# **ESCUELA POLITECNA NACIONAL**

#### **ESCUELA DE FORMACION DE TECNOLOGOS**

# DESARROLLO DE UN SISTEMA ESTUDIANTIL DE NOTAS PARA UNA UNIDAD EDUCATIVA

# PROYECTO DE LA MATERIA DESARROLLO DE SOFTWARE PERTENECIENTE A LA CARRERA DE TECNOLOGIA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE

#### PROYECTO INTEGRADOR

#### MARVIN ANIBAL ZAMBRANO GILER

marvin.zambrano@epn.edu.ec

#### MIGUEL ANGEL JURADO CEDEÑO

miguel.jurado@epn.edu.ec

#### FREDDY GEOVANNY VALVERDE GALLARDO

freddy.valverde@epn.edu.ec

#### **ESTEBAN ALEJANDRO RIOS PEREZ**

esteban.rios@epn.edu.ec

Quito, febrero 2020

# Contenido

1.	INT	ROE	DUCCION	. 5
	1.1.	Plar	nteamiento del problema	. 5
	1.2.	Obj	etivo General	. 6
	1.3.	Obj	etivos Específicos	. 6
	1.4.	Alca	ance	. 6
2.	. ME	TOD	OLOGÍA	. 7
	2.1.	Aná	llisis y levantamiento de requisitos	. 7
	2.2.	Met	odología ágil SCRUM	. 7
	2.2.	1.	Roles	. 8
	2.2.	2.	Artefactos	. 9
	2.3.	Arq	uitectura del sistema informático	11
	2.3.	1.	Visual Studio (Desarrollo con .NET C#)	11
	2.3.	2.	Windows forms	12
	2.4.	Dise	eño de la base de datos y prototipos de la interfaz	12
	2.4.	1.	SQL Server	12
	2.4.	2.	Modelo entidad Relación.	12
	2.4.	3.	Diseño de la base de datos	12
	2.4.	4.	Prototipo de la interfaz	14
	2.5.	Her	ramientas de desarrollo del sistema	20
	2.5.	1.	Power Designer	20
	2.5.	2.	Visual Studio	20
3	Res	sulta	dos y discusión	21
	3.1.	Per	spectiva del sistema	21
	3.1.	1. In	terface de usuario para el sistema	21
	3.1.	.2. In	terface de hardware para el sistema	21
	3.1.	.3. In	terfaces de software para el sistema	22
	3.2. F	unci	ones del sistema	22
	3.3. F	Restr	icciones del sistema	22
	3.4. F	Requ	erimientos específicos del sistema	23
	3.4.	1. ld	lentificación del usuario administrador del sistema	23
	3.4.	2. ld	lentificación del usuario (docente)	24
	3.4.	3. ld	lentificación del usuario (estudiante)	24
	3.5. C	Clasif	icación de requerimientos funcionales del sistema	25
	3.6. C	onfo	ormación del equipo de trabajo	25

3.7.1. Historias de usuario	26
3.7.2. Iteraciones	31
3.8 Implementación del sistema	33
3.9. Pruebas del sistema	39
4. Conclusiones y Recomendaciones	42
4.1. Conclusiones	
4.2. Recomendaciones	
5 Bibliografía	
Índice de Tablas	
Tabla 1 - Modelo historias de usuarios	
Tabla 2 - Clasificación de requerimientos para el sistema	
Tabla 3 - Equipo de trabajo y roles Tabla 4- Historia de usuario 1: Registrar nuevos cursos, docentes y estudiant	
	26
Tabla 5 - Historia de usuario 2: Modificar los cursos	27
asignaturas	27
Tabla 7 - Historia de usuario 4: Habilitar los permisos para que el docente	
pueda registrar o modificar las calificaciones	
Tabla 8 - Historia de usuario 5: Visualizar los estudiantes y los docentes	
Tabla 9 - Historia de usuario 6: Visualizar los cursos	
Tabla 10- Historia de usuario 7: Visualizar información personal	
Tabla 12 - Historia de usuario 9: Visualizar información personal	
Tabla 13 - Historia de usuario 10: Visualizar las calificaciones	
Tabla 14 - Primera Iteración: Diseño de la base de datos	
Tabla 15 - Segunda Iteración: Diseño del sistema	32
Tabla 16 - Tercera Iteración: Diseño e Implementación	32
Tabla 17- Cuarta Iteración: Implementación completa del sistema	
Tabla 18 - Quinta Iteración: Pruebas y presentación final del sistema	
Tabla 19 Prueba de aceptación Identificación de usuario	
Tabla 20 Prueba de aceptación Consulta docente	
Tabla 21 Prueba de aceptación Registro y matriculación de estudiante	40

# Índice de Figuras

Figura 1 - Modelo lógico de base de datos	13
Figura 2 - Prototipo de la pantalla inicial	14
Figura 3 Prototipo de la pantalla administrador	15
Figura 4 Prototipo de la pantalla de consulta del administrador	15
Figura 5 Prototipo de la pantalla de consulta a estudiante del administrador	16
Figura 6 Prototipo de la pantalla de consulta a curso del administrador	16
Figura 7 Prototipo de la pantalla de consulta a docente del administrador	17
Figura 8 Prototipo de la pantalla de registro del administrador	17
Figura 9 Prototipo de la pantalla de registro de estudiante del administrador	18
Figura 10 Prototipo de la pantalla de registro de curso del administrador	18
Figura 11 Prototipo de la pantalla de registro de asignatura del administrador	19
Figura 12 Prototipo de la pantalla de registro de docente del administrador	19
Figura 13 Interfaz para el inicio de sesión para el usuario administrador	33
Figura 14 Interfaz de la pantalla principal de usuario administrador	34
Figura 15 Interfaz de la pantalla de la sección consulta del usuario	
administrador	34
Figura 16 Interfaz para poder consultar la información de un estudiante	
	35
Figura 17 Interfaz para poder consultar la información de un docente registrac	ok
	35
Figura 18 Interfaz para realizar la consulta de un curso con la lista de	
estudiantes	
Figura 19 Interfaz de la pantalla de registros del usuario administrador	36
Figura 20 Interfaz para el registro y matriculación de un nuevo estudiante	37
Figura 21 Interfaz para el registro de una nuevo curso por parte del usuario	
administrador	37
Figura 22 Interfaz para el registro de un nuevo docente	38
Figura 23 Interfaz para el registro de una nueva asignatura por parte del	
usuario administrativo	
Figura 24 Prueba Interfaz inicio de sesión.	
Figura 25 Prueba consulta de información del docente	
Figura 26 Prueba de matriculación v registro	41

#### 1. INTRODUCCIÓN

#### 1.1. Planteamiento del problema

Algunas Unidades Educativas actualmente cuenta con numerosos expedientes de matrículas, debido a lo peculiar de su enseñanzas técnicas, influyendo de manera directa en el deficiente desarrollo de las inscripciones, por cuanto el proceso de matriculación y control de notas se lo ha manejado de un manera manual e insegura, ya que la información es almacenada en carpetas, en sus respectivos archivos, retrasando los procesos de búsqueda de cada expediente de los estudiantes, y a la vez, poniendo en peligro la información confidencial de cada educando, ya que puede ser plagiada o dañada por desastres naturales u otros sucesos.

Si a esto se le suma el hecho de que los registros de los estudiantes no están ubicados correctamente, en el trabajo se torna demasiado pesado, se congestiona la institución durante el proceso de matriculación, la manipulación del libro de vida es muy frágil, algunas de las actividades hechas por las instituciones se atrasan, la información se procesa muy lentamente; todas estas dificultades repercuten en las diferentes áreas con la que cuentan algunas instituciones. La información procesada manualmente ha sido manejada por los docentes y directivos, quienes llevan la labor de desempeñar dicho trabajo, pero nunca se ha llevado un control de los datos de una manera automatizada y computarizada que les permita que la información sea ágil, eficiente y eficaz.

Con estos antecedentes, los autores consideran pertinente un cambio en el control del procesamiento de datos, a través de un sistema informático que evite y controle, la duplicación, perdida de documentos y que agilice el proceso de matriculación y control de notas, de tal manera que sea confiable, seguro y amigable.

#### 1.2. Objetivo General

Desarrollar un Sistemas Estudiantil de Notas para la gestión de información de una Unidad Educativa.

#### 1.3. Objetivos Específicos

- Identificar los problemas que presentan las Unidades Educativas en la gestión de datos y matriculación.
- Identificar los requerimientos del sistema informático.
- Diseñar la arquitectura, interfaz de usuario y base de datos del sistema.
- Codificar el sistema.
- Realizar pruebas de funcionalidad del sistema.

#### 1.4. Alcance

El sistema informático propuesto facilitará la gestión y matriculación dentro de alguna Unidad Educativa, el cual podrá ser administrado por una persona propia de la Unidad Educativa.

De la misma manera con el desarrollo del sistema informático propuesto permitirá agilizar los procesos de gestión y matriculación dentro de la Unidad Educativa y además contribuirá en varios aspectos como: Obtención de la información precisa, centralizada, clara y concisa, un mayor control en las áreas de matriculación y gestión de datos como por ejemplo gestión de notas, cursos, estudiantes y profesores.

Para garantizar la integridad, consistencia y seguridad de la información y fortalecer los procesos gestión de datos y matriculación el sistema contara con un sistema de autenticación de usuarios y varias funcionalidades que a continuación van a ser descritas.

- Ingresar, actualizar y eliminar información de la Unidad Educativa.
- Ingresar, actualizar y eliminar matriculas de estudiantes.
- Ingresar, actualizar y eliminar profesores.

- Consultar información de cada uno de los usuarios que se encuentran en el sistema.
- Impresión de horarios y notas de los estudiantes.

#### 2. METODOLOGÍA

#### 2.1. Análisis y levantamiento de requisitos

En primer lugar, se realizará un análisis de la Unidades Educativas para levantar requerimientos lo cual es una fase primordial para abastecer las ideas principales en el proyecto y las necesidades que se desea cubrir, para que esta fase sea más eficaz se propone utilizar la metodología Ágil Scrum. Esta metodología es utilizada para guiar requerimientos, análisis, diseño y entregas.

La funcionalidad e información que dispondrá el sistema informático se determinara mediante consultas y problemas que disponen las Unidades Educativas.

Los datos obtenidos de problemas comunes en las Unidades Educativas serán sometidos en proceso de análisis el cual permitirá: Diseñar el esquema de la Base de Datos, elaboración de prototipos (mockups), diseño y herramientas para el diseño y desarrollo del sistema informático.

#### 2.2. Metodología ágil SCRUM

Scrum no es un proceso o una técnica para construir productos; en lugar de eso, es un marco de trabajo dentro del cual se pueden emplear varias técnicas y procesos. Scrum muestra la eficacia relativa de las prácticas de gestión de producto y las prácticas de desarrollo. (Jeff & Schwaber, 2013)

El marco de trabajo de Scrum está formado por:

#### 2.2.1. Roles

Define las responsabilidades que cada integrante debe cumplir para garantizar que la información dada sea correcta y que exista comunicación con el cliente para la mejora del proyecto, Scrum propone los siguientes roles.

#### Scrum master

El Scrum Master es la persona encargada de que se sigan las prácticas y valores descritos en el modelo Scrum. Se puede comparar el papel del Scrum Master al de un director/facilitador que guiará y orientará al equipo hacía el éxito de la culminación del proyecto. (Jeff & Schwaber, 2013)

El Scrum Master o facilitador del proyecto fue el ingeniero Juan Zaldumbide quien lideró la coordinación desde el inicio del tema presentado

#### **Development team**

El Equipo de Desarrollo consiste en los profesionales que desempeñan el trabajo de entregar un Incremento de producto "Terminado", que potencialmente se pueda poner en producción, al final de cada Sprint. Solo los miembros del Equipo de Desarrollo participan en la creación del Incremento. (Jeff & Schwaber, 2013)

En el presente proyecto en rol de Development Team, lo cumple Marvin Zambrano, Miguel Jurado, Freddy Valverde y Esteban Ríos como desarrolladores del sistema informático.

#### Product owner

Como dueño del producto es el vínculo entre el cliente y el equipo de desarrollo ya que debe cumplir con las siguientes funciones: (Mitchell, 2018)

Para lo cual se realizó las siguientes actividades:

- Definir la estrategia y los objetivos.
- Mantener el producto backlog.
- Definir, junto con el scrum master, los criterios de aceptación del proyecto y de cada sprint.
- Participar en los sprint reviews.
- Ayuda al scrum master y al development team a resolver cualquier

Cuestión en lo referente a proyecto, la funcionalidad y los productos.

#### 2.2.2. Artefactos

Herramientas planteadas por Scrum para que los roles mencionados en la sección anterior puedan llevar a cabo sus respectivas actividades. Las que se detallan a continuación no son las únicas, pero si las mínimas que requiere la metodología.

#### **Product backlog**

La lista de Producto es una lista ordenada de todo lo que podría ser necesario en el producto, y es la única fuente de requisitos para cualquier cambio a realizarse en el producto. El dueño del producto (Product Owner) es el responsable de la Lista de Producto, incluyendo su contenido, disponibilidad y ordenación. (Jeff & Schwaber, 2013)

Dentro de la lista de funcionalidades del sistema informático para la gestión de datos y matriculación en un Unidad Educativa son las siguientes:

- Identificación de los tipos de usuarios del sistema
- Registrar estudiantes
- Consultar estudiantes

- Eliminar estudiantes
- Registrar profesores
- Consultar profesores
- Eliminar profesores
- Consultar notas
- Registrar notas
- Imprimir horarios
- Registrar horarios
- Registrar cursos
- Consultar horarios

#### **Sprint**

Un Sprint o iteración es el periodo de tiempo con una duración recomendada de 2 a 4 semanas, en el cual el equipo de desarrollo trabaja en convertir las historias de Product Backlog en una nueva versión del sistema que se está implementando.

Durante un sprint no se puede cambiar los objetivos/requisitos planteados al iniciar la misma, ya que complica el enfoque del equipo y altera su compromiso con el proyecto. Para lograr el cumplimiento de todos los requisitos se debe organizarlos completando primero los que el cliente considere de más valor Trabajar de esta forma permite tener capacidad de reacción frente a cambios.

Se debe mencionar que, para el sistema informático de gestión de datos y matriculación para una Unidad Educativa, se han elaborado 6 iteraciones en base a las historias de usuario, cada iteración tiene su respectiva lista de actividades y el tiempo estimado que se utilizó para llevar a cabo las tareas requeridas en el desarrollo del sistema informático. (Mesa, 2018)

#### Historias de usuario

Descripción de una funcionalidad que debe incorporar un sistema de software, y cuya implementación aporta valor al cliente.

La estructura de una historia de usuario está formada por:

- Nombre breve y descriptivo.
- Descripción de la funcionalidad en forma de dialogo o monologo del usuario describiendo la funcionalidad que desea realizar.
- Criterio de validación y verificación que determinará para considerar terminado y aceptable por el cliente el desarrollo de la funcionalidad descrita. (Scrum Manager, marzo 2014)

Tabla 1 - Modelo historias de usuarios

	Historia de usuario
Número:	Usuario:
Nombre Historia:	
Prioridad:	
Iteración asignada:	
Programador(es) responsable(s):	
Descripción:	
Observaciones:	

El desarrollo del sistema informático de gestión de datos y matriculación de una Unidad Educativa se ha conformado de 10 historias de usuarios, las cuales han permitido recopilar los requerimientos del sistema.

# 2.3. Arquitectura del sistema informático

#### 2.3.1. Visual Studio (Desarrollo con .NET C#)

C# es un lenguaje de programación diseñado para crear una gran variedad de aplicaciones que se ejecutan en .NET Framework. Este lenguaje con seguridad de tipo es eficaz y está orientado a objetos. Se basa en .NET Compiler Platform "Roslyn", que proporciona API de análisis de código sofisticadas y es de código abierto en GitHub. (Microsoft, 2015)

#### 2.3.2. Windows forms

Windows Forms es una tecnología de Smart Client para el .NET Framework, un conjunto de bibliotecas administrativas que simplifican las tareas comunes de la aplicación, como la lectura y la escritura en el sistema de archivos.

## 2.4. Diseño de la base de datos y prototipos de la interfaz

#### 2.4.1. SQL Server

SQL Server es un sistema de gestión de bases de datos relacionales (RDBMS) de Microsoft que está diseñado para el entorno empresarial. SQL Server se ejecuta en T-SQL (Transact -SQL), un conjunto de extensiones de programación de Sybase y Microsoft que añaden varias características a SQL estándar, incluyendo control de transacciones, excepción y manejo de errores, procesamiento fila, así como variables declaradas.

Para el desarrollo de este sistema se utilizó SQL Server en Google cloud plataform. (Microsoft, 2019)

#### 2.4.2. Modelo entidad Relación.

El modelo entidad relación nos permite conocer cuáles son las entidades de datos y las relaciones que existen entre cada entidad del sistema, a partir de este modelo se puede generar el script necesario para crear la estructura física de la base de datos que se utiliza en el resto del desarrollo y en la implementación del sistema.

#### 2.4.3. Diseño de la base de datos

Los pasos que se llevaron a cabo para definir el modelo conceptual de base de datos se detallan a continuación:

- Definición de las entidades del modelo (tablas)
- Construcción de claves primarias
- Establecimiento de relaciones de tablas
- Creación de claves foráneas

A continuación, en la Figura 1 se observa el modelo lógico de la base de datos del sistema.

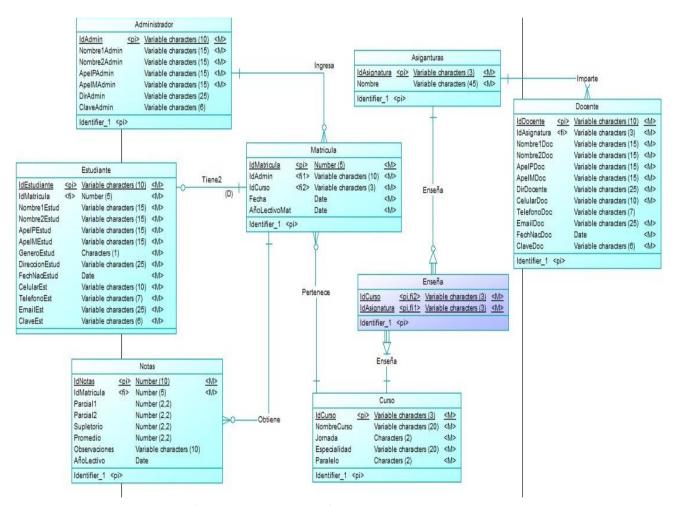


Figura 1 - Modelo lógico de base de datos

Elaborado por: Marvin Aníbal Zambrano Giler

#### 2.4.4. Prototipo de la interfaz

## Mockups

Mockups son prediseños que permiten a los diseñadores gráficos y web mostrar al cliente como será el diseño del proyecto que solicita. Este facilita el diseño del proyecto ya que actualmente hay varios programas que nos sirven para realizar estos prototipos de manera sencilla.

Algunas de las inclusiones y modificaciones de mayor importancia se detallan a continuación:



Figura 2 - Prototipo de la pantalla inicial

Elaborado por: Miguel Angel Jurado Cedeño





Elaborado por: Miguel Ángel Jurado Cedeño

# Elaborado por: Miguel Ángel Jurado Cedeño



Figura 5 Prototipo de la pantalla de consulta a estudiante del administrador

Elaborado por: Miguel Ángel Jurado Cedeño



Figura 6 Prototipo de la pantalla de consulta a curso del administrador

Elaborado por: Miguel Ángel Jurado Cedeño

000		Niujanio	,
	MinjaMoci	- sanck	~ NinjaMoci
SEN SEN	SISTEMA EST DE NO	TUDIANTIL TAS	ck nock
Consultar	INFORMACIÓN DOCENTE	iaMock	SALIR
Cédula:	NinjaMock	Quinja	
Nombre:  Género:  Dirección:	- Vin	Buscar VIS	
Fecha de Nacimiento: Celular: Teléfono:	- Unid	ijaMock Nine	
E-mail:		Minja <sub>Wo</sub>	

Figura 7 Prototipo de la pantalla de consulta a docente del administrador

Elaborado por: Miguel Ángel Jurado Cedeño



Figura 8 Prototipo de la pantalla de registro del administrador

Elaborado por: Miguel Ángel Jurado Cedeño

000	, c.	NinjaMo	
	Niuja Moc.	- Angle	Minis
SEN		ESTUDIANTIL NOTAS	kmock
Registrar	REGISTRAR ESTUDIA	MOCK	SALIR
	ck NinjaMock	Moc	
Nombre: Género: Dirección:	dk e	Registrar	
Fecha de Nacim Celular: Teléfono:	iento:	Ninja Mod	
E-mail:	ck	Minja Moc	

Figura 9 Prototipo de la pantalla de registro de estudiante del administrador

Elaborado por: Miguel Ángel Jurado Cedeño



Figura 10 Prototipo de la pantalla de registro de curso del administrador

Elaborado por: Miguel Ángel Jurado Cedeño

000	\/	Niuja <sub>Mio</sub>	o.
	MiniaMoc.	- sanck	MiniaMoc.
SEN		STUDIANTIL IOTAS	ckock
Registrar	Niulan	· · · · · · · · · · · · · · · ·	SALIR
Registrar	REGISTRAR ASIGNATU	RA	
Id Aasignatura:	5 MinjaMock	ra Elimia vio	NinjaMock
Nombre:		Registrar	
( Niujamos		Miujswo	NinjaMock
NiujaWock C		NinjaMock	
NinjaMocl	s Miujswock	Minjawo	ck MinjaMock

Figura 11 Prototipo de la pantalla de registro de asignatura del administrador



Figura 12 Prototipo de la pantalla de registro de docente del administrador

Elaborado por: Miguel Ángel Jurado Cedeño

#### 2.5. Herramientas de desarrollo del sistema

#### 2.5.1. Power Designer

Power Designer es un computer Aided Software Engineering (CASE), herramienta escrita originalmente a mediados de la década de 1980, para elaborar el modelado a gran escala de base de datos. Sus principales funciones son la implementación de las estructuras de datos necesarias para implementar los sistemas informáticos.

Esta herramienta modela diagrama entidad-relación para diferentes motores de base de datos como SQL Server. Puede utilizarse para diseñar el esquema de una base de datos nueva, documentar una ya existente o realizar una migración compleja.

PowerDesigner provee un ambiente de diseño para construir diagramas UML. Un modelo es una abstracción del sistema, una representación gráfica de una colección de elementos de modelado, a menudo dibujada con un grafo con vértices conectados por arcos. (Quezada, 2008)

#### 2.5.2. Visual Studio

Es un entorno de desarrollo integrado que permite a desarrolladores crear aplicaciones Web y escritorio, para sistemas operativos Windows.

Microsoft Visual Studio es un conjunto completo de herramientas de desarrollo para la generación de aplicaciones web ASP.NET, Servicios Web XML, aplicaciones de escritorio y aplicaciones móviles. Visual Basic, Visual C# y Visual C++ utilizando todo el mismo entorno de desarrollo integrado (IDE), que habilita el uso compartido de herramientas y facilita la creación de solicitudes en varios lenguajes. (Microsoft, 2019)

#### 3 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Perspectiva del sistema

#### 3.1.1. Interface de usuario para el sistema

La interface para cada uno de los usuarios permitirá interactuar en el sistema mediante el entorno de desarrollo integrado correctamente instalado en el sistema operativo que se está utilizando. El entorno de desarrollo que se utilizó e instalo es Microsoft Visual Studio.

#### **Microsoft Visual Studio**



## 3.1.2. Interface de hardware para el sistema

El hardware y su interfaz se manejarán a nivel de dispositivos. Para usuarios y manejo de calificaciones (registrar estudiantes, registrar docentes, registrar cursos, registrar calificaciones, modificar y eliminar) se utilizará el teclado o el mouse. Para verificar la información se la reflejará en el monitor de la computadora, como herramienta primordial donde se relacionará la interfaz que permitirá la interrelación entre la comunicación de software y hardware.

#### 3.1.3. Interfaces de software para el sistema

La interfaz de software entregara la siguiente información:

Para el usuario administrador: registro de los estudiantes que se encuentren matriculados, los docentes registrados y la lista de cada uno de los cursos con las respectivas calificaciones.

**Para el docente:** información personal del docente, y el listado de los cursos donde dicte una materia con los respectivos estudiantes y el espacio para registrar las calificaciones.

Para el estudiante: información personal del estudiante y el listado de las calificaciones con su respectiva calificación.

#### 3.2. Funciones del sistema

- Identificación de usuarios.
- Matricular a un nuevo estudiante.
- Consultar, actualizar y eliminar información del estudiante.
- Registrar a un nuevo docente.
- Consultar, actualizar y eliminar información del docente.
- Ingresar, actualizar y eliminar información de los cursos.
- Ingresar, actualizar y eliminar el registro de calificaciones para cada estudiante.
- Revisar el estado de cada uno de los estudiantes.
- Generar un reporte de cada uno de los cursos con los estudiantes registrados y las calificaciones de cada uno de los mismos.

#### 3.3. Restricciones del sistema

El usuario administrador no podrá realizar ningún tipo de actualización o modificación dentro del registro de notas.

Los estudiantes utilizarán el sistema exclusivamente para consultar sus calificaciones, no podrán realizar ninguna actividad adicional.

El docente solo podrá subir las notas al sistema mientras este dentro de las fechas establecidas por el usuario administrador, luego de esto el sistema se bloqueará.

#### 3.4. Requerimientos específicos del sistema Funcionalidades del sistema

#### 3.4.1. Identificación del usuario administrador del sistema

El usuario administrador deberá tener conocimientos básicos de uso de una computadora, además de conocer la Institución a donde será dirigido el sistema de calificaciones.

De la misma manera el usuario administrador debe identificarse mediante su cedula y contraseña y realizará las siguientes actividades:

#### Registrar nuevos cursos, docentes y estudiantes

El usuario administrador tendrá la posibilidad de registrar información de nuevos estudiantes y docentes que podrán manejar el sistema cumpliendo todos los campos requeridos.

#### Modificar los cursos

El usuario administrador será en el encargado de asignar los docentes y los estudiantes que irán a los respectivos casos.

#### Crear nuevos cursos y agregar nuevas asignaturas

Dentro del sistema el usuario administrador podrá crear nuevos cursos si existe gran cantidad de estudiantes, y la posibilidad de agregar nuevas asignaturas dependiendo la malla.

# Habilitar los permisos para que el docente pueda registrar o modificar las calificaciones

El usuario tendrá la posibilidad de habilitar los permisos para el registro de calificaciones, pero este no podrá modificar mi agregar alguna calificación para los estudiantes.

#### Visualizar los estudiantes y los docentes

El usuario administrador podrá consultar toda la información de los estudiantes y docentes que se encuentran registrados.

#### Visualizar los cursos

El usuario administrador podrá visualizar los cursos existentes con los docentes asignados al mismo y el listado de cada curso con las materias que serán impartidas.

#### 3.4.2. Identificación del usuario (docente)

El usuario (docente) deberá tener conocimientos básicos de uso de una computadora.

De la misma manera el usuario (docente) debe identificarse mediante su cedula y contraseña y realizará las siguientes actividades:

#### Visualizar información personal

El usuario docente podrá visualizar su información personal que se encuentra registrada.

#### Registrar las calificaciones

El usuario docente tendrá los permisos para poder registrar las calificaciones de cada estudiante que tiene asignado en cada uno de los cursos que le corresponda.

#### 3.4.3. Identificación del usuario (estudiante)

El usuario (estudiante) deberá tener conocimientos básicos de uso de una computadora.

De la misma manera el usuario (estudiante) debe identificarse mediante su cedula y contraseña y realizará las siguientes actividades:

#### Visualizar información personal

El usuario estudiante podrá visualizar su información personal que se encuentra registrada.

#### Visualizar las calificaciones

El usuario estudiante tendrá los permisos para poder visualizar sus calificaciones personales en cada una de las materias que le corresponde.

# 3.5. Clasificación de requerimientos funcionales del sistema

Tabla 2 - Clasificación de requerimientos para el sistema

Funcionalidad	Tipo
Identificación de cada uno de los	Esencial
usuarios (administrador, docente,	
estudiante)	
Registro de cursos y calificaciones	Esencial
Modificación de cursos y calificaciones	Esencial
Visualización de cursos, estudiantes y	Esencial
docentes	
Visualización de calificaciones	Esencial

Elaborado por: Esteban Ríos

# 3.6. Conformación del equipo de trabajo

Tabla 3 - Equipo de trabajo y roles

Personas/Entidad	Rol
Escuela Politécnica Nacional	Product Owner
Ing. Juan Pablo Zaldumbide	Scrum Master
Miguel Jurado, Esteban Ríos, Freddy	Development Team
Valverde y Marvin Zambrano	

#### 3.7. Actividades

#### 3.7.1. Historias de usuario

Tabla 4- Historia de usuario 1: Registrar nuevos cursos, docentes y estudiantes

Historia de usuario **Usuario:** Administrador Numero: 1 Nombre de la Historia: Registrar nuevos cursos, docentes y estudiantes Prioridad: Alta Iteración asignada: 1

Programador(es) responsable(es): -----

Descripción: El usuario administrador tendrá la posibilidad de registrar la información de los nuevos docentes, estudiantes y cursos, los cuales serán indispensables para el manejo de las calificaciones. La información para registrar será la siguiente:

#### Estudiante:

- Cedula
- Nombres Completos
- Genero
- Dirección
- Fecha de Nacimiento
- Teléfono
- Celular
- Correo

#### Matricula:

- Id Matricula
- Fecha

#### Docente:

- Cedula
- Nombres Completos
- Dirección
- Fecha de Nacimiento
- Teléfono
- Celular
- Correo

#### Curso:

- Id Curso
- Nombre del Curso
- Jornada
- Especialidad

Observaciones: La información será almacenada en la base de datos para poder identificar si ya existió un registro previo, caso contrario será registrado y dicha información será visualizada en el sistema.

Tabla 5 - Historia de usuario 2: Modificar los cursos

Numero: 2

Nombre de la Historia: Modificar los cursos
Prioridad: Alta
Iteración asignada: 2
Programador(es) responsable(es): ----Descripción: El usuario administrador tendrá la posibilidad de modificar los cursos de acuerdo a la necesidad que tenga la Institución, entre lo que podrá modificar esta:

El nombre del curso
La cantidad de estudiantes
Los estudiantes asignados
Los docentes asignados
Las asignaturas correspondientes

Observaciones: La información será modificada en la base de datos para

Elaborado por: Esteban Ríos

próximas visualizaciones en el sistema.

**Tabla 6 -** Historia de usuario 3: Crear nuevos cursos y agregar nuevas asignaturas

	Historia de usuario
Numero: 3	Usuario: Administrador
Nombre de la Historia: Crear nuevo	os cursos y agregar nuevas asignaturas
Prioridad: Media-Alta	
Iteración asignada: 3	
Programador(es) responsable(es):	!
todos los estudiantes matriculados estudiar, además el será el encarg impartan las asignaturas correspondo podrá registrar nuevas asignaturas.	dor podrá crear nuevos cursos para que s tengan un espacio cómodo donde ado de asignar los docentes para que dientes a cada curso y si es necesario
podrá visualizar en el sistema, ad	á almacenada en la base de datos y se emás el usuario solo podrá crear los naturas serán modificadas de acuerdo a nico.

**Tabla 7 -** Historia de usuario 4: Habilitar los permisos para que el docente pueda registrar o modificar las calificaciones

Numero: 4

Nombre de la Historia: Habilitar los permisos para que el docente pueda registrar o modificar las calificaciones.

Prioridad: Alta

Iteración asignada: 4

Programador(es) responsable(es): -----

**Descripción:** El usuario administrador tendrá la posibilidad de habilitar el sistema para que los docentes puedan subir las calificaciones de cada uno de sus estudiantes.

**Observaciones:** El usuario no podrá modificar las calificaciones de los estudiantes, solo tiene el poder de habilitar el sistema para los docentes que son los únicos con la capacidad de llevar a cabo los registros.

La información se almacenará en la base de datos y se podrá visualizar en el sistema.

Elaborado por: Esteban Ríos

**Tabla 8 -** Historia de usuario 5: Visualizar los estudiantes y los docentes

**Descripción:** El usuario docente podrá revisar su información que se encuentra registrada en la base de datos del sistema, la información que se le presentará será la siguiente:

# **Docentes**

- Cedula
- Nombres Completos
- Fecha de Nacimiento
- Dirección
- Teléfono
- Celular
- Correo

#### **Estudiantes**

- Cedula
- Nombres Completos
- Genero
- Fecha de Nacimiento
- Dirección
- Teléfono
- Celular
- Correo

Observaciones: La información que se presenta será la que se encuentra almacenada dentro de la base de datos.

Elaborado por: Esteban Ríos

Tabla 9 - Historia de usuario 6: Visualizar los cursos

	Historia de usuario	
Numero: 6	Usuario: Administrador	
Nombre de la Historia: Visualizar lo	s cursos	
Prioridad: Media-Alta		
Iteración asignada: 6		
Programador(es) responsable(es):		
<u> </u>	, ,	
Materias asignadas		
	e se presenta será la que se encuentra tos.	

Elaborado por: Esteban Ríos

Tabla 10- Historia de usuario 7: Visualizar información personal

	Historia de usuario
Numero: 7	Usuario: Docente
Nombre de la Historia: Visualizar	información personal
Prioridad: Media	
Iteración asignada: 7	
Programador(es) responsable(es	s):
•	e podrá revisar su información que se e datos del sistema, la información que se
Cedula	
<ul> <li>Nombres Completos</li> </ul>	
Fecha de Nacimiento	
Dirección	

- Dirección
- Teléfono
- Celular
- Correo

Observaciones: La información no podrá ser modificada por el usuario solo tendrá la posibilidad de revisar, el encargado de modificar dicha información será el usuario administrador.

Tabla 11- Historia de usuario 8: Registrar las calificaciones

Numero: 8

Nombre de la Historia: Registrar

Prioridad: Alta

Iteración asignada: 8

Programador(es) responsable(es): ----
Descripción: El usuario docente podrá registrar las calificaciones de cada uno de sus estudiantes que se encuentren recibiendo clases en uno de los cursos asignados.

Observaciones: La información será almacenada en la base de datos, y se solo se podrá registrar las calificaciones en el tiempo asignado por el usuario administrador. En caso de que se necesite hacer alguna

modificación se deberá realizar una solicitud al usuario administrador.

Elaborado por: Esteban Ríos

Tabla 12 - Historia de usuario 9: Visualizar información personal

	Historia de usuario				
Numero: 9	Usuario: Estudiante				
Nombre de la Historia: Visualizar in	formación personal				
Prioridad: Media					
Iteración asignada: 9	Iteración asignada: 9				
Programador(es) responsable(es):					
<ul><li>encuentra registrada en la base de c le presentará será la siguiente:</li><li>Cedula</li></ul>	e podrá revisar su información que se datos del sistema, la información que se				
Nombres Completos					

- Genero
- Fecha de Nacimiento
- Dirección
- Teléfono
- Celular
- Correo

**Observaciones:** La información no podrá ser modificada por el usuario solo tendrá la posibilidad de revisar, el encargado de modificar dicha información será el usuario administrador.

Tabla 13 - Historia de usuario 10: Visualizar las calificaciones

	Historia de usuario		
Numero: 10	Usuario: Estudiante		
Nombre de la Historia: Visualizar la	s calificaciones		
Prioridad: Alta			
Iteración asignada: 10			
Programador(es) responsable(es):			
Descripción: El usuario estudiante	e tendrá la posibilidad de revisar sus		
calificaciones en cada una de las asignaturas que correspondan al curso			
por el cual se encuentra cursando, y podrá verificar si cumple con el puntaje			
requerido para la aprobación del curso.			
Observaciones: El estudiante solo podrá consultar sus calificaciones, el			
nunca podrá realizar ninguna modific	ación en sus calificaciones.		

Elaborado por: Esteban Ríos

#### 3.7.2. Iteraciones

Se han elaborado 5 iteraciones en base a las historias de usuario descritas anteriormente, es importante mencionar que cada iteración tiene su respectiva lista de actividades y el tiempo estimado que se utilizó para llevar a cabo las tareas requeridas en el desarrollo del sistema.

Tabla 14 - Primera Iteración: Diseño de la base de datos.

Identificar de ítem de product backlog	Enunciado de ítem de product backlog	Tareas	Tiempo Estimado (días)
1	Diseño de la base de datos.	<ul> <li>Modelo Conceptual.</li> <li>Modelo Lógico.</li> <li>Modelo Físico.</li> <li>Implementación de la base en un sistema de gestión de base de datos (SQL).</li> </ul>	7

Tabla 15 - Segunda Iteración: Diseño del sistema.

Identificar de ítem de product backlog	Enunciado de ítem de product backlog	Tareas	Tiempo Estimado (días)
2	Diseño del Sistema	<ul> <li>Pruebas en la base de datos.</li> <li>Prototipo del diseño del sistema.</li> <li>Definir el modelo principal del sistema.</li> <li>Construcción de las ventanas del sistema.</li> <li>Añadir funcionalidad básica a las ventanas.</li> </ul>	7

Tabla 16 - Tercera Iteración: Diseño e Implementación.

Identificar de ítem de product backlog	Enunciado de ítem de product backlog	Tareas	Tiempo Estimado (días)
3	Diseño e Implementación	<ul> <li>Finalización de las ventanas del sistema.</li> <li>Conexión a la base de datos.</li> <li>Funcionalidad básica para nuestras tablas.</li> <li>Validación del login.</li> <li>Consultas dentro de la base de datos en SQL.</li> </ul>	7

Tabla 17- Cuarta Iteración: Implementación completa del sistema.

Identificar de ítem de product backlog	Enunciado de ítem de product backlog	Tareas	Tiempo Estimado (días)
4	Implementación completa del sistema.	<ul> <li>Se realizan las consultas para los usuarios administrador, docente y estudiante.</li> <li>Se establecen las primeras actualizaciones y se configuran las primeras restricciones.</li> <li>Validación del registro de</li> </ul>	7

	notas	por	parte	de	los
	docent				
•			del sis estudian		por

Tabla 18 - Quinta Iteración: Pruebas y presentación final del sistema.

Identificar de ítem de product backlog	Enunciado de ítem de product backlog		Tareas	Tiempo Estimado (días)
3	Pruebas y presentación final del sistema.	•	Se realizan las pruebas de funcionamiento en todo el sistema. Se realiza la presentación final del sistema terminado.	7

# 3.8 Implementación del sistema

Capturas del sistema que cumplen la respectiva historia de usuario

Identificar usuario administrador en el sistema



Figura 13 Interfaz para el inicio de sesión para el usuario administrador

# Pantalla principal del usuario administrador

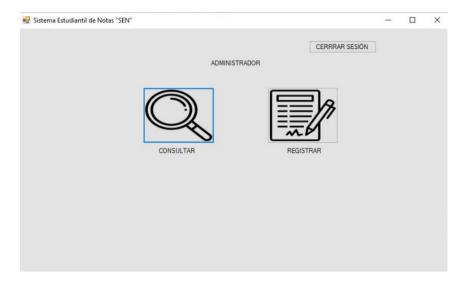


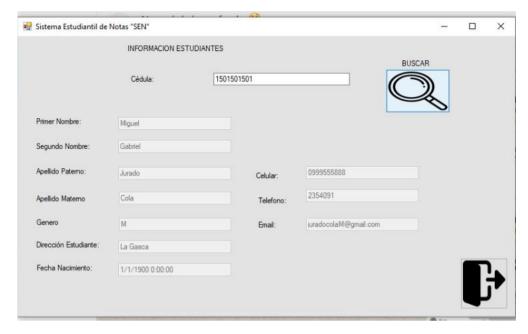
Figura 14 Interfaz de la pantalla principal de usuario administrador

#### Aspectos a consultar del usuario administrador



Figura 15 Interfaz de la pantalla de la sección consulta del usuario administrador

# Consultar información acerca del estudiante y el docente



**Figura 16** Interfaz para poder consultar la información de un estudiante registrado

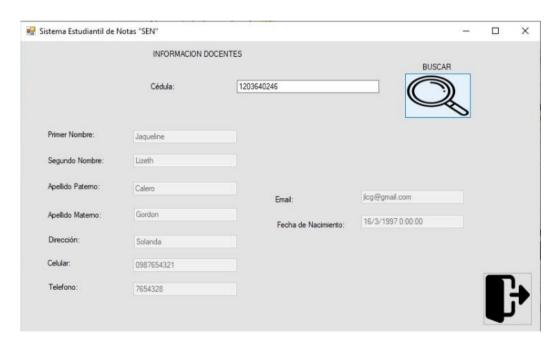


Figura 17 Interfaz para poder consultar la información de un docente registrado

# Consulta de los cursos

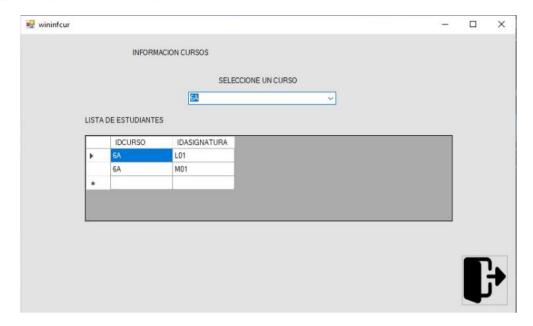


Figura 18 Interfaz para realizar la consulta de un curso con la lista de estudiantes

Aspectos a modificar por el usuario administrador



Figura 19 Interfaz de la pantalla de registros del usuario administrador

# Registro de matrícula de un nuevo estudiante

ld Matricula:	Fe	cha:		
ld Administrador:	Ař	io Lectivo:		
ld Curso:		REGISTRAR MATRICULA		
			Apellido Matemo	
	INGRESAR	INFORMACION ESTUDIANTES	Genero	
ld Est.	udiante:		Dirección Estudiante:	
ld Mat	ricula:		Fecha Nacimiento:	
Primer	Nombre:		Celular:	
Segun	do Nombre:		Could.	
Apellid	o Paterno:		Telefono:	
1			Email:	
			Clave:	

Figura 20 Interfaz para el registro y matriculación de un nuevo estudiante

# Registro de cursos

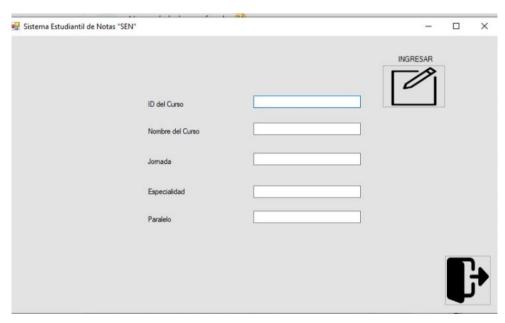


Figura 21 Interfaz para el registro de una nuevo curso por parte del usuario administrador

# Registro de nuevo docente



Figura 22 Interfaz para el registro de un nuevo docente

# Registro de nueva asignatura

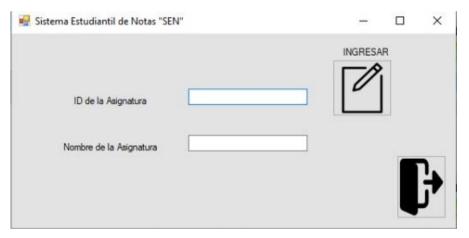


Figura 23 Interfaz para el registro de una nueva asignatura por parte del usuario administrativo

#### 3.9. Pruebas del sistema

#### 3.9.1. Pruebas de software

Las pruebas del sistema informático de gestión de datos y matriculación de una Unidad Educativa fueron realizadas en base a los requerimientos que necesitaban.

# 3.9.2 Pruebas de aceptación

Tabla 19 Prueba de aceptación Identificación de usuario

	Pruebas de aceptación
Identificador (ID): 1	Identificador historia de usuario: 1
Nombre prueba de aceptación: Iden	tificar usuario del sistema
Descripción: El usuario debe ide	ntificar el tipo de usuario que es
(administrador, estudiante, docente) in	gresar su usuario y contraseña.
Pasos de ejecución:	
Ingresar usuario y contraseña	
Presionar el botón Ingresar	
Resultado esperado:	
El sistema debe reconocer al usua	rio administrador que se encuentra
registrado y redirigir a la página princip	oal de administrador.
Evaluación: Se mostró el resultado es	sperado.



Figura 24 Prueba Interfaz inicio de sesión.

Tabla 20 Prueba de aceptación Consulta docente

Pruebas de aceptación

Identificador (ID): 2

Nombre prueba de aceptación: Validación de la consulta del docente

Descripción: El usuario tendrá la posibilidad de que una vez iniciada sesión podrá consultar la información del docente.

Pasos de ejecución:
Iniciar Sesión

Seleccionar la opción de consultas

Escoger la opción docente.

Ingresar número de cedula del docente requerido.

#### Resultado esperado:

datos.

Que se muestre la información del docente al ejecutar la opción de buscar.

Evaluación: Se cumplió con lo esperado.

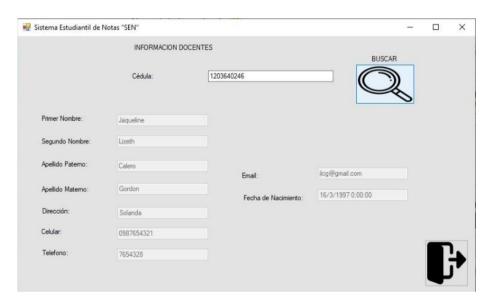


Figura 25 Prueba consulta de información del docente.

Tabla 21 Prueba de aceptación Registro y matriculación de estudiante

	Pruebas de aceptación
Identificador (ID): 3	Identificador historia de usuario: 3
Nombre prueba de aceptación: Regis	stro y matriculación del estudiante
Descripción: El usuario administra	ador podrá realizar el registro y
matriculación de un nuevo estudiante o	dentro del sistema.
Pasos de ejecución:	
Iniciar sesión	
Seleccionar la opción de registros	
Seleccionar la opción matriculación	
Llenar los campos requeridos	
Aceptar la matriculación.	
Resultado esperado:	
Se espera que el nuevo estudiante	se registre con éxito en la base de

# Evaluación: Se cumplió lo esperado sin ningún problema.

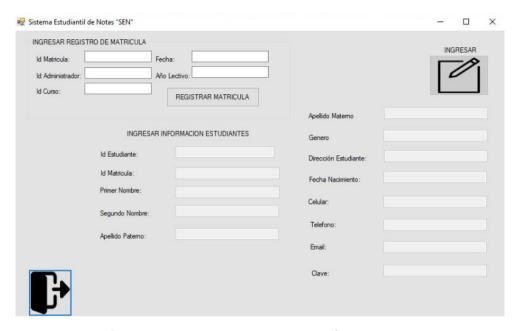


Figura 26 Prueba de matriculación y registro

#### 4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

El proyecto cumple con los objetivos que se plantearon al principio de manera que se presentara una solución práctica para el registro de notas de una Institución.

Para el desarrollo del sistema se utilizó la metodología ágil Scrum, la cual permitió de una manera sencilla mostrar pequeños avances del proyecto y ser flexible a nuevos requerimientos dentro de cada una de las iteraciones.

Las herramientas de desarrollo como Visual Studio y Power Designer fueron las más convenientes, ya que con su conjunto de herramientas y sus tecnologías de desarrollo de software permitieron estructurar un diseño adecuado y manejable para el entorno del sistema, puesto que con su código permite muchas opciones de manejo, de igual manera SQL, lo cual permite diseñar un esquema de base de datos dinámico y de calidad, que garantiza que el producto tenga control en el manejo de riesgos posibles para el sistema estudiantil de notas.

Las pruebas que se realizaron en el sistema fueron muy importantes porque las mismas sirvieron para identificar las posibles falencias que presentaba el sistema y a su vez poder corregirlas, y presentar mejores en las actualizaciones que tendrá el sistema.

#### 4.2. Recomendaciones

Se debe considerar las compatibilidades y versiones de los programas para desarrollar aplicaciones para evitar inconvenientes durante el proceso de programación, y de esta manera optimizar recursos y tiempo para que el producto final sea el planificado.

Es recomendable realizar una capacitación para todos los usuarios del sistema para que lo puedan utilizar de la manera en la que se espera y en vez de un problema sea una solución ágil para el manejo de las notas.

Se recomienda generar un manual de usuario para evitar posibles complicaciones en el registro de las notas, se recomienda también tener una agenda bien definida de todas las actividades de la Institución para que no existan problemas con los docentes.

Se espera adaptar el sistema de notas como una aplicación móvil y mejorar la accesibilidad al sistema de cada uno de los usuarios.

#### 5 BIBLIOGRAFÍA

- Jeff, S., & Schwaber, K. (Julio de 2013). *La Guía Definitiva de Scrum:*. Obtenido de Scrum Guides: https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/scrum-guide-es.pdf
- Mesa, A. R. (19 de Diciembre de 2018). *Qué es un Sprint de Scrum*. Obtenido de OpenWebinars: https://openwebinars.net/blog/que-es-un-sprint-scrum/
- Microsoft. (15 de 07 de 2015). *Introducción al lenguaje C# y .NET Framework*. Obtenido de Docs Microsoft: https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/csharp/getting-started/introduction-to-the-csharp-language-and-the-net-framework
- Microsoft. (4 de Nonviembre de 2019). *SQL Server*. Obtenido de Documentacion SQL: https://docs.microsoft.com/es-es/sql/sql-server/what-s-new-in-sql-server-ver15?view=sql-server-ver15
- Microsoft. (19 de Marzo de 2019). *Visual Studio IDE*. Obtenido de Documentacion de Visual Studio: https://docs.microsoft.com/en-us/visualstudio/get-started/visual-studio-ide?view=vs-2019
- Mitchell, I. (17 de Septiembre de 2018). *Previsión de Montecarlo en Scrum*. Obtenido de Scrum.org: https://www.scrum.org/resources/blog/monte-carlo-forecasting-scrum
- Quezada, V. (6 de Octubre de 2008). Sybase PowerDesigner: la Herramienta Líder en Modelado Empresarial. Obtenido de Gadgets:

  https://www.revistagadgets.com/2008/10/06/sybase-powerdesigner-la-herramienta-lder-en-modelado-empresarial/