

FACULTAD DE INGENIERÍA  
INGENIERÍA EMPRESARIAL Y SISTEMAS



**Website Conectando: Sitio web orientado a estudiantes universitarios**

**CURSO:**

Diseño de Páginas Web - Sección 11A

**ESTUDIANTES:**

Crisóstomo Berrocal, Roberto Paolo - 100118340

Carpio Oliva, Alvaro Enrique - 100114823

Torres Medrano, Cesar Alexander - 100118389

**DOCENTE:**

Mg. Gina Huertas Camacho

## LIMA - PERÚ

2024 - II

<b>I. Resumen.....</b>	<b>3</b>
<b>II. Introducción.....</b>	<b>3</b>
<b>III. Justificación del Proyecto.....</b>	<b>4</b>
<b>IV. Beneficios del Proyecto.....</b>	<b>4</b>
A. Los beneficiarios directos.....	4
B. Los beneficiarios indirectos.....	5
<b>V. Objetivos.....</b>	<b>5</b>
<b>VI. Definición y alcance.....</b>	<b>6</b>
A. Definición.....	6
B. Alcance.....	6
C. Alcance futuro.....	7
<b>VII. Productos y entregables.....</b>	<b>8</b>
<b>VIII. Conclusiones.....</b>	<b>8</b>
<b>IX. Recomendaciones.....</b>	<b>8</b>
<b>X. Glosario.....</b>	<b>8</b>
<b>XI. Bibliografía.....</b>	<b>8</b>
<b>XII. Anexos.....</b>	<b>8</b>
A. Mapa de sitio.....	8
B. Estructura de carpetas.....	8
C. Wireframes.....	9
D. Prototipos funcionales.....	13

## **I. Resumen**

El proyecto consiste en el desarrollo de una página web orientada especialmente a estudiantes, con el fin de ayudarlos en su vida académica y en la gestión de su tiempo. La idea es tener todo en un solo lugar: calculadora de promedios, recursos educativos y noticias relevantes en el mundo académico.

Se busca que la web sea una herramienta útil, fácil de usar y accesible, que permita a los estudiantes mantenerse organizados y poder acceder a información de gran calidad. En este trabajo se ha desarrollado el diseño, la estructura del sitio y las funcionalidades que estarán disponibles para los usuarios.

## **II. Introducción**

El presente proyecto académico se centra en el diseño y desarrollo de una página web pensada especialmente para estudiantes, con el objetivo de facilitar su vida académica a través de una plataforma integral y accesible. En un entorno educativo donde el manejo del tiempo, el acceso a materiales de estudio y la organización personal se han vuelto desafíos constantes, se hace necesario contar con herramientas digitales que centralizan y simplifican estas tareas.

La página web propuesta incluye funcionalidades como una calculadora de promedios y acceso a recursos educativos. Estas herramientas han sido seleccionadas considerando las principales necesidades identificadas en el entorno estudiantil.

A lo largo de este informe se describe el proceso de desarrollo del proyecto, desde su planificación inicial hasta la implementación técnica. Además, se detallan los productos entregables, la estructura del sitio web, los beneficios esperados, así como las conclusiones y recomendaciones derivadas del trabajo realizado. La solución presentada busca generar un impacto positivo en la comunidad estudiantil, promoviendo la productividad, el aprendizaje colaborativo y una mejor organización académica.

### **III. Justificación del Proyecto**

En la actualidad, donde la tecnología avanza rápidamente y la educación enfrenta desafíos de adaptabilidad. Los estudiantes necesitan herramientas que les ayuden a gestionar su tiempo, optimizar su desempeño académico y acceder a recursos fiables. La página propuesta responde a dichas necesidades, ya que integra diversas funcionalidades esenciales en un único espacio.

El impacto de este proyecto es significativo ya que mejora la eficiencia en la gestión del tiempo y reduce el estrés académico al proporcionar un espacio unificado para las necesidades diarias de los estudiantes. Además, al facilitar el acceso a recursos educativos y fomentar el aprendizaje colaborativo, la plataforma contribuye al desarrollo de habilidades esenciales como la autonomía, la comunicación y el pensamiento crítico, que son fundamentales para el éxito en el ámbito profesional.

### **IV. Beneficios del Proyecto**

#### **A. Los beneficiarios directos**

Estos serán: estudiantes, desarrolladores y proveedores de contenido académico.

- Los estudiantes utilizarán la página web para gestionar sus actividades académicas.
- Los estudiantes podrán acceder a información que los ayude a complementar sus conocimientos en diferentes ámbitos.
- Los estudiantes tendrán acceso a rutas de aprendizaje para poder desarrollarse competitivamente en el mundo laboral.
- Los estudiantes tendrán acceso a artículos de información con las noticias más relevantes del sector.
- Los estudiantes podrán calcular los promedios de sus notas mediante una calculadora.
- Los estudiantes tendrán acceso a recursos educativos como cursos o certificaciones de diferentes plataformas de forma gratuita o de pago acorde a la carrera que estudien (Ingeniería

Empresarial y de Sistemas, Ingeniería de Software, Contabilidad, Administración, Marketing).

- Los proveedores de contenido académico tendrán una fuente de difusión más y de obtención de nueva audiencia.

#### B. Los beneficiarios indirectos

- Instituciones educativas, ya que sus alumnos serían más organizados y estarían mejor preparados
- Diferentes plataformas educativas obtendrán nuevos clientes y usuarios debido a las recomendaciones hechas por el website.
- Padres de familia, ya que a pesar de que la página web está orientada hacia universitarios, los estudiantes de nivel secundario también tendrán acceso y podrán beneficiarse de la página web.

## V. Objetivos

### A. Objetivo General

1. Desarrollar una página web funcional e intuitiva en un plazo máximo de 10 semanas, orientada a estudiantes, que centralice herramientas esenciales como calculadora de promedios y recursos educativos, con el fin de mejorar su rendimiento académico y gestión del tiempo.

### B. Objetivos Específicos

1. Diseñar la estructura y navegación del sitio web en un plazo de 2 semanas, asegurando una interfaz amigable y adaptable a distintos dispositivos, mediante el uso de tecnologías web como HTML, CSS y JavaScript.
2. Implementar al menos dos funcionalidades clave (calculadora de promedios y recursos educativos) durante un periodo de 6 semanas, validando su correcto funcionamiento a través de pruebas básicas.
3. Desarrollar y organizar la documentación técnica del proyecto, incluyendo el mapa del sitio, wireframes, estructura de carpetas y prototipos funcionales, asegurando su entrega completa y coherente al final del periodo de desarrollo.

## **VI. Definición y alcance**

### **A. Definición**

El presente proyecto consiste en el desarrollo de un sitio web estático e informativo orientado a estudiantes universitarios del Perú, con el objetivo de brindar una plataforma digital que centralice herramientas útiles para su vida académica. Este sitio funcionará como una solución de acompañamiento académico, donde los usuarios podrán realizar cálculos de notas, acceder a recursos educativos.

A nivel técnico, la plataforma se construye utilizando tecnologías del lado del cliente: HTML, CSS y JavaScript, con una estructura modular que permite su escalabilidad futura. El diseño sigue los principios de usabilidad, simplicidad y accesibilidad.

### **B. Alcance**

El proyecto entregable en esta primera fase incluye:

- Frontend 100% funcional alojado en el navegador.
- Páginas HTML organizadas por secciones: inicio, acerca de, servicios, contacto, entre otras.
- Funcionalidades incluidas:
  - Calculadora de promedios académicos.
  - Sección de recursos académicos gratuitos (links).
  - Diseño responsivo y accesible para móviles y escritorios.
  - Estructura de carpetas organizada profesionalmente (public/, src/, assets/).
  - Diseño modular, con componentes como navbar reutilizable.
  - Inclusión de elementos multimedia (imágenes, fuentes, documentos).
  - Wireframes, prototipos y mapa de sitio adjuntos como documentación de diseño.
  - Documento técnico con justificación, objetivos, y fundamentos del proyecto.

### C. Alcance futuro

Una vez finalizada la fase de sitio web, el proyecto podrá escalar a un sistema web dinámico con backend, almacenamiento de datos y funcionalidades personalizadas. Algunas mejoras proyectadas:

- Autenticación de usuarios (registro, login, recuperación de contraseña).
- Base de datos MySQL para guardar horarios, notas y aportes del foro.
- Backend en PHP o Node.js para procesar formularios y manejar datos.
- Foro funcional con publicaciones, comentarios y categorías.
- Panel administrativo para control y gestión del contenido.
- Integración con APIs educativas externas (por ejemplo, bibliotecas o universidades).
- Implementación de notificaciones y recordatorios académicos.
- Publicación en un hosting real con dominio propio.

## VII. Productos y entregables

Dentro de los productos entregables, encontramos a la página web, las diferentes páginas asociadas a esta, así como una calculadora de notas.

## VIII. Conclusiones

El desarrollo de la página web Conectando permitió al equipo aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos en el curso de Diseño de Páginas Web, creando una herramienta orientada a estudiantes universitarios del Perú.

El sitio entrega un espacio centralizado donde se puede acceder a recursos educativos, usar una calculadora de promedios y consultar enlaces útiles, todo con un diseño responsivo y amigable para dispositivos móviles y computadoras.

Además, se diseñó con estructura modular, pensando en la posibilidad de escalar y agregar más funcionalidades en el futuro, como autenticación de usuarios o un foro interactivo.

En resumen, el proyecto representa un aporte positivo para la comunidad estudiantil al facilitar la organización académica y el acceso a información confiable, demostrando la viabilidad de soluciones digitales accesibles y de calidad.

## **IX. Recomendaciones**

- Ampliar las funcionalidades en próximas fases, integrando autenticación de usuarios y bases de datos para personalizar la experiencia.
- Implementar un foro interactivo que permita a los estudiantes intercambiar dudas e ideas en tiempo real.
- Optimizar la experiencia de usuario mediante pruebas de usabilidad con estudiantes reales para identificar mejoras en navegación y diseño.
- Publicar la web en un hosting real con dominio propio para hacerla accesible a mayor cantidad de usuarios.
- Mantener el contenido actualizado, especialmente los recursos educativos y enlaces, para asegurar su relevancia.

## **X. Glosario**

<b>Término</b>	<b>Definición</b>
<b>Conectando</b>	Nombre de la página web desarrollada. Plataforma digital de ayuda para estudiantes universitarios del Perú que centraliza herramientas útiles para su vida académica.
<b>Frontend</b>	Parte visual de la página web con la que interactúa el usuario.
<b>HTML</b>	Lenguaje de marcado utilizado para estructurar el contenido de la página web.
<b>CSS</b>	Lenguaje de estilos que define la apariencia visual del contenido HTML.



<b>JavaScript (JS)</b>	Lenguaje de programación que agrega interactividad y dinamismo a la página web.
<b>Usuario</b>	Persona que utiliza la plataforma. En este caso, estudiantes universitarios.
<b>Interfaz de Usuario (UI)</b>	Diseño visual y organización de los elementos con los que interactúa el usuario.
<b>Diseño Responsivo</b>	Diseño adaptable a distintos tamaños de pantalla (computadoras, tablets, celulares).
<b>Calculadora de Promedios</b>	Herramienta para que el estudiante calcule sus notas de forma sencilla y organizada.
<b>Recursos Educativos</b>	Enlaces, documentos, videos y rutas de aprendizaje para apoyar el estudio y el desarrollo profesional.

## **XI. Bibliografía**

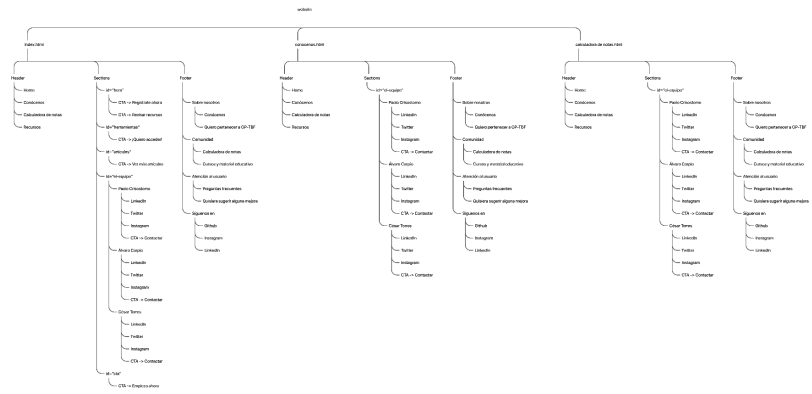
*Listado de material bibliográfico consultado.*

## **XII. Anexos**

### **A. Mapa de sitio**

Figura 1

*Mapa de sitio de la página de Conectando*



Nota. Elaboración Propia. Disponible en: [www.figma.com/sitemap](https://www.figma.com/sitemap)

## B. Estructura de carpetas

La estructura de carpetas se rige por el siguiente esquema.

```
website-dpg/  
├── public/  
│   ├── assets/  
│   │   ├── icons/  
│   │   ├── images/  
│   │   └── media/  
│   └── pages  
│       ├── about/  
│       │   └── about-us.html  
│       ├── contact/  
│       │   └── contact.html  
│       ├── grade-calculator/  
│       │   └── calculator.html  
│       ├── resources/  
│       │   └── resources.html  
│       └── index.html  
├── src/  
│   ├── component/  
│   │   └── navbar.html  
│   ├── css/  
│   │   ├── components  
│   │   │   ├── card-slider.css  
│   │   │   ├── chatbot.css  
│   │   │   └── popup-card.css  
│   │   ├── layout  
│   │   │   ├── footer.css  
│   │   │   ├── header.css  
│   │   │   ├── media-queries.css  
│   │   │   └── styles.css  
│   │   └── pages  
│   │       ├── about-us.css  
│   │       ├── calculator.css  
│   │       └── resources.css  
│   └── js/  
│       ├── app.js  
│       ├── calculator.js  
│       ├── chatbot.js  
│       ├── recursos.js  
│       └── script.js  
├── LICENSE  
├── package.json  
└── README.md
```

## C. Wireframes

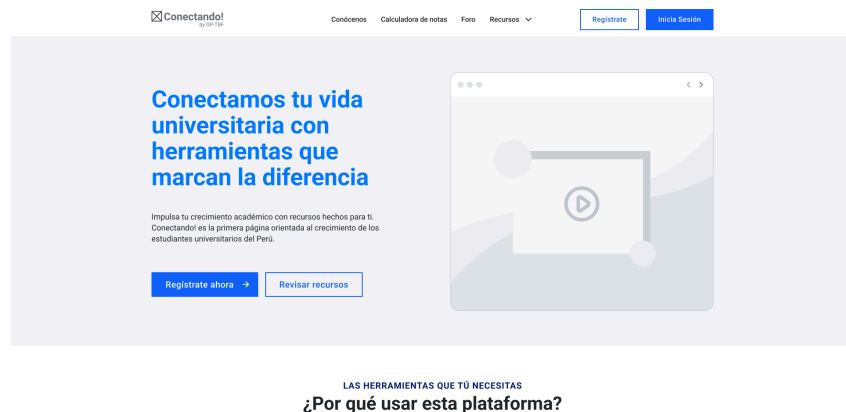
Los wireframes son representaciones visuales simples de una página web o aplicación, que muestran la estructura básica y distribución de los elementos (como menús, botones, imágenes y textos), sin enfocarse en colores, estilos ni detalles visuales. Su objetivo principal es planificar la interfaz de usuario y la experiencia de navegación, permitiendo probar y ajustar ideas antes de pasar al diseño final. Son como el “esqueleto” del diseño.

El desarrollo de los Wireframes del proyecto se ha realizado mediante la aplicación Figma, una herramienta de diseño gráfico y de interfaces (UI/UX). Sirve para crear prototipos, wireframes, interfaces de usuario, y colaborar en tiempo real con otros miembros del equipo. El proyecto puede encontrarse en [www.figma.com/websiteconectando-dpgs11a](https://www.figma.com/websiteconectando-dpgs11a).

### a. Index.html

Figura 1

*Wireframe de la página de inicio de Conectando desde un computador*



Nota. Elaboración propia. Disponible en:  
<https://www.figma.com/proto/index.html>

Figura 2

*Wireframe de la página de inicio de Conectando desde un dispositivo móvil*

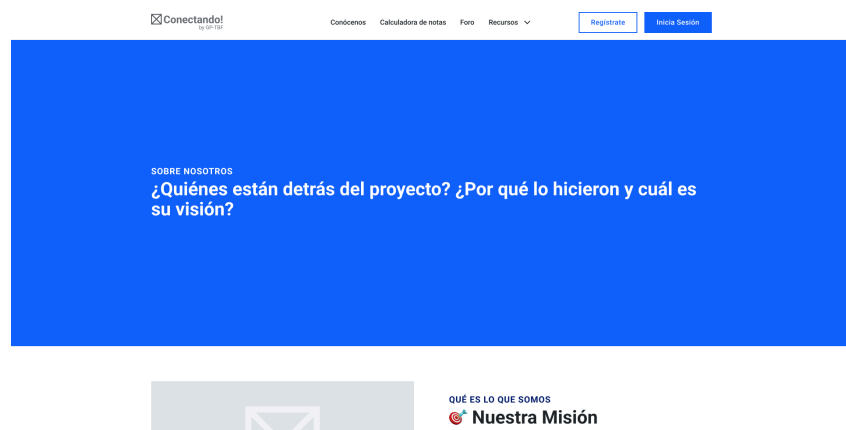


Nota. Elaboración propia. Disponible en:  
[https://www.figma.com/proto/index\(mobile\).html](https://www.figma.com/proto/index(mobile).html)

b. conocenos.html (desktop)

Figura 3

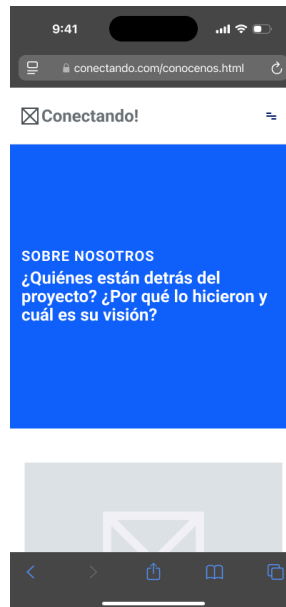
*Wireframe de la página de conócenos de Conectando desde un computador*



Nota. Elaboración propia. Disponible en:  
<https://www.figma.com/proto/conocenos.html>

Figura 4

*Wireframe de la página de conócenos de Conectando desde un dispositivo móvil*

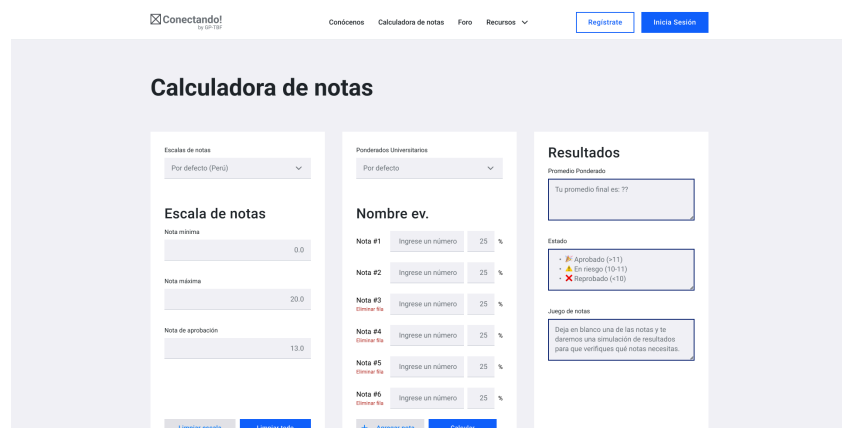


Nota. Elaboración propia. Disponible en:  
[https://www.figma.com/proto/conocenos\(mobile\).html](https://www.figma.com/proto/conocenos(mobile).html)

c. calculadora-notas.html

Figura 5

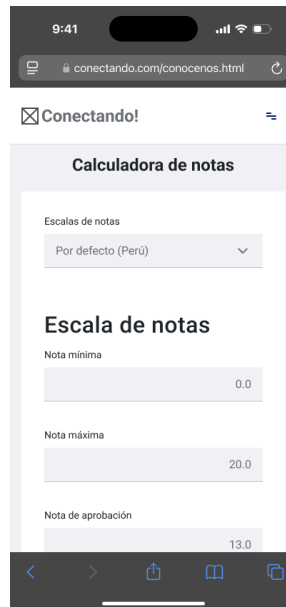
*Wireframe de la página de calculadora de notas de Conectando desde un computador*



Nota. Elaboración propia. Disponible en:  
<https://www.figma.com/proto/calculadora-notas.html>

Figura 6

*Wireframe de la página de calculadora de notas de Conectando desde un dispositivo móvil*



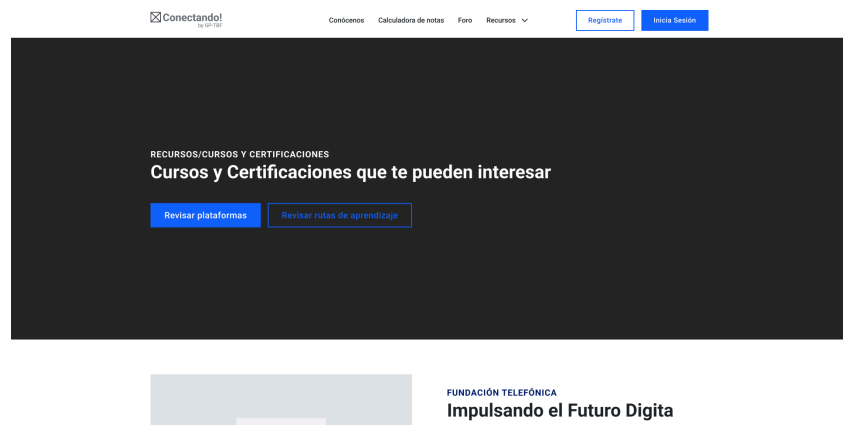
Nota. Elaboración propia. Disponible en:

[https://www.figma.com/proto/calculadora-notas\(mobile\).html](https://www.figma.com/proto/calculadora-notas(mobile).html)

d. recursos/cursos-y-certificaciones.html

Figura 7

*Wireframe de la página de cursos y certificaciones de Conectando desde un computador*

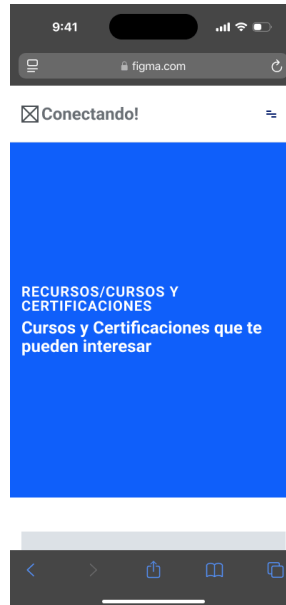


Nota. Elaboración propia. Disponible en:

<https://www.figma.com/proto/recursos/cursos-y-certificaciones.html>

Figura 8

*Wireframe de la página de cursos y certificaciones de Conectando desde un dispositivo móvil*



Nota. Elaboración propia. Disponible en:  
[https://www.figma.com/proto/recursos/cursos-y-certificaciones\(mobile\).html](https://www.figma.com/proto/recursos/cursos-y-certificaciones(mobile).html)



## RÚBRICA DE CALIFICACIÓN DEL PROYECTO FINAL

Se califica el Esquema y El sitio web durante la sustentación

Criterios	Escala de Calificación		
PARTE FORMAL (08 PUNTOS)			
Justificación del proyecto (2 puntos)	Excelente (2)	Bueno (1)	Debe mejorar (0)
	Justifica el proyecto evidenciando el aporte o impacto en las empresas, personas o sociedad.	Justifica el proyecto de manera general, pero no detalla el impacto en empresas, personas o la sociedad.	No desarrollo la justificación del proyecto
Objetivos del Proyecto (2 puntos)	Excelente (2)	Bueno (1)	Debe mejorar (0)
	Se presentan objetivos claros y coherentes con el proyecto	Se presentan objetivos muy generales que guardan poca relación con el proyecto.	No presenta objetivos o los plantea pero no son coherentes con el proyecto
Importancia del Proyecto (1 puntos)	Excelente (1)	Bueno (0.5)	Debe mejorar (0)
	Muestra claramente la importancia del proyecto y describe las razones de su realización	Muestra la importancia de su proyecto de manera general sin contemplar las razones de su realización	No especifica la importancia de su proyecto o lo realiza de manera incorrecta
Conclusiones y recomendaciones	Excelente (1)	Bueno (0.5)	Debe mejorar (0)
	Las conclusiones son específicas y tienen relación con	Las conclusiones son muy generales y no	No llega a ninguna conclusión

Criterios		Escala de Calificación		
(2 punto)	lo investigado en el proyecto.	evidencian ninguna investigación.		
PARTE TÉCNICA (12 PUNTOS)				
I. <b>Arquitectura</b>  (2 puntos)	Excelente (2)	Bueno (1.5)	Regular (1)	Debe mejorar (0)
	Diseña el mapa de sitio y prototipos	Diseña el mapa de sitio y un prototipo	Diseña el mapa de sitio solamente.	No diseña el mapa de sitio ni los prototipos del sitio web.
II. <b>Diseño de las páginas</b>  (4 puntos)	Excelente (4)	Bueno (2.5)	Regular (1)	Debe mejorar (0)
	Maneja estructuras de bloques donde el diseño de las páginas web es complejo. Con maquetación	Maneja estructuras de bloques donde el diseño de las páginas web es regularment e complejo. Maquetación parcial	Maneja estructura de bloque donde su diseño de la página web es simple. Sin maquetación	No maneja estructura de bloques en el diseño de las páginas web. Ni maquetación
III. <b>Programación de eventos a objetos javascript</b>  (2 puntos)	Excelente (2)	Bueno (1.5)	Regular (1)	Debe mejorar (0)
	Programa los eventos a los objetos donde ejecuta procesos que involucran cambios en el diseño de objetos y ejecutar	Programa los eventos a los objetos donde ejecuta procesos que involucran	Programa los eventos a los objetos donde ejecuta acciones simples	No programa los eventos a los objetos

Criterios	Escala de Calificación			
	acciones en forma más complejas.	cambios en el diseño de los objetos.		
IV. Programación de multimedia y animaciones (2 puntos)	<b>Excelente (2)</b>	<b>Bueno (1.5)</b>	<b>Regular (1)</b>	<b>Debe mejorar (0)</b>
	Agrega y programa elementos multimedia, audio, video e iframe y animaciones en las páginas web, controlando sus procesos de inicio y stop a través del uso de librerías.	Agrega y programa los elementos multimedia (audio, video o iframe) y animaciones en las páginas web, programando sus funciones sin aplicar librerías.	Agrega elementos multimedia (audio, video o iframe) sin programar sus funciones	No agrega elementos multimedia o animaciones a las páginas web.
Vi PHP (3 puntos)	<b>Excelente (3)</b>	<b>Bueno (2)</b>	<b>Regular (1)</b>	<b>Debe mejorar (0)</b>
	Agrega páginas php con base de datos en mysql	Agrega pagina php sin conexión a base de datos mysql	Agrega código en php pero aún no se muestra	No agrega código en php ni mysql