[Instalación y despliegue del sistema en el servidor gratuito Heroku y AWS. 61](#_Toc63101643)

[Desarrollador 61](#_Toc63101644)

[Realizado por: Freddy Lema, 2020. 61](#_Toc63101645)

[3.6.1 BurnDown Chart 61](#_Toc63101646)

[Realizado por: Freddy Lema, 2020. 62](#_Toc63101647)

[4 Marco de evaluación y análisis de resultados. 63](#_Toc63101648)

[4.1 Determinación de los tipos de usuario y el tamaños de la muestra poblacional. 63](#_Toc63101649)

[4.2 Parámetros de medición de la calidad. 65](#_Toc63101650)

[4.3 Análisis de la usabilidad del sistema 67](#_Toc63101651)

[4.4 Métrica de evaluación: Entendimiento 69](#_Toc63101652)

[4.5 Métrica de evaluación: Aprendizaje 70](#_Toc63101653)

[4.6 Métrica de evaluación: Operabilidad 71](#_Toc63101654)

[4.7 Métrica de evaluación: Atracción 72](#_Toc63101655)

[4.8 Métrica de evaluación: Conformidad de la usabilidad. 73](#_Toc63101656)

[4.9 Evaluación de la calidad del sistema 74](#_Toc63101657)

**RESUMEN**

El principal objetivo de este trabajo fue el desarrollo del sistema web para la gestión del reciclaje en la ciudad de riobamba, este sistema permitirá gestionar la información de personas que deseen reciclar además de incluir a la industria del reciclaje por medio de personas que realizan el proceso de recolección de residuos en la ciudad, para el desarrollo se aplicó la metodología Scrum la cual permitió definir los roles y tipos que estarán presente en el desarrollo del proyecto para trabajar de manera conjunta fomentando la cooperación, además, por medio del Sprint Backlog se definieron las 16 iteraciones que se desarrollaron en cada una de las semanas de trabajo. Para la codificación del sistema se utilizó el framework Express que permite construir sistemas web de forma rápida y eficiente, para la interfaz de usuario del sistema se empleó el framework Angular, además el sistema será adaptable o responsivo a cualquier dispositivo. Para el almacenamiento de los datos se utilizó la tecnología de base de datos NoSQL que permite mejorar el rendimiento y la escalabilidad. Para la evaluación de la usabilidad se empleó la encuesta como técnica de recopilación de datos y el estándar ISO/IEC 9126-3 para la medición de métricas internas, posterior al realizar el estudio se obtuvo que el sistema es 87.6% usable, de esta manera se concluye que el sistema es usable y por tanto servirá como herramienta para la gestión del reciclaje en la ciudad de Riobamba.

**Palabras claves:** <TECNOLOGÍA Y CIENCIAS DE LA INGENIERÍA>, <INGENIERÍA DE SOFTWARE>, <REQUERIMIENTOS FUNCIONALES>, <DESARROLLO DE SISTEMAS WEB>, < METODOLOGÍA DE DESARROLLO ÁGIL>, <USABILIDAD>, <NORMA ISO 9126-3>

**INTRODUCCIÓN**

En la actualidad los sistemas web han aportado en la mejora considerablemente del tiempo en que se realizan gestiones de grandes cantidades de información, además de facilitar la comunicación desde cualquier parte planeta a través de las conexiones hacia la red. Esto ha permitido que distintos sectores utilicen la tecnología para automatizar sus procesos.

En el presente trabajo de titulación se desarrolló un sistema web que permita la gestión del reciclaje en la ciudad de Riobamba, esto con la finalidad de que el sistema permita comunicar y gestionar por medio de publicaciones los residuos sólidos que deseen reciclar cualquiera de los usuarios registrados, el sistema se desarrolló con los frameworks Express y Angular, para el almacenamiento se utilizó MongoDB que es una tecnología de base de datos NoSQL, cabe recalcar que el sistema también será adaptable a cualquier dispositivo.

El documento está divido en 4 capítulos los cuales se mencionan a continuación:

En el **CAPÍTULO I** se da a conocer la problemática que incide a desarrollar el sistema para la gestión del reciclaje, también se menciona la justificación de este trabajo, así como los objetivos que se deberán cumplir al finalizar el desarrollo del proyecto.

El **CAPÍTULO II** hace referencia a la conceptualización de todos los términos que van a estar inmersos en el desarrollo del proyecto, además se presentan las tecnologías Express y bases de datos NoSQL, debido a que serán las principales tecnologías que se estarán utilizando para codificar todas las funcionalidades que deberá cumplir el sistema.

El **CAPÍTULO III** será en donde se desarrolle el sistema web para la gestión del reciclaje a través de la metodología de desarrollo ágil SCRUM, en está metodología existen tres fases: planificación en donde se definen todos los requisitos del sistema a través de historias técnicas y de usuario, personas que están involucrados en el proyecto y planificación que deberá cumplir el equipo de desarrollo. En la siguiente fase se desarrollo todas las historias definidas anteriormente. En la fase final se realiza el cierre de desarrollo del proyecto.

Finalmente, en el **CAPÍTULO IV** se dan a conocer los resultados que se obtuvieron al realizar el análisis de la usabilidad del estándar ISO/IEC 9216-3 para la medición de métricas internas de la calidad de software con las subcaracterísticas de: Atracción, Entendimiento, Conformidad, Operatibilidad y Aprendizaje.

CAPITULO I

**ANTECEDENTES**

La industria del reciclaje en la ciudad tiene entre sus principales servicios: compra de papel, cartón, plásticos, metales reciclables y venta de materias primas recicladas para uso industrial. **Otras empresas además de ofrecer los servicios anteriores se encargan del manipuleo, pesaje, transporte, destrucción, clasificación, embalaje y disposición final técnica de los productos reciclables.**

Estos productos reciclables son adquiridos mediante la visita directa de los usuarios que pueden ser personas recicladoras que recorren la ciudad o también pueden ser los mismos propietarios de dichos desechos, estos pueden ir con una frecuencia semanal o diaria según sea el caso a los centros de acopio o plantas procesadoras, algunas empresas cuentan con flotas de vehículos para realizar la compra de materiales a domicilio.

“De forma diaria en la ciudad de Riobamba se arrojan 150 toneladas de basura, pero no hay una ordenanza que obligue a los ciudadanos a separar los desechos. Toda la basura, incluidos el papel, el cartón, el plástico, vidrio y latas, se arroja en el mismo contenedor sin diferenciación”. (El Telégrafo, 2019).

Actualmente existen sitios web en los cuales las personas pueden reciclar, ya sea mediante la venta de ésta en forma de chatarra, o iniciativas de empresas de recolección de basura, entre los cuales podemos mencionar los siguientes:

**“GRAHAM RECICLAJE”**

Esta empresa promueve la industria del reciclaje contando con un sitio web para brindar información y además con centros de acopio para que las personas puedan reciclar cualquier tipo de residuo sólido.

**“Cash for electronic scrap USA”**

Esta empresa tiene un sitio web en el cual las personas pueden enviar su basura electrónica a través de empresas de correo en los Estados Unidos como FEDEX y reciben dinero a cambio.

**“EBay”**

A través de esta plataforma de comercio electrónico las personas venden su basura tecnológica como chatarra.

En el Ecuador específicamente en la ciudad de Guayaquil (Bajaña Rodríguez 2015) en su trabajo desarrolló un sistema web para la optimización del proceso de recolección de residuos electrónicos reciclables, específicamente computadoras y sus partes, que les permitirá a las personas reciclar o donar sus computadoras de escritorio, laptops y partes de computadoras. Este sistema tuvo una gran limitación ya que solo se enfocaba al reciclaje de equipos electrónicos mas no al reciclaje de residuos sólidos que es donde se encuentra la mayor cantidad de elementos a reciclar.

En la ciudad de Riobamba los procesos de reciclaje se realizan de manera tradicional, algunas asociaciones cuentan con personas que con el fin de no incomodar a la ciudadanía realicen esta actividad en la noche y madrugada en los diferentes puntos de la ciudad de manera aleatoria, además de que el reciclaje por parte de la ciudadanía es limitado pues todavía no existe una conciencia colectiva sobre la importancia del manejo de residuos, esto ha originado que la industria del reciclaje no pueda identificar la ubicación de los elementos que se quieren reciclar, además de la información en general de los desechos y de las personas que quieran realizar dicho proceso. La oportunidad radica en poder enlazar a la industria del reciclaje con las personas que estén dispuestos a realizar este proceso.

Por lo expuesto anteriormente se propone el Desarrollo de un sistema web para la gestión del reciclaje en la ciudad de Riobamba utilizando la tecnología de base de datos No-SQL y el framework Express, esta herramienta permitirá ayudar a los habitantes y a la industria que realicen este proceso tener un control más organizado y saber exactamente la información en general de las personas y lo residuos sólidos que se quieran reciclar.

**FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo lograr una adecuada usabilidad en la implementación del sistema web para la gestión del reciclaje en la ciudad de Riobamba?

**SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA**

* ¿Qué tecnologías se van a utilizar para el desarrollo del sistema web para la gestión del reciclaje?
* ¿Qué módulos se implementarán en el sistema para la gestión del reciclaje?
* ¿La metodología SCRUM permitirá desarrollar el sistema web para la gestión del reciclaje en los tiempos previstos?
* ¿De qué manera se puede evaluar la usabilidad del sistema web para la gestión del reciclaje en la ciudad de Riobamba?

**JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

El presente trabajo de titulación se realiza con el propósito de aportar a la temática de Sistemas de Gestión Ambiental, además de mostrar lo importante que puede ser ya que los resultados que ofrecen a largo plazo pueden ser muy significativos, entre los cuales pueden ser: beneficios económicos para la industria que se dedica a realizar estos procesos, ingresos extras para las personas que desean reciclar, mejorar la gestión de información de los residuos sólidos que se reciclan, contribuir a disminuir el impacto ambiental que producen muchas toneladas de desechos sólidos al día. (Córdova García, Vallejo López, 2013) mencionan que “la implementación de un plan de reciclaje puede contribuir a optimizar el uso de los materiales potencialmente reciclables, que podrían ser incorporados a nuevos procesos sin necesidad de ser depositados en el relleno sanitario”.

Con el uso sistema por parte del usuario final se podrá obtener información general de las personas que deseen reciclar desde sus inmuebles o lugares de trabajo, los desechos reciclados, las empresas recolectoras, así como también de reportes acerca de cuanto se recicla por parte de cada ciudadano, el perfil de cada uno de los usuarios, la comunicación mediante un sistema de mensajería y por último se tendrá una sección en donde se tendrán las publicaciones y las principales novedades acerca de la temática.

Entre las herramientas que se utilizaran para el desarrollo del sistema, se empleara el framework angular para realizar las interfaces gráficas, y del lado del servidor se empleara el framework Express, además de utilizar Visual Studio Code como IDE de desarrollo de scripts, para la base de datos se utilizará MongoDB, al ser herramientas conocidas y que contienen información detallada por toda la web. Dentro de las ventajas que presentan estas herramientas, es que pueden ser usadas para realizar sistemas en innumerables dispositivos (tablets, smartphones, páginas web, consolas) permitiendo el desarrollo de módulos y la construcción de servicios web, además de que existe por cada herramienta una versión libre que tiene todo lo necesario para el procesamiento de la información, así como, vasta información de la que disponer en la web.

**JUSTIFICACIÓN APLICATIVA**

El desarrollo de sistemas informáticos ayudan a optimizar grandes cantidades de información, permitiendo automatizar los procesos que se llevan a cabo por cada una de las entidades, también permiten mejorar la comunicación ya que un sistema web puede ser accedido desde cualquier lugar del planeta que cuente con acceso a internet, es por ello que con este sistema se podrá gestionar la información de los ciudadanos, desechos sólidos, empresas recicladoras, realizar reportes además de dar a conocer las principales novedades acerca de este proceso, mejorando considerablemente la gestión de la información del proceso de reciclaje de la ciudad con un conjunto de funcionalidades que permitirán satisfacer dichas necesidades.

El sistema web contara con diferentes módulos para los usuarios los cuales son:

**Módulo de Autenticación**

Este módulo contará con los datos necesarios para el ingreso y registro en el sistema.

**Módulo Reciclar**

Este apartado los usuarios que se registraron y escogieron el tipo de usuario que recicla podrán ingresar los datos que corresponderán a los elementos que desean reciclar.

**Módulo Recolectar**

Cualquier usuario registrado en el sitio web puede ser un recolector. Para recolectar debe presionar clic sobre la sección denominada “Recolectar”, la cual presenta una página, la cual tiene información disponible de los elementos reciclados en el sitio web por los usuarios.

**Módulo Perfil ecológico**

Cuando un usuario recicla o recolecta, automáticamente se genera un perfil ecológico, el cual tiene información acerca de los residuos reciclados por el usuario.

**Módulo de mensajería.**

Permitirá el envío y recepción de mensajes entre los usuarios del sistema.

**Módulo de Publicaciones y Novedades.**

Cualquier usuario registrado podrá realizar publicaciones de acuerdo con la temática.

Estos módulos representan básicamente las relaciones que se quieren sistematizar y esquematizar a través del sistema informático, siendo todos los usuarios los encargados de la gestión de la información del reciclaje.

La investigación se encontrará acorde al Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 de la república del Ecuador en el eje “Economía al servicio de la comunidad”, su objetivo número 5 “Impulsar la productividad y competitividad para el crecimiento económico sostenible de manera redistributiva y solidaria.”, en su política 5.4 “Incrementar la productividad y generación de valor agregado creando incentivos diferenciados al sector productivo, para satisfacer la demanda interna, y diversificar la oferta exportable de manera estratégica.”. Así como también se encontrará acorde a las líneas y programas de investigación de la ESPOCH, en el eje de TICs, en la línea de investigación de “Tecnologías de la Información y la Comunicación” en el programa de “Ingeniería de Software.” y acorde a la línea de investigación de la EIS (Escuela de Ingeniería en Sistemas) de “Ciencias” en el programa “Gestión de los sistemas de Información” en el ámbito “Gestión de la información”.

**OBJETIVOS**

**OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar un sistema web para la gestión del reciclaje en la ciudad de Riobamba utilizando la tecnología de base de datos No-SQL y el framework Express evaluando la usabilidad mediante la Norma ISO/IEC 9126-3.

**OBJETIVOS ESPECIFICOS**

* Analizar el Framework Express y la tecnología NoSQL para el desarrollo de la aplicación web.
* Desarrollar los módulos de la aplicación web para la gestión del reciclaje.
* Utilizar la metodología SCRUM para el desarrollo de la aplicación web.
* Realizar la evaluación de usabilidad mediante la Norma ISO/IEC 9126-3.

CAPÍTULO II

# MARCO TEÓRICO

## Sistemas web

Es un sistema que no ha sido instalado en la plataforma o sistema operativo. Es decir, están alojados en un servidor en Internet o red local conocida como Intranet. Su apariencia es muy similar a los sitios web que solemos ver, pero estos sistemas tienen funciones muy poderosas que pueden dar respuestas a situaciones específicas.

Un sistema web se puede utilizar en cualquier navegador web independientemente del sistema operativo. Para utilizar estas aplicaciones, no es necesario instalarlas en todos los equipos, ya que los usuarios se pueden conectar al servidor que aloja el sistema. (Báez, 2012)

(Badal, 2017), Menciona algunas ventajas y desventajas de las aplicaciones web:

**Ventajas**

* La aplicación web utiliza tecnología conocida entre la mayoría de los desarrolladores.
* Pueden ser ejecutadas en cualquier sistema operativo.
* Se pueden ejecutar a través de una simple dirección URL.
* Ahorro de costos ya que no se instala desde una tienda de aplicaciones nativa.
* Su beneficio más importante es el precio. Desarrollar aplicaciones web es lo más económico.

**Desventajas**

* Si la aplicación web no está diseñada para adaptarse a cualquier dispositivo tendrá dificultades al abrirlo en otros dispositivos como celulares.
* Los costos que se ahorra en ocasiones se invierten para mejorar la plataforma y hacerla óptima para que se reproduzca en cualquier dispositivo.
* Si su sitio web falla, habrá un problema con la aplicación. Además, debe tener una conexión a Internet para ejecutar el sistema.
* Al no encontrarlo en las tiendas nativas, perderá visibilidad.
* Restringirá el acceso a determinadas funciones de hardware del dispositivo.

En este trabajo se ha decidido implementar un sistema web actualmente el internet es uno de los medios tecnológicos más utilizados por las personas; cualquier tipo de plataforma web que es de uso general se aloja en un servidor de aplicaciones permitiendo el ahorro de espacio en las computadoras a diferencia de las aplicaciones de escritorio que deben estar previamente instaladas, una de las facilidades por lo cual se opta por desarrollar una aplicación web es que se puede trabajar en cualquier lugar y sin ser dependiente de algún componente o sistema operativo.

## Arquitectura de software

Es el arte de proyectar, construir y diseñar aplicaciones informáticas, también define la forma de trabajar de un sistema como es la construcción de nuevos módulos, sin embargo, hay que tomar en cuenta las necesidades y los requisitos que plantean los clientes para que el sistema cumpla con todos los requisitos. (Martínez, 2016).

Según (Cervantes, 2018), presenta las siguientes características que debe poseer cada arquitectura dependiendo del tipo de sistema que se vaya a implementar.

* Parte del diseño de software
* Representa alto nivel de la estructura del sistema
* Incluyen patrones que revisan la estructura de los componentes.
* Para garantizar la calidad del sistema se debe tomar algunos aspectos como: organización, planificación y la gestión de los riesgos.
* Los requerimientos del sistema y los atributos de calidad van de la mano, al ser parte de estos.
* Si el diseño o planteamiento de la arquitectura es malo al final se verán reflejados todos los problemas derivados de los errores cometidos.

## Arquitectura N capas

El estilo de arquitectura conocido como N capas se basa en la distribución jerárquica de roles y responsabilidades para dividir eficazmente los problemas a resolver. Cada una de las capas representan un rol de acuerdo con la funcionalidad para la que fueron establecidas, además de representar la comunicación entre cada una de las capas. (Chininin, 2012)

Según Chininin, esta arquitectura menciona algunas características:

* Descomponer los servicios de manera que la mayoría de las interacciones solo ocurran entre capas adyacentes.
* La capa de aplicación puede residir en la misma computadora o puede distribuirse entre varias computadoras.
* La comunicación entre los componentes de cada una de las capas se establece por medio de interfaces que están dentro de su reconocimiento.
* Agregue responsabilidades y abstracciones de nivel inferior a cada nivel.

Arquitectura 3 capas cliente servidor

La arquitectura cliente servidor de 3 capas consta de: el servidor de base de datos, un servidor de lógica empresarial y el cliente o un grupo de clientes. Por lo general para el servidor se cuenta con un ordenador que posee hardware y software de altas prestaciones con las siguientes funciones: actuar como un almacén de datos, actuar como un gestor de aplicaciones y servidor de base de datos.

En esta arquitectura, los clientes son dispositivos de cualquier sistema operativo que hacen algún tipo de petición hacia el servidor que este a su vez procesa la petición comunicándose con el servidor de base de datos si lo requiere. (Schiaffarino, 2019)

### Componentes de la arquitectura Cliente Servidor

**Red:** Una red es un grupo de clientes, servidores y bases de datos conectados, en el que se ha establecido un protocolo de transmisión de información.

**Cliente**: El concepto de cliente se refiere al solicitante del servicio, el cliente puede ser una computadora o una aplicación informática, necesita información en la red para funcionar.

**Servidor**: Un servidor se refiere a un proveedor de servicios, que a su vez puede ser una computadora o una aplicación informática que envía información a otros agentes en la red.

**Protocolo:** Permite el flujo de toda la información de una red a través de un conjunto de reglas y especificaciones establecidas regularmente de forma específica y clara.

**Servicio:** Un servicio es un conjunto de información diseñado para responder a las necesidades del cliente. La información puede ser correos electrónicos, música, mensajes simples entre software, videos, etc.

**Base de datos:** Son centros de información en donde se pueden almacenar o eliminar los datos de los sistemas informáticos.

A continuación, (Aimbsor, 2017) lista algunas ventajas y desventajas de esta arquitectura:

**Ventajas**

* Esta arquitectura es particularmente adecuada para redes medianas o grandes que requieren alta confiabilidad.
* Los clientes tienen poca influencia en el programa y sus necesidades de gestión son menores.
* Los recursos comunes a todos los usuarios se gestionan en el servidor. De esta forma se evitan situaciones como la redundancia o inconsistencia de la información en los centros de datos.
* Al tener un mecanismo de autenticación central, la posibilidad de acceso incorrecto se puede reducir en gran medida.
* Los clientes se pueden agregar o eliminar sin afectar el funcionamiento de la red.

**Desventajas**

* Debido a los altos requisitos técnicos en el lado del servidor, los costos de instalación y mantenimiento son altos.
* Los servidores dependen de la red y si por alguna razón dejan de funcionar o el rendimiento es malo, eso afecta a toda la infraestructura del sistema.

## Transferencia de representación de estado (REST)

La tecnología REST es utilizada para la comunicación de varios sistemas que se basan en el protocolo HTTP, con esta interfaz se pueden obtener datos además de generarlos, también se pueden realizar operaciones y devolverlos en formatos como JSON y XML.

JSON es uno de los formatos mas utilizados en la actualidad, la razón es que en comparación con XML es más fácil de entender y también más ligero. Elegir uno será cuestión de la lógica y necesidades de cada proyecto. Los verbos mas utilizados en REST y por decir son un estándar son: GET, POST, PUT y DELETE; esto lo hace siguiendo la convención de HTTP. De aquí surge una alternativa a SOAP. (Rosa Moncayo, 2018)

A continuación, se mencionan algunas características:

* Es un protocolo que no posee un estado definido, es decir que en cada una de las peticiones tiene lo datos necesarios para ser ejecutados lo cual es ventajoso tanto para los clientes y servidores. Cabe recalcar que la memoria caché es utilizada en algunas aplicaciones con el fin de dar un menor tiempo de respuestas a las solicitudes, ya que almacena los datos sin tener que realizar una consulta a la base de datos. Sin embargo, no siempre es recomendable realizar esto. (Bbvaapimarket, 2016)
* Existen operaciones definidas para cualquier sistema que use REST las cuales se mencionan a continuación: GET (Consultar), POST (Crear), DELETE (Eliminar), PUT (Actualizar).
* Cada objeto en esta tecnología se opera a partir del EndPoint o URI. Ese es la única manera de llamar a cualquier recurso ya que funciona como su identificador único, también nos facilita de algún modo gestionar la información ya sea agregando o eliminando información, o si queremos compartir ese recurso con aplicaciones de terceros. (Bbvaapimarket, 2016)
* Es un sistema por capas posee una arquitectura entre cada uno de los componentes y cada una de ellas tiene una funcionalidad especifica dentro del sistema. (Bbvaapimarket, 2016)

Entre las ventajas de la tecnología REST están:

Ofrece la independización entre el servidor de aplicaciones y los clientes, es decir separa toda la interfaz o FrontEnd de los usuarios del servidor de lógica de negocios o Backend. Eso tiene algunas ventajas cuando se hacen desarrollos. Por ejemplo, la portabilidad mejora de manera abismal ya que es independiente, la escalabilidad aumenta y por supuesto da paso a que los distintos componentes que se desarrollan puedan evolucionar de forma independiente”. (Bbvaapimarket, 2016)

## Lenguajes de Programación para la web

Actualmente, para el desarrollo de sistemas o plataformas web existen una gran variedad de lenguajes y tecnologías. Cuando recién empezó la era de las paginas web existían lenguajes de programación que eran limitados, porque solo permitían realizar sitios estáticos sin ningún dinamismo. Sin embargo, a lo largo del tiempo el desarrollo para la creación de sitios ha evolucionado en lenguajes que permiten que las plataformas sean dinámicas. Estos nuevos avances permiten a los usuarios interactuar más con la página y mejorar la experiencia de navegación, ya no es solo un panel que muestra la información. (PiensaSolutions, 2017)

JavaScript

Permite a los sitios web la incorporación del dinamismo. Permite la creación de paginas web con contenido dinámico, gracias a que los scripts que permiten los distintos tipos de funcionalidades se ejecutan del lado cliente, aunque también por medio del framework como NodeJS se puede ejecutar de lado del servidor, en cuanto a su sintaxis es muy parecido a otros lenguajes como C o Java.

**Ventajas**

* Es un lenguaje fácil de aprender ya que su curva de aprendizaje es sencilla. Además, la sintaxis que se maneja es muy parecidos a otros lenguajes como Java o el conocido C. La comunidad que está detrás de esta tecnología es muy grande y consolidada
* Se ejecuta del lado de los clientes es decir en el navegador reduciendo la carga significativamente en el servidor.
* Permite crear interfaces dinámicas a través de formularios, efectos en los elementos, cambiar colores de fuentes, etc.

**Desventajas**

* Los scripts son más fáciles de hacerlo vulnerable ya que el código puede ser visto en el cliente
* Puede ser desactivado por parte del usuario por error o por desconocimiento. (Herrera, 2020)

Lenguaje PHP

Este lenguaje es Open Source es decir código abierto, cuenta con una gran popularidad alrededor de todo el mundo, permite el desarrollo de páginas web pudiendo adaptarse con gran facilidad para incrustarse en el lenguaje de marcado HTML.

**Ventajas**

* Es un lenguaje que posee una curva de aprendizaje baja.
* Es fácil para el desarrollo configurar sus entornos.
* La configuración e integración con bases de datos pagados y código libre.
* Es un lenguaje que permite ejecutarse en distintas plataformas.
* El código escrito en este lenguaje no se puede ver en el cliente porque se ejecuta en un servidor.

**Desventajas**

* Si no se configuran correctamente se puede dejar brechas abiertas en cuanto a la seguridad que con el paso del tiempo pueden generar problemas. (Tapia, 2018)

Lenguaje Python

Es un lenguaje de programación que se usa principalmente en el manejo de una gran cantidad de datos conocido como Big Data, inteligencia artificial, pruebas y para el desarrollo de sitios web, es un lenguaje interpretado y multiplataforma. Estas características lo catapultan como el lenguaje que puede ser utilizado para realizar cualquier tipo de sistema debido a que cuenta con bibliotecas extensas para ser utilizadas por cualquiera persona. (Angeles, 2020)

**Ventajas**

* La curva de aprendizaje es bajo y es muy fácil de aprender por su sintaxis para aplicaciones sencillas.
* Es de código abierto ya que puede ser utilizados por cualquier tipo de usuario.
* La comunidad y documentación que respaldan a este lenguaje son extensos que facilitan el aprendizaje para los usuarios que se están iniciando.
* Es un lenguaje multiplataforma se puede usar en cualquier sistema operativo.

**Desventajas**

* En cuanto al hosting para las aplicaciones realizados con este lenguaje la mayoría no tienen soporte y su configuración es complicada.
* La curva de aprendizaje aumenta si se comienza con el desarrollo de sistemas web. (Angeles, 2020)

En el presente trabajo de titulación se utilizará el lenguaje JavaScript tanto en el Backend con el framework Express y el frontend con el framework angular por sus beneficios para el desarrollo y además se cuenta con la experiencia en el desarrollo con estas tecnologías.

## Node.js

Es un entorno de tiempo de ejecución de JavaScript que es multiplataforma y de código abierto que permite a los desarrolladores usar JavaScript para crear varias herramientas y aplicaciones del lado del servidor. Se puede ejecutar directamente en un servidor para crear el Backend de un sinnúmero de aplicaciones como aplicaciones de chat, streaming, etc. De tal manera que ya no solo se ejecutará en el explorador. En la actualidad NodeJs tiene soporte para APIs tradicionales incluyendo HTTP, además ofrece una gran cantidad de bibliotecas gracias al gestor de paquetes NPM. (Mozilla, 2018)

NodeJs es orientado a eventos, por lo que permite desarollar sistemas y aplicaciones web escalables, al no existir bloqueos de procesos. (NodeJs, 2019)

A continuación se mencionan ventajas y desventajas de NodeJs las cuales se presentan a continuación:

**Ventajas**

* **Código fuente abierto:** sin lugar a duda, el software de código abierto actual se desarrolla más rápido y es mejor aceptado por los usuarios. Además de ser completamente gratuito, también puede descargar el código fuente para analizarlo y crear su propio código abierto basado en él. Proyecto de código.
* **Optimización de recursos:** la naturaleza asincrónica de NodeJS nos permite administrar mejor los recursos.
* **Desarrollo ágil:** permite crear aplicaciones de forma sencilla y rápida, a diferencia de otros lenguajes como C# o Java que requieren una gran cantidad de clases para iniciar un proyecto.
* **FullStack:** dado que este lenguaje se puede ejecutar tanto en el cliente y el servidor, se puede utilizar tanto para crear aplicaciones BackEnd y FrontEnd.
* **Modularidad:** como ya se ha comentado, NodeJS es muy modular, lo que nos permite utilizar solo los módulos que necesitamos sin causar ningún otro problema.

**Desventajas**

* **Tipos dinámicos:** JavaScript te permite enviar un objeto indefinido como parámetro, solo necesitas abrir y cerrar las llaves {} y poner el contenido dentro de él, lo que dificulta saber qué valor puedes enviar
* **Callbacks:** Aunque, como ya hemos analizado, esto puede hacer un mejor uso de los recursos, pero lo cierto es que los callbacks son un quebradero de cabeza porque cada paso es funcional y es difícil seguir el código.
* **Refactorización:** si ha realizado una refactorización importante en un proyecto de JavaScript, definitivamente entenderá, porque es casi imposible refactorizar sin que haya problemas, porque el tipeado débil y los tipos dinámicos dificultan que los IDE determinen cómo realizar la refactorización.
* **Librerías estándar:** esta es una de las bibliotecas más poderosas. De hecho, hay una biblioteca que puede resolver todos los problemas que puedas encontrar, pero el problema es que hay muchas bibliotecas que pueden resolver el mismo problema, por lo que es difícil elegir entre uno u otro. Además, todos avanzan a un ritmo diferente, en lugar de trabajar juntos para mejorar la versión por defecto.
* **Arquitectura**: el nivel de arquitectura de las aplicaciones NodeJS es mucho más bajo que los lenguajes de programación como Java, porque todo se basa en funciones que son exportadas desde clases. Y rara vez se ven patrones arquitectónicos o patrones de diseño que se implementen en este lenguaje. (Blancarte, 2017)

## Framework Express

Express es un framework relativamente pequeño de Node.js permite simplificar sus APIs y además añade algunas funcionalidades extras. Facilita la organización de la funcionalidad de su aplicación con middleware y enrutamiento; agrega utilidades útiles a los objetos HTTP de NodeJs; y define un estándar de extensibilidad de fácil implementación. (Hahn, 2016)

**Características**

* Middleware: a diferencia de Vanilla NodeJs, donde sus solicitudes fluyen a través de una sola función, Express tiene una pila de middleware, que es efectivamente un conjunto de funciones.
* Enrutamiento: el enrutamiento es muy parecido al middleware, pero las funciones se llaman solo cuando visita una URL específica con un método HTTP específico. Puede ejecutar un controlador de solicitudes solo cuando el navegador visita yourwebsite.com/about, por ejemplo.
* Extensiones: Express amplía los objetos de solicitud y respuesta con métodos y propiedades adicionales para la conveniencia del desarrollador.
* Vistas: las vistas le permiten renderizar HTML de forma dinámica. Esto le permite tanto cambiar el HTML sobre la marcha como escribir el HTML en otros lenguajes. (Hahn, 2016)

Este framework a pesar de ser bastante pequeño cuenta con una gran comunidad de desarrolladores que han colaborado para crear extensos paquetes middleware que son capaces de resolver cualquier inconveniente al momento de desarrollar un sistema web utilizando esta tecnología, las librerías creadas permiten abordar con diversos aspectos como: sesiones, cookies, seguridad, etc. (Mozilla, 2018)

En la **Figura 1-2** se puede observar un ejemplo de la codificación de una aplicación sencilla en NodeJS bajo el framework Express.



**Figura 1-2:** Ejemplo de codificación con el Framework Express.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020

La aplicación se iniciará en el servidor en el puerto 3000 para la conexión. Cuando el usuario visite la URL visualizará **Hello World** Para las solicitudes a la página principal. Para cada URL que no esté definida responderá con un 404 **Not Found.**

## Framework Angular

Es un framework FrontEnd que permite el desarrollo web, con este se pueden crear aplicaciones SPA que son aplicaciones de usa sola página, sigue un patrón de diseño Modelo Vista Controlador. Al utilizar este patrón permite separar el diseño de la pagina con la lógica que es en donde se codifican todas las funcionalidades. De esta manera la parte visual no tiene conocimiento de lo que pasa en la capa de lógica, pero esto no impide que tenga el control sobre el cuerpo de la web o DOM, permitiendo que el contenido se actualice cuando sea necesario. (Galán, 2020)

(Colma, 2020) menciona algunas ventajas y desventajas de usar Angular:

**Ventajas**

* Mantenido por Google
* Gran grupo y ecosistema
* Enlace de datos bidireccional
* Uso de TypeScript
* Soporte para carga diferida
* Inyección de dependencia
* Potente enrutador
* Soporte para Ionic
* Disponibilidad de paquetes

**Desventajas**

* Curva de estudio más pronunciada
* Capacidades limitadas de optimización de motores de búsqueda
* Demasiadas variaciones
* Gran cantidad de código repetitivo

## Bases de datos NoSQL

NoSQL es un término utilizado en varias tecnologías donde la naturaleza de los datos no requiere un modelo relacional. Las tecnologías NoSQL permiten trabajar con una mayor cantidad de datos, mayor disponibilidad, escalabilidad y rendimiento.

Los tipos más comunes de almacenes de datos NoSQL son:

* Almacén de documentos: los datos se guardan y organizan como una colección de documentos. El esquema del modelo es flexible y cada colección puede manejar cualquier número y cada colección puede manejar cualquier número de campos. Por ejemplo, MongoDB usa un documento de tipo BSON y CouchDB usa un documento JSON.
* Almacén de clave-valor: los datos se almacenan como pares clave-valor sin un valor predefinido esquema. Los valores se recuperan de sus claves. Por ejemplo, Apache Cassandra, Dynamo, HBase y Amazon SimpleDB.
* Almacenamiento basado en gráficos: los datos se almacenan en estructuras gráficas con nodos, bordes y propiedades, para la obtención y almacenamiento de datos utiliza la teoría de grafos. Este tipo de bases de datos son excelentes cuando se requiere la representación de relaciones. Por ejemplo, Neo4js, InfoGrid y Horton. (Cuesta, 2013)

Este tipo de bases de datos busca mejorar los inconvenientes que se generan en cuanto a rendimiento y escalabilidad de BigData, debido a que las bases de datos SQL o relaciones no pueden debido a su diseño, NoSQL para realizar esto cuenta con una gran variedad de arquitecturas y tecnologías que permiten abordar estos problemas. Una de las razones para elegir este tipo de bases de datos es cuando se requiere procesar y analizar grandes cantidades de información que no se encuentran estructuradas, y estos pueden estar almacenados en distintos sitios en la web. (Rouse, 2015)

A continuación, se mencionan algunas ventajas y desventajas de las bases de datos no relacionales.

**Ventajas**

* **Hay bases de datos de código abierto no relacionadas.** Las tecnologías de código abierto suelen aportar grandes beneficios a la comunidad de desarrolladores, por ejemplo, en términos de precio, no se requieren servidores con una gran cantidad de recursos, no poseen una estructura de datos definida y los datos pueden ser diversos y heterogéneos.
* **Su escalamiento es muy sencillo.** Este tipo de bases de datos buscan la forma de agregar más servidores para que puedan manejar mayores cargas de datos, lo que permite a las empresas asignar equipos en función de las actividades a realizar.
* **Economía.** Utilizan servidores de bajo costo para administrar la cantidad de datos y transacciones que realizan de esa manera permiten almacenar y el procesar más datos a un precio más bajo.
* **No crean cuellos de botella.** Como lo hacen las bases de datos SQL o relacionales, debido a que este tipo de base de datos para ejecutar una sentencia debe transcribir una por una cada una de las sentencias y si se incluyen sentencias mas complejas esto conllevaría a un problema mayor en cuanto a rendimiento. (Espinoza y Rosa, 2013)

**Desventajas**

* **Soporte.** En ocasiones el soporte de parte de proveedores de estas bases de datos NoSQL no son los adecuados cuando los sistemas de las empresas presentan fallas de cualquier tipo.
* **Experiencia.** No es fácil encontrar personas con conocimientos técnicos suficientes que permitan a la empresa enfocarse en la base de datos para sus aplicaciones, debido a que este tipo de tecnología no es muy usada como lo son las bases de datos relacionales.
* **Administración.** El objetivo de la base de datos es proporcionar una solución de gestión desde cero, esto es un problema porque su instalación y mantenimiento no es tan sencillo.
* **Compatibilidad.** Las consultas para este tipos de bases difieren mucho y son únicas, por ejemplo, si se esta acostumbrado a las consultas de las base de datos relacionales. Además, cuentan con su API propia. (Espinoza y Rosa, 2013)

## MongoDB

MongoDB es escalable, flexible y potente por lo que se puede considerar para uso general. Combinando las características que lo representa como índices secundarios, consultas de rango, clasificación, agregaciones e índices geoespaciales y la capacidad de escalar horizontalmente. MongoDB es una base de datos de documentos con la escalabilidad y flexibilidad que se desea junto con las consultas y la indexación que necesita. Para poder escalar horizontalmente y tener alta disponibilidad MongoDB se basa en la distribución de su núcleo, de esta manera permite también la distribución geográfica además de que todas estas funcionalidades sean fáciles de usar. MongoDB es gratuito y de código abierto, publicado bajo GNU Affero General Licencia pública. (Robledano, 2019).

MongoDB ofrece alto rendimiento, al estar escrito en C++, aprovecha de manera considerable los recursos que están disponible en la máquina, al estar licenciado bajo una licencia GNU AGPL 3.0, es posible adaptarlo a nuestras necesidades. (Robledano, 2019).

MongoDB tiene la intención ser utilizado para propósito general, A continuación, se listan algunas características que lo hacen único. (Chodorow, 2013)

* Índice: se puede agregar índices secundarios, para que las consultas se ejecuten con mayor rapidez y también proporciona una función única, compuesta, geoespacial y de índice de texto completo.
* Agregación: para las consultas admite agregaciones, que le permiten construir agregaciones complejas a partir de fragmentos simples y permiten que la base de datos los optimice.
* Almacenamiento de archivos: para almacenar archivos de tamaño considerable admite protocolos fáciles de implementar.

**Componentes de una base de datos de MongoDB**

A través de colecciones son representadas las bases de datos en MongoDB. Y un conjunto de documentos que representan que podrían representar entidades son los que componen cada colección.

Para facilitar al usuario los documentos se representan en formato JSON ver **Figura 2-2**. Para realizar cualquier operación como consultas, inserciones, eliminaciones o modificaciones se utiliza el lenguaje JavaScript a travez de una terminal, esto facilita la interacción entre los usuarios y los docuemntos de tipo JSON. (Galvis, 2015).

Diagrama

Descripción generada automáticamente

**Figura 2-2:** Componentes de una base de datos de MongoDB.

**Fuente:** (Galvis, 2015, p.11).

MongoDB utiliza BSON que no es otra cosa que la representacion de JSON en forma binaria, esto permite aumentar la eficiencia para el transporte, codificacion y decoficacion de los datos. (Galvis, 2015). Ver la **Figura 3-2**.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

**Figura 3-2:** Esquema de comunicación entre una aplicación cliente y un servidor MongoDB.

**Fuente:** (Galvis, 2015, p.11).

**Colecciones y Documentos**

Las colecciones son representaciones de varios documentos bajo un nombre que los representa, MongoDB crea una sola colección después de crear el primer documento, en la **Figura 4-2** se puede ver la representación de una colección junto con el documento con una relación de contención, también los campos o atributos de los documentos.

**Diagrama

Descripción generada automáticamente**

Campos

Documento

Relación de contención

Colección

**Figura 4-2:** Representación de una Colección con relación de contención.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2021.

**Diagrama orientado a documentos.**

(Galvis, 2015) en su trabajo de titulación propone una serie de símbolos para representar gráficamente los diferentes tipos de esquemas que se puede hacer en MongoDB. Esto hace que la representación y comprensión se simplifique y sea mas facil de entender, a través del modelamiento de cada una de las entidades que conforman las bases de datos .

**Diagrama

Descripción generada automáticamente**

Relación de uno a muchos

**Figura 5-2:** Representación de relaciones entre colecciones.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2021.

## Norma ISO/IEC 9126

ISO estableció un estándar internacional para la evaluación de la calidad de productos de software basado en el estándar ISO-9126. El estándar se publicó en 1992 con el nombre Evaluación de productos de software y tecnología de la información: características de calidad y pautas de uso. El cual Determina las características de calidad de los productos de software. El estándar ISO-9126 dispone que para describir un componente de calidad de software en una o mas características existen seis, las cuales se listan a continuación: portabilidad, usabilidad, eficiencia, confiabilidad, mantenibilidad y funcionalidad; a su vez cada una de ellas están compuestas por subcaracteristicas, que permiten evaluar la calidad del sistema o producto. (Cataldi, 2000)

Esta norma consta de 4 familias de estándares las cuales se mencionan a continuación.

**Tabla 1-1:** Familia estándar ISO/IEC 9126

|  |  |
| --- | --- |
| **Estándar** | **Objetivo** |
| ISO/IEC 9126-1 | Modelo de calidad |
| ISO/IEC 9126-2 | Métricas externas |
| ISO/IEC 9126-3 | Métricas internas |
| ISO/IEC 9126-4 | Métricas de calidad de uso |

**Fuente:** (Siabato, 2008)

**Realizado por:** Lema Freddy, 2021

ISO/IEC 9126-3

Permiten medir la calidad interna del software, regularmente esta métrica se aplica durante el diseño y la codificación con el propósito de se logre la calidad externa y de uso. Los productos que no están en producción o que están en fase de desarrollo deben utilizar métricas internas para su evaluación. Esto permite predecir la calidad del software además de realizar acciones de corrección o mejoramiento en etapas tempranas. (Mena, 2006)

El proyecto técnico se evaluará con la característica de usabilidad, que es la capacidad que posee el software de ser atractivo, fácil de usar, fácil de entender y fácil de controlar. (Diplomado en Gestión de la Calidad del Software, 2015)

El criterio de usabilidad contiene 5 atributos los cuales se mencionan a continuación:

* **Entendimiento:** esta es una manera fácil de utilizar la mayoría de las tareas de la aplicación en el menor tiempo posible.
* **Aprendizaje:** es la capacidad del producto para que el usuario aprenda a utilizarlo de forma fácil.
* **Operabilidad:** es la capacidad que el producto ofrece para ser controlado u operado en todo momento.
* **Atracción:** Es la armonía que se crea en la aplicación para hacerla atractiva los usuarios.
* **Conformidad de la usabilidad:** es la capacidad de que el producto se rija a normas y estándares para la usabilidad. (Diplomado en Gestión de la Calidad del Software, 2015)

A continuación, Según (Mena, 2006) se presenta un modelo que se usará posteriormente para las tablas de cada una de las métricas que se van a evaluar. Ver **Figura 6-1**

Tabla

Descripción generada automáticamente

**Figura 6-2:** Modelo de tabla de métrica

**Fuente:** (Mena, 2006)

Además, en la **Figura 7-2** se presenta el modelo de la tabla que se va a utilizar para realizar la evaluación de la calidad de software.

Tabla

Descripción generada automáticamente

**Figura 7-2:** Modelo de tabla evaluación del software

**Fuente:** (Mena, 2006)

## Cuestionarios para medir la usabilidad

Para evaluar la usabilidad de un producto software existen una variedad de cuestionarios gratuitos y de pago, algunos de ellos se mencionan a continuación.

**SUS**

System Usablity Scale conocido como SUS, por sus preguntas reducidas y de gran precisión es tal vez uno de los cuestionarios que más se conocen para realizar este tipo de evaluaciones, su función principal es medir el nivel de usabilidad que posee un sistema o herramienta, está compuesto por 10 preguntas valoradas utilizando la escala de Likert, al finalizar la totalidad de las puntuaciones se transforma en una escala del 1 al 100. (Angulo y Robles, 2014)

**SUMI**

Sofware Usability Measurement Inventory es utilizado desde la percepción del usuario final para evaluar la calidad de un sistema, además, se puede utilizar para evaluar productos que son nuevos o versiones anteriores para realizar comparaciones y tomar deciones para el desarrollo de nuevos productos. Contiene 50 preguntas que se valoran en la escala del 1 al 3. (Floría Cortés, 2000)

**WAMMI**

Este cuestionario se enfoca en medir la satisfacción del usuario, a través de un cuestionario en donde los usuarios comparan las expectativas que tienen acerca de un determinado producto con lo que realmente experimentan al estar interactuando con dicho producto. Consta de un cuestionario estandarizado de 20 declaraciones y además una base de datos que es única e internacional. (wammi, 2020)

**USE**

Este cuestionario fue fundado en 2001 por Lund y se ha utilizado para evaluar la usabilidad de sistemas web además de aplicaciones de salud, también se caracteriza por evaluar la satisfacción por parte de los usuarios y utilidad, se considera uno de los mas completos, para su implementación es sencilla y rápida por lo que guarda parecido con el cuestionario de SUS, consta de 30 preguntas con una valoración del 1 al 7 en la escala de Likert. Este y los demás cuestionarios se deben aplicar recomendablemente cuando los usuarios hayan finalizado con la prueba del sistema. (Angulo y Robles, 2014)

Para la evaluación de la usabilidad mediante el estándar ISO/IEC 9126-3 del sistema se escogió el cuestionario estandarizado de SUS por su simplicidad y gran precisión con sus 10 preguntas que se pueden contestar en poco tiempo. Para la encuesta se adaptarán algunas de sus preguntas para evaluar algunas de las subcaracterísticas específicamente las siguientes: Atracción, Aprendizaje y Operabilidad.

CAPITULO III

# MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se describen las técnicas de investigación, métodos y la metodología que se utilizó para el desarrollo del sistema web que permite gestionar la información del reciclaje en la ciudad de Riobamba.

Para el desarrollo del sistema web se usó el tipo de investigación aplicada, empleando los métodos de investigación deductivo, sintético e inductivo. Además, las técnicas de investigación siguientes: la observación, encuesta y revisión de literatura concerniente al tema. Para concluir en cuanto a la metodología de desarrollo se empleó la metodología ágil denominada Scrum que permite planificar actividades para elaborar entregables y regulares del producto final.

La metodología Scrum cuenta con 3 fases de trabajo las cuales son: planificación, desarrollo y fase de cierre o de finalización.

## Diseño de la investigación

### Tipo de investigación

En el presente trabajo de titulación se hará uso de la investigación aplicada, por que se cuenta con conocimientos que se han ido adquiriendo durante toda la carrera, además, la experiencia en el desarrollo de sistemas web que permitan manejar información. Esto permitirá elaborar un sistema de calidad para el usuario final.

### Métodos de investigación

Los métodos de investigación que permitirán realizar el trabajo de titulación son:

* **Sintético:** Este método nos permite partir de lo esencial hacia un todo, es decir se utilizará para ir realizando cada uno de los módulos que conformarán todo el sistema.
* **Deductivo:** Consiste en ir de lo general a lo particular basándose en el razonamiento y la lógica, se aplicará para reunir información para el marco teórico donde se estudiarán las tecnologías que se utilizan para desarrollar el sistema.
* **Inductivo:** Se emplea este método para realizar el marco de resultados es decir la evaluación de la usabilidad del sistema.

### Técnicas de investigación

Para recopilar información necesaria para el desarrollo del sistema se hará uso de las técnicas siguientes:

* **Revisión de literatura:** Permite estudiar y analizar las tecnologías que se van a utilizar para el desarrollo del sistema, como también la revisión de sistemas similares para tener un conocimiento mas general del proyecto de titulación.
* **Encuesta:** Se aplicará una encuesta de manera online con preguntas relacionadas a cada una de las subcaraterísticas de la usabilidad a los miembros de la fundación manos que limpian que se dedican al reciclaje y a estudiantes de la carrera de sistemas. El resultado de los datos obtenidos se analizará en el **Capítulo IV** de este documento.

## Revisión de sistema web similares

**CFES USA**

Es una de las corporaciones de reciclaje de metales preciosos más grandes de América del Norte, la compañía maneja tanto volumen que son capaces de ofrecer a sus clientes rendimientos inmejorables en todos sus metales preciosos electrónicos y chatarra de computadora.

Esta empresa a través de empresas que envían correo las personas pueden enviar la chatarra electrónica que deseen y a cambio de eso reciben dinero.

**Graham Reciclaje**

Es una empresa que fomenta la preservación del planeta, a través cadenas de centros de acopio, cuenta con personal altamente calificado para realizar todas estas tareas.

Esta empresa a través de una plataforma web informa a los usuarios los servicios que cuenta para ofrecer, además el sitio web pone a disposición información acerca de los productos que la empresa recibe para su reciclaje.

**Reciclar**

Es una empresa que se encarga de la clasificación, transporte destrucción, embalaje, manipuleo, pesaje, y disposición final técnica de los productos reciclables. Compra estos materiales todo el año.

También cuenta con un sitio web en donde presenta información acerca de, sus servicios, compras, ventas, noticias, contacto. En el apartado para gestionar sus compras y ventas cuentan con un formulario en donde la ciudadanía puede ingresar los datos de lo que quieren comprar o vender.

**Recynter**

Empresa que se encarga del manipuleo y pesaje de todo tipo de residuos en el país beneficiando al cuidado del medio ambiente. Esta empresa cuenta con un sitio web informativo que permite conocer cuales son sus servicios en general, también cuenta con formularios en donde la ciudadanía puede vender sus residuos a esta entidad.

## Análisis e interpretación de la revisión de sistemas web similares

Las empresas mencionadas anteriormente cuentan con plataformas web para dar a conocer sus servicios como recicladores de residuos, estos pueden ser de todo tipo desde residuos como: metales ferrosos, metales no ferrosos, equipos de electrónica, papel, cartón, plástico, etc. Sin embargo, la mayoría de estos sitios web solo se limitan a informar de los servicios y de la información en general de la empresa. O a su vez cuentan con formularios sencillos en donde las personas o empresas pueden llenar la información acerca de los residuos que quieren vender o comprar.

Esto conlleva a concluir que a través de un sistema web se puede presentar información acerca de cualquier empresa que realiza servicios de reciclaje facilitando la comunicación con los clientes que están interesados en el tema, es importante mencionar que también se puede gestionar las compras y ventas iniciales por medio de formularios en donde los interesados pueden llenar la información para su posterior contacto con la empresa.

## Fase de planificación

Para establecer la planificación de este proyecto se implementará la metodología de desarrollo ágil SCRUM, que se basa en establecer el Product Backlog que es una lista en donde se establecen los requisitos que se han definido juntamente con el Product Owner, y el Sprint Backlog que es la planificación realizada por iteraciones que cuentan con historias de técnicas y de usuario que se deberán ir cumpliendo en cada una de ellas.

### Personas y roles involucrados en el proyecto

Los roles descritos en la **Tabla 1-3** son los definidos en base a la metodología SCRUM. Teniendo en total 3 roles, como (Product Owner) tenemos a ASORMALIM que participa como el dueño del sistema web. El (Scrum Master) es el director del proyecto y por último el desarrollador que se encargara de la codificación de las funcionalidades del sistema.

**Tabla 2-3:** Roles del proyecto.

|  |  |
| --- | --- |
| **Persona** | **Rol** |
| ASORMALIM | Product Owner |
| Ing. Julio Santillán | Scrum Master |
| Freddy Lema | Desarrollador |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020

Se utilizó el método de talla de ropa conocido como T-Shirt Sizes para realizar la estimación de las tareas, en la **Tabla 2-3** se detallan la talla y los puntos estimados que se designarán a la duración que se tendrá en cada Sprint, también se establece que la duración del sprint equivale a 40 puntos una semana, ya que se trabajará 8 horas al día los cinco días laborables de la semana.

**Tabla 3-3:** Método de la camiseta.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Talla** | **Puntos estimados** | **Horas de Trabajo** |
| S | 5 | 5 |
| M | 10 | 10 |
| L | 20 | 20 |
| XL | 40 | 40 |

**Fuente:**(CalidadySoftware, 2014)

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020

### Product Backlog

Se establecieron 17 requisitos funcionales para el desarrollo del sistema del reciclaje, cada uno de estos representan una historia de usuario conocido como HU-01, para las historias técnicas se representan como HT-03. El Product Backlog, representado en la **Tabla 3-3,** contiene las 17 historias de usuario y 06 historias técnicas, cada una de estas historias están priorizadas con las etiquetas: ALTA, MEDIA Y BAJA.

**Tabla 4-3:** Product Backlog

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **DESCRIPCIÓN** | **PRIORIDAD** | **PUNTOS ESTIMADOS** | **TALLA** |
| **HT\_01** | Como desarrollador deseo diseñar la base de datos del sistema para la gestión del reciclaje. | ALTA | 40 | XL |
| **HT\_02** | Como desarrollador deseo establecer un estándar de codificación para la gestión del reciclaje. | ALTA | 20 | L |
| **HT\_03** | Como desarrollador deseo diseñar la arquitectura del sistema para la gestión del reciclaje. | ALTA | 20 | L |
| **HT\_04** | Como desarrollador necesito diseñar la interfaz de usuario para la gestión del reciclaje. | ALTA | 40 | XL |
| **HU\_01** | Como desarrollador necesito codificar la Api REST de todas las colecciones del sistema. | ALTA | 40 | XL |
| **HU\_02** | Como usuario público deseo iniciar sesión en el sistema. | ALTA | 20 | L |
| **HU\_03** | Como usuario autenticado requiero agregar una nueva publicación para reciclar. | ALTA | 40 | XL |
| **HU\_04** | Como usuario autenticado requiero modificar una publicación para reciclar. | ALTA | 40 | XL |
| **HU\_05** | Como usuario autenticado requiero eliminar una nueva publicación para reciclar. | ALTA | 40 | XL |
| **HU\_06** | Como usuario autenticado requiero listar mis publicaciones para reciclar. | ALTA | 40 | XL |
| **HU\_07** | Como usuario autenticado requiero ver mis recolecciones asignadas. | MEDIA | 20 | L |
| **HU\_08** | Como usuario autenticado requiero ver mis postulaciones a publicaciones para reciclar. | MEDIA | 20 | L |
| **HU\_09** | Como usuario autenticado requiero eliminar mis postulaciones realizadas a una publicación. | MEDIA | 20 | L |
| **HU\_10** | Como usuario autenticado requiero asignar una postulación a mi publicación para reciclar. | MEDIA | 20 | L |
| **HU\_11** | Como usuario autenticado requiero ver mi perfil ecológico. | MEDIA | 40 | XL |
| **HU\_12** | Como usuario autenticado requiero enviar mensajes a los usuarios registrados en el sistema. | MEDIA | 40 | XL |
| **HU\_13** | Como usuario autenticado requiero ver las publicaciones y novedades de los usuarios registrados en el sistema. | BAJA | 40 | XL |
| **HU\_14** | Como usuario autenticado requiero postular a las publicaciones de reciclaje de otros usuarios. | BAJA | 20 | L |
| **HU\_15** | Como usuario autenticado requiero ver mis notificaciones. | BAJA | 20 | L |
| **HU\_16** | Como usuario autenticado requiero regístrame en el en el sistema. | BAJA | 20 | L |
| **HU\_17** | Como usuario autenticado requiero modificar mi perfil | BAJA | 20 | L |
| **HT\_05** | Como desarrollador necesito elaborar la documentación del sistema. | BAJA | 20 | L |
| **HT\_06** | Como desarrollador necesito realizar el despliegue del sistema en el servidor. | BAJA | 20 | L |
| **TOTAL** | | 620 | | |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020

### Sprint Backlog

Al establecer los requisitos y definirlos en el Product Backlog se procede realizar el Sprint Backlog el cual contiene todas las historias técnicas y de usuario definidas anteriormente. La **Tabla 4-3** contiene los detalles del Sprint Backlog organizados por iteraciones, representado una guía que el desarrollador debe seguir para cumplir con cada una de las historias, además de cumplir con las fechas establecidas en cada una de ellas.

**Tabla 5-3:** Sprint Backlog

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| SPRINT | ID | Fecha Inicio | Fecha Fin | PUNTOS ESTIMADOS | TOTAL |
| **1** | HT\_01 | 01/10/2020 | 07/10/2020 | 40 | 40 |
| **2** | HT\_02 | 08/10/2020 | 10/10/2020 | 10 | 40 |
| HT\_03 | 11/10/2020 | 15/10/2020 | 10 |
| HT\_04 | 16/10/2020 | 21/10/2020 | 20 |
| **3** | HU\_01 | 22/10/2020 | 31/10/2020 | 40 | 40 |
| **4** | HU\_02 | 01/11/2020 | 03/11/2020 | 20 | 40 |
| HU\_16 | 04/11/2020 | 07/11/2020 | 20 |
| **5** | HU\_03 | 08/11/2020 | 14/11/2020 | 40 | 40 |
| **6** | HU\_04 | 15/11/2020 | 21/11/2020 | 40 | 40 |
| **7** | HU\_05 | 22/11/2020 | 30/11/2020 | 40 | 40 |
| **8** | HU\_06 | 01/12/2020 | 07/12/2020 | 40 | 40 |
| **9** | HU\_07 | 08/12/2020 | 14/12/2020 | 20 | 40 |
| HU\_08 | 15/12/2020 | 21/12/2020 | 20 |
| **10** | HU\_09 | 22/12/2020 | 31/12/2020 | 20 | 40 |
| HU\_10 | 01/01/2021 | 07/01/2021 | 20 |
| **11** | HU\_11 | 08/01/2021 | 14/01/2021 | 40 | 40 |
| **12** | HU\_12 | 15/01/2021 | 21/01/2021 | 40 | 40 |
| **13** | HU\_13 | 22/01/2021 | 31/01/2021 | 40 | 40 |
| **14** | HU\_14 | 01/02/2021 | 03/02/2021 | 20 | 40 |
| HU\_15 | 04/02/2021 | 07/02/2021 | 20 |
| **15** | HU\_17 | 08/02/2021 | 10/02/2021 | 20 | 40 |
| HT\_05 | 11/02/2021 | 13/02/2021 | 20 |
| **16** | HT\_06 | 14/02/2021 | 17/02/2021 | 20 | 20 |
| **Total** | | | | 620 | 620 |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020

## Fase de desarrollo

En esta fase se llevará a cabo las actividades para el desarrollo del sistema web, el proyecto cuenta con un total de 16 Sprint cada uno planificado con un máximo de 40 puntos estimados o 1 semana a excepción de el último Sprint se trabajará 20 puntos y de los Sprint número 2, número 9 y número 10 que se trabajarán 40 puntos estimados en dos semanas.

### Diseño de la Base de Datos

La Base de Datos para el sistema de gestión del reciclaje será diseñado e implementado con tecnología no SQL especificadamente en MongoDB, por lo cual se establecerá el diagrama que representará el esquema propuesto para la base de datos del sistema gestión del reciclaje.

A continuación, en la **Figura 6-3**, se puede visualizar el diagrama de la base de datos del sistema web.

**Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente**

**Figura 8-3:** Diagrama de la base de datos.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

La base de datos está compuesta con 6 colecciones que representan a las entidades que conformarán el sistema con sus respectivos documentos que tienen los atributos de cada colección con los que se estarán interactuando para realizar las diferentes funcionalidades del sistema web para la gestión del reciclaje.

### Diccionario de datos

El diccionario de datos de la BD permitirá conocer las características de los tipos de datos que se estarán manejando en el sistema, además de brindar información de respaldo para actualizaciones y mantenimiento por el equipo de desarrollo.

A continuación, en las tablas se describen el diccionario de datos de cada uno de los documentos.

**DOCUMENTO MENSAJE**

**Tabla 6-3:** Diccionario de datos Colección Mensaje.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo** | **Descripción** |
| \_id | ObjectId | Almacena el identificador del mensaje |
| fecha | Date | Almacena la fecha |
| id\_receptor | ObjectId | Almacena el identificador del receptor del mensaje |
| id\_emisor | ObjectId | Almacena el identificador del emisor del mensaje |
| descripcion | String | Almacena la descripción del mensaje |
| leido | Boolean | Almacena si el mensaje fue leído. |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

**DOCUMENTO CHAT**

**Tabla 7-3:** Diccionario de datos Colección Chat

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo** | **Descripción** |
| \_id | ObjectId | Almacena el identificador del chat |
| fecha | Date | Almacena la fecha |
| id\_usuario | ObjectId | Almacena el identificador del usuario al que pertenece al chat |
| leido | Boolean | Almacena si el mensaje fue leído. |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

**DOCUMENTO USUARIO**

**Tabla 8-3:** Diccionario de datos Colección Usuario

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo** | **Descripción** |
| \_id | ObjectId | Almacena el identificador del usuario |
| nombres | String | Almacena los nombres |
| apellidos | String | Almacena los apellidos |
| correo | String | Almacena el correo |
| telefono | String | Almacena el teléfono |
| direccion | String | Almacena la dirección |
| password | String | Almacena la contraseña |
| estado | Boolean | Almacena el estado |
| notificaciones | Array | Almacena las notificaciones del usuario |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

**DOCUMENTO PUBLICACION**

**Tabla 9-3:** Diccionario de datos Colección Publicación.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo** | **Descripción** |
| \_id | ObjectId | Almacena el identificador de la publicación |
| descripcion | String | Almacena la descripción de la publicación |
| img | String | Almacena la imagen |
| tipo | String | Almacena el tipo |
| cantidad | Double | Almacena la cantidad |
| direccion | String | Almacena la dirección |
| fecha | Date | Almacena la fecha |
| estado | Boolean | Almacena el estado |
| id\_usuario | ObjectId | Almacena el identificador del usuario que hace la publicación |
| residuos | Array | Almacena los residuos de la publicación |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

**DOCUMENTO RESIDUO**

**Tabla 10-3:** Diccionario de datos Colección Residuo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo** | **Descripción** |
| \_id | ObjectId | Almacena el identificador del residuo |
| descripcion | String | Almacena la descripción de la publicación |
| tipo | String | Almacena el tipo |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

**DOCUMENTO POSTULACIONES**

**Tabla 11-3:** Diccionario de datos Colección Postulaciones.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo** | **Descripción** |
| \_id | ObjectId | Almacena el identificador de la postulación |
| id\_publicacion | ObjectId | Almacena el identificador de la publicación |
| Id\_usuario | ObjectId | Almacena el identificador del usuario |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

### Estándar de codificación

En la codificación del sistema para la gestión de reciclaje en la ciudad de Riobamba se define estándares y normas de codificación, por diversos motivos como mantenibilidad, para que otros desarrolladores no tengan inconvenientes para comprender lo que se desarrollo en cada una de las funcionalidades.

En el desarrollo del sistema se utilizó la notación CamelCase que consiste en unir palabras sin dejar espacios entre ellas. Esta notación se divide en dos las cuales se mencionan a continuación, UperCamelCase y LowerCamelCase siendo la última la que se implementará en la codificación del sistema. A continuación, en la **Tabla 11-3** se tiene un ejemplo de aplicación de esta notación.

**Tabla 12-3:** Ejemplo de aplicación estándar LowerCamelCase

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Componente** | **Nombre** | **Descripción** |
| Variables | nombreUsuario String | Nombre de la variable con el respectivo tipo de dato |
| Métodos | usuarios Obtener () | Nombre de la clase seguido del método. |
| Clases | usuarioController | Nombre de la clase seguido del módulo al que pertenece. |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020

### Arquitectura del sistema

Definir la arquitectura del sistema es de suma importancia porque permite conocer como esta estructurado el sistema de forma global, evidenciando el funcionamiento que existe entre los diferentes componentes.

A continuación, en la **Figura 7-3** se puede observar el diagrama de como fue implementado.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

**Figura 9-3:** Diagrama de la Arquitectura del sistema.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Se basa en la arquitectura cliente servidor de 3 capas que nos permite separar la lógica del sistema, la lógica de los datos y la interfaz que se le presenta al usuario que en este caso sería el cliente. Los componentes en este patrón pueden ser modificados sin riesgo de afectar a los otros componentes ya que se encuentran aislados. También permite desarrollar de forma independiente cada uno de los componentes del sistema garantizando la modularidad y la escalabilidad del sistema.

### Diseño de la interfaz de usuario

En este apartado se procedió a diseñar las interfaces de cada una de las funcionalidades que tendrá el sistema para lo cual se utilizó el framework angular que nos permite crear sistemas web de una sola página.

Los colores, la tipografía y el logo de la aplicación fueron escogidos con el Product Owner, de tal manera que al evaluar la usabilidad con el estándar ISO/IEC 9126-3 la interfaz del sistema sea atractiva, fácil de usar, fácil de controlar y fácil de entender.

A continuación, en la **Tabla 12-3** se describen las especificaciones que tendrán los diferentes componentes de la interfaz del sistema.

**Tabla 13-3:** Especificaciones de los componentes de la interfaz del sistema

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **COMPONENTE** | **UBICACIÓN** | **COLOR FONDO** | **COLOR TEXTO** |
| **Menú** | Header | #0d2e44 | #fff |
| **Sección Reciclar** | Section Left | #f0f2f5 | #050505 |
| **Búsqueda** | Header | #fff | #050505 |
| **Mensajes del sistema** | Footer Right | #28a745, #fd7e14, #dc3545 | #fff |
| **Contenido** | Section Right | #fff | #65676b, #050505 |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020

En la **Figura 8-3** se puede apreciar el bosquejo que se realizó en el software Pencil el cual será la guía para el diseño de las interfaces que componen el sistema.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Sección Recolectar

Búsqueda

Contenido

Menú 1

**Figura 10-3:** Bosquejo de la interfaz sistema

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

A continuación, se presentan cada una de las interfaces.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Figura 11-3:** Interfaz Iniciar Sesión.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Figura 12-3:** Interfaz Registro.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Figura 13-3:** Interfaz Inicio.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Figura 14-3:** Interfaz Mis Postulaciones.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

**Figura 15-3:** Interfaz Mis Recolecciones.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Figura 16-3:** Interfaz Crear Publicación.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**Figura 17-3:** Interfaz Mis Publicaciones.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Figura 18-3:** Interfaz Postulaciones de la Publicación.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Figura 19-3:** Interfaz Mis Mensajes.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

**Figura 20-3:** Interfaz Mensajes.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Figura 21-3:** Interfaz Notificaciones.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Figura 22-3:** Interfaz Configuración del Perfil.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Figura 23-3:** Interfaz Perfil Ecológico.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

### Historias de Usuario

Las Historias de usuario son una representación de los requerimientos que fueron identificados para las funcionalidades que requieren los usuarios. Cada una de estas cuentan con algunos campos que se mencionan a continuación: Id o Número, Nombre, Usuario, Sprint Asignado, Fecha de Inicio, Fecha Fin, Descripción, Pruebas de Aceptación. Las historias de usuario permiten comprobar que las funcionalidades se cumplan correctamente a través de tareas de ingeniería con sus respectivas pruebas de aceptación.

A continuación, en la **Tabla 12-3,** se presentan un modelo de historia de usuario con su respectiva tarea de ingeniería y prueba de aceptación.

**Tabla 14-3:** Historia de Usuario.

|  |  |
| --- | --- |
| **HISTORIA DE USUARIO** | |
| **Número:** HU01 | **Nombre de la Historia:**  Como usuario público deseo iniciar sesión en el sistema. |
| **Usuario:** Público | **Sprint Asignado:** 4 |
| **Puntos Estimados:** 20 | **Puntos Reales:** 20 |
| **Descripción:** Como usuario deseo iniciar sesión para ingresar al sistema. | |
| **Pruebas de Aceptación:**   * Ingresar a la página de inicio para utilizar las funcionalidades del sistema. | |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

**Tabla 15-3:** Prueba de Aceptación.

|  |  |
| --- | --- |
| **PRUEBA DE ACEPTACIÓN** | |
| **Código:** HU01-PA01 | **Nombre de la Historia:**  Como usuario público deseo iniciar sesión en el sistema. |
| **Nombre de la Prueba:** Ingresar al sistema como usuario público. | |
| **Responsable:** Freddy Lema | **Fecha:** 07/11/2020 |
| **Descripción:** El usuario debe iniciar sesión en el sistema. | |
| **Condiciones de Ejecución:**   * El correo del usuario debe estar registrado en la base de datos | |
| **Pasos de Ejecución:**   * Ingresar a la página de inicio de sesión del sistema para la gestión del reciclaje * Ingresar el mail del usuario en su respetivo campo * Ingresar la contraseña en su respetivo campo * Clic en iniciar sesión | |
| **Resultado Esperado:** El usuario debe poder ingresar a la pantalla de inicio para utilizar las funcionalidades del sistema. | |
| **Evaluación de la Prueba:** Exitosa. | |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

**Tabla 16-3:** Tarea de Ingeniería.

|  |  |
| --- | --- |
| **TAREA DE INGENIERÍA** | |
| **Sprint:** 4 | **Número de Tarea:** HU01-TI01 |
| **Nombre de la Historia:**  Como usuario público deseo iniciar sesión en el sistema. | |
| **Nombre de la Tarea:** Crear las entidades y clases que permitan autenticarse. | |
| **Responsable:** Freddy Lema | **Tipo de Tarea:** Desarrollo |
| **Fecha Inicio: 04/11/2020** | **Fecha Fin: 07/11/2020** |
| **Descripción:** Se deben crear las clases de acuerdo con las entidades existentes para iniciar sesión. | |
| **Pruebas de Aceptación:**   * Clases y métodos existentes para iniciar sesión. | |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

Todas las demás historias de usuario están documentadas de la misma manera, para mas información dirigirse al **anexo A**.

### Manual de Usuario

Para que el usuario se familiarice con el sistema web se ha elaborado el manual de usuario que explica el funcionamiento y caracteristicas básicas, para ver el manual dirigirse al **Anexo B.**

## Fase de finalización

En esta etapa se realiza las diferentes actividades que se definieron para la culminación del sistema para la gestión del reciclaje, además se establece el BurnDown chart que hace referencia a la gestión del desarrollo del proyecto, es presentado como un gráfico en donde se muestra la velocidad en la que se completaron los requisitos planteados al inicio del desarrollo del sistema. A continuación, en la **Tabla 15-3**, se describe las actividades en la etapa de finalización del proyecto.

**Tabla 17-3:** Actividades de finalización.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ACTIVIDAD** | **DESCRIPCIÓN** | **RESPONSABLE** |
| Documentación del sistema. | Elaborar el manual de usuario y técnico. | Desarrollador |
| Despliegue del sistema en el servidor web. | Instalación y despliegue del sistema en el servidor gratuito Heroku y AWS. | Desarrollador |

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

### BurnDown Chart

Al finalizar el desarrollo del Sprint Backlog se presenta a continuación la Figura, que representa el progreso del proyecto a lo largo del tiempo de desarrollo, es parte esencial de cualquier proyecto ágil y es una forma simple y clara de mostrar lo que ocurre en cada sprint.

El **Gráfico 1-3** contiene dos líneas que representan los puntos reales (línea roja) y los puntos estimados (línea azul) de cada sprint, es una comparativa que nos ayudará a comprender como avanzó el desarrollo del proyecto.

**Gráfico 1-3:** Burndown Chart.

**Realizado por:** Freddy Lema, 2020.

CAPITULO IV

# Marco de evaluación y análisis de resultados.

En el capitulo del marco de evaluación y análisis de los resultado se dan a conocer los resultados obtenidos a través de la aplicación de las metodologías y tecnologías que se especificaron para el desarrollo del proyecto, el trabajo de titulación denominado como **“DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB PARA LA GESTIÓN DEL RECICLAJE EN LA CIUDAD DE RIOBAMBA UTILIZANDO LA TECNOLOGÍA DE BASE DE DATOS NO-SQL Y EL FRAMEWORK EXPRESS”**, fue evaluado bajo el parámetro de usabilidad del estándar ISO/IEC 9126-3 a través de la técnica de la encuesta misma que se realizó a integrantes que forman parte de la asociación ASORMALIM.

## Determinación de los tipos de usuario y el tamaños de la muestra poblacional.

Para la evaluación de la característica de usabilidad del sistema se empleó encuestas, las cuales sirven para recabar la opinión de los usuarios y medir la característica mediante el estandar ISO/IEC 9126-3. Con el muestreo aleatorio estratificado se agrupó cada uno de roles de usuario que van a utilizar el sistema, debido a que existen 2 los cuales son: recolector y reciclador.

A continuación en la tabla se detalla el cálculo de la muestra por estratos de igual tamaño.

**Tabla 18-4:** Cálculo de la muestra por estratos de igual tamaño

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| L = Estrato | Estrato | Ni= Población |
| 1 | Recolectores | 125 |
| 2 | Recicladores | 15 |
| Total N= | | 140 |

**Fuente:** (García, 2015)

**Realizado por:** Lema Freddy, 2021

**Donde:**

El tamaño de cada estrato debe ser igual: n1= n2 = n3 = ……. = ni

N = población

n = tamaño de la muestra para la encuesta = 30

L = número de estratos = 2

Ni = Número de unidades que se toman de cada estrato para la muestra.

**Cálculo:**

n1 = = = 15

**Resultado:**

El tamaño de cada estrato será de 15 usuarios de cada uno de los roles mencionados anteriormente.

En La **Figura 22-4** se muestra el total de la población selecta para la aplicación de la encuesta.

Imagen que contiene Calendario

Descripción generada automáticamente

**Figura 24-4:** Muestreo estratificado desproporcional.

**Realizado por:** Lema Freddy, 2021

La aplicación de la encuesta será dirigida a un total de 30 personas de manera online, 15 representan al rol de reciclador y los otros 15 al rol de recolector que son el número estudiantes del noveno semestre de la escuela de sistemas, según (Alroobaea y Mayhew, 2014) 30 personas es la cantidad suficiente para realizar estudios de la usabilidad de los sistemas, estas personas son escogidas de manera aleatoria en cada estrato. (Otzen y Manterola, 2017)

## Parámetros de medición de la calidad.

Los parámetros y métricas que se utilizaron para evaluar el sistema nos permiten establecer cuan usable es el sistema web, la usabilidad del estándar ISO/IEC 9126-3 está compuesta por cinco subcaracterísticas las cuales son: entendimiento, aprendizaje, operabilidad, atracción y conformidad de la usabilidad. A continuación, en la **Tabla 16-4** se detallan los parámetros para la medición de la calidad del sistema.

**Tabla 19-4:** Parámetros para la medición de la usabilidad.

|  |  |
| --- | --- |
| **NIVEL DE ACEPTACIÓN** | **RANGO DE ACEPTACIÓN** |
| Alta | 0,71 – 1,00 |
| Media | 0,36 – 0,70 |
| Baja | 0,00 – 0,35 |

**Fuente**: (Mena, 2006).

**Realizado por:** Lema Freddy, 2021

A continuación, en la tabla se presentan las subcaracterísticas de la usabilidad con su nivel de aceptación requerido.

**Tabla 20-4:** Sub características de la usabilidad

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CARACTERÍSTICA** | **SUB CARACTERÍSTICAS** | **NIVEL DE ACEPTACIÓN REQUERIDA** |
| Usabilidad | Entendimiento | Alta |
| Aprendizaje | Alta |
| Operabilidad | Media |
| Atracción | Media |
| Conformidad de la usabilidad | Media |

**Fuente**: (Mena, 2006).

**Realizado por:** Lema Freddy, 2021

El sistema también deberá regirse a un conjunto mínimo de normas o estándares para la conformidad de usabilidad. A continuación, en la tabla se detallan las normas heurísticas definidas por Jakob Nielsen.

**Tabla 21-4:** Normas para la conformidad de la usabilidad

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NORMA** | **DESCRIPCIÓN** | **REQUERIDO** |
| **Prevención de Errores** | Se debe tratar de realizar diseños que sean simples y fáciles de usar, para que el usuario cometa el mínimo de errores. | SI |
| **Diseño adaptable a cualquier dispositivo.** | El sistema deberá ser desarrollado para ser responsivo es decir adaptarse a cualquier tamaño de dispositivo. | SI |
| **Consistencia y estándares** | Toda las pantallas y los componentes deben guardar similitud entre todas los componentes y funcionalidades. | SI |
| **Visibilidad del estado del sistema** | Siempre se debe mantener comunicado al usuario de que esta sucediendo en el sistema, a través de indicadores, mensajes, alertas, etc. | SI |
| **Coincidencia entre el sistema y el mundo real** | Cada elemento en la pantalla debe ser representativo para que el usuario sepa lo que hace solamente al visualizarse. | SI |
| **Control y libertad del usuario** | En ocasiones los usuarios realizan alguna acción por error y por defecto debe existir alguna funcionalidad que permita deshacer esos cambios o acciones. | SI |
| **Reconocimiento en lugar de recordar** | Los procesos flexibles se pueden llevar a cabo de diferentes maneras, de modo que las personas puedan elegir el método que les funcione. | SI |
| **Diseño estético y minimalista** | En ocasiones hay que realizar diseños que sean sencillos pero contundentes, no se debe tener en la pantalla del usuario información que se innecesaria. | SI |
| **Ayude a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores** | Cada mensaje de error debe ser entendido por los usuarios, a traves de mensajes que tengan un lenguaje apropiado. | SI |
| **Ayuda y documentación** | Todo sistema consta con documentación como un manual de usuario que permita instruir al usuario sobre las funcionalidades el sistema. | SI |

**Fuente:** (Nielsen, 1994)

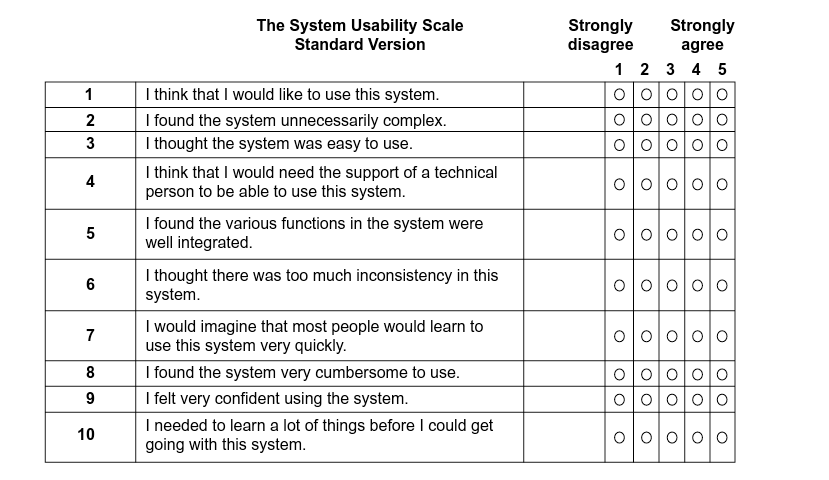
**Realizado por:** Lema Freddy, 2021

## Análisis de la usabilidad del sistema

Para la evaluación de la característica usabilidad del sistema se estableció realizar una encuesta que será aplicada de manera online mediante la siguiente Url: (https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdcsoPIeQEy1DyQ30FexKf59pel7cY5btQSsUr1ZbujgBPkmg/closedform), a cada unos de los usuarios se les envió el link para que contesten el cuestionario que se realizo en Google Forms, las preguntas fueron orientadas a conocer las opiniones de cada uno de ellos para evaluar cada una las subcaracterísticas de la usabilidad perteneciente al estándar ISO/IEC 9126-3 las cuales son: entendimiento, aprendizaje, operabilidad, atracción y conformidad de la usabilidad. Para mas detalles de la encuesta revisar el **Anexo C.**

Las preguntas que contiene la encuesta se basaron en el cuestionario de SUS ver **Figura 22-4**, el cual permite evaluar un sinnúmero de servicios y productos como: Software, Hardware, páginas web, aplicaciones para dispositivos móviles (Affairs, 2013). Se escogió SUS porque es un cuestionario estandarizado para la evaluación de la usabilidad en sistemas web además es de gran precisión y simplicidad ya que contiene10 preguntas las cuales se puede contestar en poco tiempo.

Se escogieron las preguntas mas representativas para evaluar las subcaracterísticas de: Aprendizaje, Operabilidad y Atracción de la usabilidad que se establecieron en la **Tabla 17-4**, las preguntas para las 2 subcaracterísticas restantes se tomaron de la guía para medir la usabilidad de (Mena, 2016).



**Figura 25-4:** Preguntas Cuestionario SUS

**Fuente:** (Sauro, 2011)

A continuación, se detallan como se adaptaron cada una de las preguntas:

Preguntas de la encuesta para medir la usabilidad del sistema web para la gestión del reciclaje en la ciudad de Riobamba

**Entendimiento**

Para evaluar esta métrica se utilizó la guía de (Mena, 2006)

¿Cuantas funcionalidades o herramientas del sistema web para el reciclaje son evidentes para usted?

**Conformidad de la usabilidad**

Para evaluar esta métrica se utilizó la guía de (Mena, 2006)

Escoja las normas que usted cree que se cumplen o se implementaron en el sistema web

**Atracción**

Para la evaluación de esta métrica se utilizó la pregunta número 1 del cuestionario de SUS que se relaciona con la atracción.

El diseño del sistema es agradable creo que me gustará visitar con frecuencia este sistema web

**Aprendizaje**

En la evaluación de esta métrica se utilizó la pregunta número 7 del cuestionario de SUS que se relaciona con el aprendizaje.

Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el sistema web

**Operabilidad**

Finalmente, para la evaluación de esta métrica se utilizó la pregunta número 9 del cuestionario de SUS que se relaciona con la operabilidad.

Me sentí muy confiado en el manejo del sistema web

## Métrica de evaluación: Entendimiento

A continuación, se da a conocer la notación de las variables que se utilizaron para analizar la métrica de entendimiento para mayor detalle ver la **Tabla 18-4**.

**A:** Número de funciones identificadas por el usuario.

**B:** Número total de funciones existentes.

**X:** Variable resultante de la fórmula de medición.

**Tabla 22-4:** Métrica de Entendimiento

|  |  |
| --- | --- |
| **MÉTRICA DE ENTENDIMIENTO** | |
| **Nombre:** | Funciones o herramientas evidentes del sistema. |
| **Propósito:** | Cuantas funcionalidades o herramientas del sistema web para el reciclaje son evidentes para el usuario |
| **Método de aplicación.** | Contar las funciones evidentes al usuario y comparar con el número total de funciones. |
| **Funciones o herramientas evidentes:** | Función de Login para el acceso al sistema.  Función de Registro para el acceso al sistema.  Función de Recuperación de contraseña.  Función de Listar las recolecciones.  Función de Listar las postulaciones.  Función de Listar mis publicaciones.  Función de Crear una publicación.  Función de Búsqueda.  Función de Mensajería.  Función de Notificaciones.  Funciones de Eliminación.  Funciones de Modificación. |
| **Medición:** | X = (A/B)  X = (10/12)  X = 0,83 |
| **Interpretación:** | 0 < X <= 1  0 < 0,83 <=1  Entre más cercano a 1, más completa. |
| **Tipo de escala:** | Absoluta |
| **Fuente de medición:** | Diseño  Informes de revisión |
| **Audiencia:** | Usuarios |

**Fuente**: (Mena, 2016).

**Realizado por:** Lema Freddy, 2021

Posterior de realizar el análisis se obtuvo el valor de medición de 0,83 que corresponde de acuerdo con la **Tabla 16-4** a un nivel de aceptación alta en base al estándar ISO/IEC 9126-3, dando a conocer que el entendimiento del sistema es aceptable por parte de los usuarios.

## Métrica de evaluación: Aprendizaje

A continuación, se da a conocer la notación de las variables que se utilizaron para analizar la métrica de aprendizaje para mayor detalle ver la **Tabla 19-4**.

**A:** Número de usuarios que no aprendieron a usar el sistema

**B:** Número de usuarios que fueron encuestados.

**X:** Variable resultante de la fórmula de medición.

**Tabla 23-4:** Métrica de Aprendizaje

|  |  |
| --- | --- |
| **MÉTRICA DE APRENDIZAJE** | |
| **Nombre:** | Facilidad de aprender las funciones |
| **Propósito:** | Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el sistema web |
| **Medición:** | A = 3  B = 30  X = 1 – (A/B) = 1 – (3/30)  X = 0,9 |
| **Interpretación:** | 0 <= X <=1  0 <= 0,9 <= 1  Entre más cercano a 1, más completa. |
| **Tipo de escala:** | Absoluta |
| **Fuente de medición:** | Diseño  Informe de revisión |
| **Audiencia:** | Usuarios |

**Fuente**: (Mena, 2016).

**Realizado por:** Lema Freddy, 2021

Al realizar el análisis de la métrica de aprendizaje se obtuvo el valor de medición de 0,9 que corresponde de acuerdo con la **Tabla 16-4** a un nivel de aceptación alta en base al estándar ISO/IEC 9126-3, dando a conocer que el aprendizaje para la utilización del sistema es fácil para la mayoría de los usuarios.

## Métrica de evaluación: Operabilidad

A continuación, se da a conocer la notación de las variables que se utilizaron para analizar la métrica de operabilidad para mayor detalle ver la **Tabla 20-4**.

**A:** Número de usuarios que no pudieron operar el sistema.

**B:** Número de usuarios que fueron encuestados.

**X:** Variable resultante de la fórmula de medición.

**Tabla 24-4:** Métrica de Operabilidad

|  |  |
| --- | --- |
| **MÉTRICA DE OPERABILIDAD** | |
| **Nombre:** | Facilidad de controlar el sistema |
| **Propósito:** | Me sentí muy confiado en el manejo del sistema web |
| **Medición:** | A = 4  B = 30  X = 1 – (A/B) = 1 – (4/30)  X = 0,86 |
| **Interpretación:** | 0 <= X <=1  0 <= 0,86 <= 1  Entre más cercano a 1, más completa. |
| **Tipo de escala:** | Absoluta |
| **Fuente de medición:** | Diseño  Informe de revisión |
| **Audiencia:** | Usuarios |

**Fuente**: (Mena, 2016).

**Realizado por:** Lema Freddy, 2021

Al realizar el análisis de la métrica de operabilidad se obtuvo el valor de medición de 0,86 que corresponde de acuerdo con la **Tabla 16-4** a un nivel de aceptación alta en base al estándar ISO/IEC 9126-3, dando a conocer que la mayoría de los usuarios pudo operar el sistema sin problema alguno.

## Métrica de evaluación: Atracción

A continuación, se da a conocer la notación de las variables que se utilizaron para analizar la métrica de atracción para mayor detalle ver la **Tabla 21-4**.

**A:** Número de usuarios que consideraron que el sistema no tiene un diseño atractivo.

**B:** Número de usuarios que fueron encuestados.

**X:** Variable resultante de la fórmula de medición.

**Tabla 25-4:** Métrica de Atracción

|  |  |
| --- | --- |
| **MÉTRICA DE ATRACCIÓN** | |
| **Nombre:** | Diseño de la Interfaz del sistema. |
| **Propósito:** | Creo que me gustará visitar con frecuencia este sistema web |
| **Medición:** | A = 5  B = 30  X = 1 – (A/B) = 1 – (5/30)  X = 0,86 |
| **Interpretación:** | 0 <= X <=1  0 <= 0,83 <= 1  Entre más cercano a 1, más completa. |
| **Tipo de escala:** | Absoluta |
| **Fuente de medición:** | Diseño  Informe de revisión |
| **Audiencia:** | Usuarios |

**Fuente**: (Mena, 2016).

**Realizado por:** Lema Freddy, 2021

Al realizar el análisis de la métrica de atracción se obtuvo el valor de medición de 0,83 que corresponde de acuerdo con la **Tabla 16-4** a un nivel de aceptación alta en base al estándar ISO/IEC 9126-3, dando a conocer que la mayoría de los usuarios considera que el diseño del sistema web es atractivo.

## Métrica de evaluación: Conformidad de la usabilidad.

A continuación, se da a conocer la notación de las variables que se utilizaron para analizar la métrica de conformidad de la usabilidad para mayor detalle ver la **Tabla 21-4**.

**A:** Número de artículos implementados de conformidad.

**B:** Total de artículos que requieren conformidad.

**X:** Variable resultante de la fórmula de medición.

**Tabla 26-4:** Métrica Conformidad de la usabilidad

|  |  |
| --- | --- |
| **MÉTRICA DE CONFORMIDAD DE LA USABILIDAD** | |
| **Nombre:** | Conformidad de la usabilidad |
| **Propósito:** | Escoja las normas que usted cree que se cumplen o se implementaron en el sistema web. |
| **Normas usadas en el desarrollo del sistema:** | Prevención de Errores  Diseño adaptable a cualquier dispositivo  Consistencia y estándares  Visibilidad del estado del sistema  Coincidencia entre el sistema y el mundo real  Control y libertad del usuario  Reconocimiento en lugar de recordar  Diseño estético y minimalista  Ayude a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores  Ayuda y documentación |
| **Medición:** | X = A/B  X = (7/10)  X = 1 |
| **Interpretación:** | 0 < X <= 1  0 < 1<=1  Entre más cercano a 1, más completa. |
| **Tipo de escala:** | Absoluta |
| **Fuente de medición:** | Especificación de normas y estándares.  Informe de revisión  Diseño |
| **Audiencia:** | Desarrolladores  Usuarios |

**Fuente**: (Mena, 2016).

**Realizado por:** Lema Freddy, 2021

Posterior de realizar el análisis de la métrica de conformidad de uso se obtuvo el valor de medición de 1 que corresponde de acuerdo con la **Tabla 16-4** a un nivel de aceptación alta en base al estándar ISO/IEC 9126-3, dando a conocer que la conformidad de usabilidad se cumple de acuerdo con las especificaciones que se establecieron en la **Tabla 18-4.**

## Evaluación de la calidad del sistema

En la **Tabla 24-4** se puede apreciar una comparación entre los valores obtenidos y requeridos con sus respectivas métricas para la evaluación de la usabilidad del sistema web.

**Tabla 27-4:** Evaluación de la usabilidad del sistema web

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SUB CARACTERÍSTICA** | **REQUERIDO** | | **OBTENIDO** | |
| **MÉTRICA**  **DE EVALUACIÓN** | **NIVEL ACEPTACIÓN** | **MÉTRICA**  **DE EVALUACIÓN** | **NIVEL ACEPTACIÓN** |
| Entendimiento | 1,00 | Alta | 0,83 | Alta |
| Aprendizaje | 1,00 | Alta | 0,90 | Alta |
| Operabilidad | 1,00 | Alta | 0,86 | Alta |
| Atracción | 0,70 | Media | 0,83 | Alta |
| Conformidad de la usabilidad | 1,00 | Alta | 0,7 | Media |
| **TOTAL** | 4,70 | **TOTAL** | 4,12 |  |
| **PORCENTAJE TOTAL** | **100%** | **PORCENTAJE TOTAL** | **87,65%** |

**Fuente**: (Mena, 2016).

**Realizado por:** Lema Freddy, 2021

Al realizar la comparación de la **Tabla 24-4** se puede evidenciar que el sistema web para la gestión del reciclaje en la ciudad de Riobamba es 87,65% usable, este valor se obtuvo al realizar la suma de los valores que se obtuvieron al realizar el estudio de cada una de las métricas expuestas anteriormente para después realizar una regla de tres simple con el valor requerido para la evaluación (4,12 \* 100 / 4.70 = 87,65).

A continuación, en el **Gráfico 2-4** se puede observar la comparación de los valores requeridos y obtenidos de acuerdo con el estudio de cada una de las métricas que se utilizaron para realizar la evaluación de la calidad del sistema web desarrollado.

**Gráfico 2-4:** Evaluación de la usabilidad del sistema web

**Realizado por:** Lema Freddy, 2021

En el eje Y esta representado el valor que se obtuvo al realizar la evaluación de cada una de las métricas, mientras mas se acerque al valor de 1 mejor es la valoración. El eje X esta representada por cada uno de los nombres de las subcaracterísticas que pertenecen a la característica de la usabilidad.

En la métrica de Entendimiento el valor obtenido fue de 0,83 con una aceptación alta versus un valor requerido de 1 con el mismo nivel de aceptación.

En la métrica de Aprendizaje el valor obtenido fue de 0,90 con una aceptación alta versus un valor requerido de 1 con nivel de aceptación alta.

En la métrica de Operabilidad el valor obtenido fue de 0,86 con una aceptación alta versus un valor requerido de 1 con el mismo nivel de aceptación.

En la métrica de Atracción el valor obtenido fue de 0,83 con nivel aceptación alta versus un valor requerido de 0,70 con nivel de aceptación media.

En la métrica de Conformidad de la usabilidad el valor obtenido fue de 0,70 con nivel aceptación media versus el valor requerido 1 con nivel de aceptación alta. Finalmente, el valor de la usabilidad realizando el promedio entre todos los valores obtenidos fue de 87.6%.

**CONCLUSIONES**

Luego de realizar el análisis del Framework Express y la tecnología de base de datos NoSQL se concluye que mediante Express se pueden crear aplicaciones web de manera sencilla y rápida, además de ser aplicaciones escalables, en cuanto a las bases de datos NoSQL permiten la escalabilidad horizontal y un mejor rendimiento.

Para el desarrollo del sistema web se han implementado los módulos de autenticación, reciclar, recolectar, mensajería, perfil ecológico y publicaciones; cada uno de estos módulos ofrece funcionalidades específicas, esto permite tener una herramienta tecnológica para la gestión del reciclaje en la ciudad de Riobamba.

El sistema web para la gestión del reciclaje se desarrolló mediante la metodología Scrum la cual permitió definir a través de cada una de sus fases las actividades que se van a realizar para cumplir con la planificación establecida, cabe recalcar que el Sprint Backlog se cumplió como estaba planeado ya que no hubo ningún aumento de requerimientos o replanificaciones durante el desarrollo del proyecto.

Posterior al finalizar el desarrollo del sistema web para la gestión del reciclaje en la ciudad de Riobamba se realizó la evaluación de la usabilidad establecido en el estándar ISO/IEC 9126-3 para métricas internas de la calidad de software, el cual nos indica que el sistema cumple con 87.65% de usabilidad, por lo que se concluye que el sistema para la gestión del reciclaje en la ciudad de Riobamba es usable.

**RECOMENDACIONES**

Se recomienda utilizar las tecnologías utilizadas en el desarrollo del proyecto por sus características y ventajas que brindan al desarrollar cualquier aplicación web.

Se sugiere que para futuras investigaciones se profundice el estudio de la contaminación y como reducir el impacto ambiental a través del reciclaje y que se opten por buscar mas alternativas para crear otras herramientas tecnológicas que puedan complementar a este sistema.

Se debe tomar en cuenta que al realizar el levantamiento de los requisitos funcionales de cualquier plataforma web se tome en cuenta todos los aspectos que debe contener el sistema, para cumplir con la planificación inicial y que no exista la posibilidad de que los costos o duración del proyecto aumenten.

Para la calidad del sistema web se recomienda establecer otras métricas como: funcionalidad, mantenibilidad o eficiencia que establecen el estándar ISO/IEC 9126-3.

**BIBLIOGRAFIA**

AFFAIRS, A.S. for P., 2013. System Usability Scale (SUS). [en línea]. [Consulta: 22 enero 2021]. Disponible en: system-usability-scale.html.

AIMBSOR, 2017. 1.01. Arquitectura cliente/servidor - AIMB SOR. *Aimbsor* [en línea]. [Consulta: 1 diciembre 2020]. Disponible en: https://sites.google.com/site/aimbsor/introduccion-a-los-sor/1-1-arquitectura-cliente-servidor.

ALROOBAEA, R. y MAYHEW, P.J., 2014. How Many Participants are Really Enough for Usability Studies? *Proceedings of 2014 Science and Information Conference, SAI 2014*. S.l.: s.n., DOI 10.1109/SAI.2014.6918171.

ANGELES, J., 2020. Python. *https://www.crehana.com/blog* [en línea]. [Consulta: 21 enero 2021]. Disponible en: https://www.crehana.com/ec/blog/web/que-es-python/.

ANGULO, J.S. y ROBLES, D.C., 2014. Usabilidad y Satisfacción de la Usability and Satisfaction of e- e-Rúbrica. Rubric. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, pp. 19.

BADAL, H., 2017. Ventajas y desventajas de una Web App. *Linkedin* [en línea]. [Consulta: 1 diciembre 2020]. Disponible en: https://es.linkedin.com/pulse/ventajas-y-desventajas-de-una-web-app-hector-badal-mba.

BÁEZ, S., 2012. Sistemas Web. *Sistemas Web :: KnowDo* [en línea]. [Consulta: 12 enero 2020]. Disponible en: http://www.knowdo.org/knowledge.php?id=39.

BAJAÑA RODRÍGUEZ, L.A., 2015. *Implementación de un sistema web para el reciclaje y donación de partes de computadoras.* [en línea]. Guayaquil: ESPOL. Disponible en: http://www.dspace.espol.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/39920/D-84920.pdf?sequence=-1&isAllowed=y.

BBVAAPIMARKET, 2016. API REST: qué es y cuáles son sus ventajas en el desarrollo de proyectos. *BBVA API\_Market* [en línea]. [Consulta: 1 diciembre 2020]. Disponible en: https://www.bbvaapimarket.com/es/mundo-api/api-rest-que-es-y-cuales-son-sus-ventajas-en-el-desarrollo-de-proyectos/.

BLANCARTE, O., 2017. Introducción a NodeJS (JavaScript del lado del Servidor). *Oscar Blancarte - Software Architecture* [en línea]. [Consulta: 1 diciembre 2020]. Disponible en: https://www.oscarblancarteblog.com/2017/05/29/introduccion-a-nodejs-2/.

CALIDADYSOFTWARE, 2014. Estimación. *Calidad y software* [en línea]. [Consulta: 24 enero 2021]. Disponible en: https://calidadysoftware.wordpress.com/tag/estimacion/.

CATALDI, I.Z., 2000. Metodología de diseño, desarrollo y evaluación de software educativo, pp. 255.

CERVANTES, H., 2018. Arquitectura de Software. *SG Buzz* [en línea]. [Consulta: 12 enero 2020]. Disponible en: https://sg.com.mx/revista/27/arquitectura-software.

CHINININ, Z., 2012. GUIA DE ARQUITECTURA EN N-CAPAS: Estilos Arquitecturales. *GUIA DE ARQUITECTURA EN N-CAPAS* [en línea]. [Consulta: 12 enero 2020]. Disponible en: http://arquitecturancapas.blogspot.com/2012/10/estilos-arquitecturales.html.

CHODOROW, K., 2013. *MongoDB: The Definitive Guide: Powerful and Scalable Data Storage*. S.l.: O’Reilly Media, Inc. ISBN 978-1-4493-4482-5.

COLMA, 2020. Ventajas y desventajas de Angular ⋆ Noticias: arte, viajes, diseño, tecnología. *News: Art, Travel, Design, Technology* [en línea]. [Consulta: 1 diciembre 2020]. Disponible en: https://es.news.colma.do/ventajas-y-desventajas-de-angular.

CÓRDOVA GARCÍA,VALLEJO LÓPEZ, M.F., Jéssica Lorena, 2013. *Determinación y evaluación de las externalidades ambientales del reciclaje de plástico, vidrio y compuestos de celulosa generados en la ciudad de Riobamba.* [en línea]. RIOBAMBA: UNACH. Disponible en: http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/778/1/UNACH-EC-IMB-2013-0004.pdf.

CUESTA, H., 2013. 2.1.6 Multimedia. *Practical Data Analysis* [en línea]. S.l.: Packt Publishing, pp. 30. ISBN 978-1-78328-099-5. Disponible en: https://app.knovel.com/hotlink/pdf/id:kt00U5TR2B/practical-data-analysis/multimedia.

DIPLOMADO EN GESTIÓN DE LA CALIDAD DEL SOFTWARE, 2015. Usabilidad. *gestion de la calidad del software - norma iso-9126* [en línea]. [Consulta: 8 enero 2021]. Disponible en: https://diplomadogestioncalidadsoftware2015.wordpress.com/norma-iso-9126/calidad-interna-y-externa/usabilidad/.

EL TELÉGRAFO, 2019. Los recicladores de Riobamba piden ayuda ciudadana. *El Telégrafo - Noticias del Ecuador y del mundo* [en línea]. [Consulta: 26 enero 2020]. Disponible en: https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional/1/recicladores-riobamba-ciudadania.

ESPINOZA, C. y ROSA, F., 2013. Análisis comparativo entre bases de datos relacionales con bases de datos no relacionales, pp. 88.

FLORÍA CORTÉS, A., 2000. Cuestionarios. *Área de Ingeniería de Proyectos* [en línea]. [Consulta: 1 febrero 2021]. Disponible en: http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/nuevos/CuestCon.htm.

GALÁN, D., 2020. ¿Qué es AngularJS y por qué deberías usarlo? *IfgeekthenEveris* [en línea]. [Consulta: 3 octubre 2020]. Disponible en: https://ifgeekthen.everis.com/es/que-es-angularjs-y-por-que-deberias-usarlo.

GALVIS, J.P.P., 2015. Propuesta de notación gráfica para el modelo orientado a documentos de MongoDB, pp. 96.

GARCÍA, I.G., 2015. *Matemáticas para informática* [en línea]. 1. S.l.: Editorial Universidad del Norte. [Consulta: 27 enero 2021]. ISBN 978-958-741-934-4. Disponible en: https://www.jstor.org/stable/10.2307/j.ctvvn8bv.

HAHN, E., 2016. *Express in action: writing, building, and testing Node.js applications*. Shelter Island, NY: Manning Publications. ISBN 978-1-61729-242-2. TK5105.8883 .H34 2016

HERRERA, C., 2020. Ventajas y desventajas de usar JavaScript en la programación web - Bloguero Pro. [en línea]. [Consulta: 21 enero 2021]. Disponible en: https://blogueropro.com/blog/ventajas-y-desventajas-de-usar-javascript-en-la-programacion-web?fbclid=IwAR2h2HEa56O81floEQm3tM7lr-Vhmy1w1i3ioa6iNaRzM6rlFinh8vxSaoU.

MARTINEZ, C.P., 2016. Arquitectura de software y sus beneficios. *DevExperto* [en línea]. [Consulta: 12 enero 2020]. Disponible en: https://devexperto.com/arquitectura-del-software/.

MENA, G., 2006. ISO 9126-3: Métricas Internas de la Calidad del Producto de Software. [en línea]. [Consulta: 16 enero 2021]. Disponible en: https://mena.com.mx/gonzalo/maestria/calidad/presenta/iso\_9126-3/.

MOZILLA, 2018. Introducción a Express/Node. *Documentación web de MDN* [en línea]. [Consulta: 3 octubre 2020]. Disponible en: https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/Server-side/Express\_Nodejs/Introduction.

NIELSEN, J., 1994. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. *Nielsen Norman Group* [en línea]. [Consulta: 19 enero 2021]. Disponible en: https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/.

NODEJS, 2019. Acerca. *NodeJs* [en línea]. [Consulta: 25 enero 2021]. Disponible en: https://nodejs.org/es/about/.

OTZEN, T. y MANTEROLA, C., 2017. Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, vol. 35, no. 1, pp. 227-232. ISSN 0717-9502. DOI 10.4067/S0717-95022017000100037.

PIENSASOLUTIONS, 2017. Principales lenguajes de programación para el desarrollo web. *Blog Piensa Solutions* [en línea]. [Consulta: 12 enero 2020]. Disponible en: https://blog.piensasolutions.com/principales-lenguajes-programacion-web/.

ROBLEDANO, Á., 2019. Qué es MongoDB y características. *OpenWebinars.net* [en línea]. [Consulta: 4 octubre 2020]. Disponible en: https://openwebinars.net/blog/que-es-mongodb/.

ROSA MONCAYO, J.M., 2018. ¿Qué es REST? Conoce su potencia. *OpenWebinars.net* [en línea]. [Consulta: 3 octubre 2020]. Disponible en: https://openwebinars.net/blog/que-es-rest-conoce-su-potencia/.

ROUSE, M., 2015. ¿Qué es NoSQL (No Solo SQL)? - Definición en WhatIs.com. *SearchDataCenter&nbsp;en&nbsp;Español* [en línea]. [Consulta: 4 octubre 2020]. Disponible en: https://searchdatacenter.techtarget.com/es/definicion/NoSQL-No-Solo-SQL.

SAURO, J., 2011. MeasuringU: Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS). [en línea]. [Consulta: 22 enero 2021]. Disponible en: https://measuringu.com/sus/.

SCHIAFFARINO, A., 2019. Modelo cliente servidor: ¿Qué es? Características, Ventajas y Desventajas. *Infranetworking* [en línea]. [Consulta: 12 enero 2020]. Disponible en: https://blog.infranetworking.com/modelo-cliente-servidor/.

SIABATO, W., 2008. Métricas aplicadas a los modelos de calidad: caso de uso en los SIG , pp. 13.

TAPIA, N., 2018. Ventajas y desventajas del lenguaje PHP » BaulPHP. *BaulPHP* [en línea]. [Consulta: 21 enero 2021]. Disponible en: https://www.baulphp.com/ventajas-y-desventajas-del-lenguaje-php/.

WAMMI, 2020. WAMMI. [en línea]. [Consulta: 1 febrero 2021]. Disponible en: http://www.wammi.com/whatis.html.