

ANEXO B (FINAL)

SOFTWARE WEB PARA LA PUBLICACIÓN DE PROYECTOS UNIVERSITARIOS

Silvio Guevara Sotomayor, Ray David Torres, Jose Luis Macia
Estudiantes de V Semestre Tecnología en Desarrollo de Software
Fundación Universitaria Tecnológico Comfenalco
Cartagena, Colombia

Resumen— Buscamos ayudar a resolver a los estudiantes de todos los programas, las dificultades que se les presentan al momento de seleccionar y hacer sus investigaciones con los proyectos de grados, proyectos de aulas y demás investigaciones, a través de una plataforma web la cual les brindara de manera rápida, amigable y confiable toda la información necesaria para abordar de la mejor manera las temáticas a investigar, esta herramienta también contará como base para posibles inversiones ya sean realizadas por la institución, empresas interesadas o terceros con las facilidades de aportar en educación e investigación, también será muy útil para la universidad como medio de a la mano de analizar los temas de interés de los estudiantes y así fomentar el espíritu investigativo y fortalecer las debilidades que se presenten en cada programa, será una portal más para la toma de decisiones.

I. INTRODUCCION

En los diversos programas de la fundación universitaria tecnológico Comfenalco, se puede evidenciar cada vez que se plantea la elaboración de proyectos de aula, o proyectos de grado, que no se cuenta con temas punto de partida, se desconoce los proyectos de investigación elaborados anteriormente, que puedan ser utilizados como referencias o material de investigación, que sirvan para el aporte de solución a nuevas problemáticas o profundización de los mismos, Se plantea mediante una herramienta software web, de fácil acceso y alcance para todos, conocer

abiertamente problemáticas históricas y actuales, mediante el acceso a proyectos de investigación, que sirvan como temas de investigación y además el proteger los derechos de autor del contenido de estos proyectos existentes y de los nuevos proyectos, por ello hemos decido realizar un software con el fin de sistematizar de la manera más segura y apropiada estas investigaciones, para así facilitar un poco la investigación de todo el plantel educativo.

II. DESCRIPCION DEL MODELO DE DATOS

- A. Esquema Descriptivo.
- B. Modelo Entidad Relación Extendido.
- C. Modelo Relacional.

III. DESCRIPCION DE DESARROLLO

- A. Diagrama de Paquetes.
- B. Diagrama de Objeto.

(Nota: Anexar descripción del código JavaDoc en los fuentes del proyecto y además como anexo del documento).

IV. TECNOLOGIAS APLICADAS

NOMBRE	JUSTIFICACIÓN
Javascript, JSF, Postgres SQL, Materialize, Css, Xhtml	La elección de esta tecnología es debido a su compatibilidad con el lenguaje de programación JAVA y la integración de esta con HTML5, ha sido la elegida para dar continuidad al proyecto elaborado en semestres

	anteriores, ahora en esta nueva etapa del desarrollo WEB, y por contar con amplias librerías de integración y marcos de referencias para diversas funcionalidades, que añades más dinamismo, seguridad y funcionalidad a las plataformas web.
SQL, PostgreSQL	Elegimos esta tecnología de consultas de bases de datos relacionales, ya que estamos investigando todos los comportamientos en este patrón de interacción, de entidades y relaciones. Ideal para los procesos de negocios, de creación, modificación, consulta y eliminación de información desde todos sus ámbitos. Además se eligió el motor PostgreSQL por ser una alternativa que está tomando mucha fuerza en el mercado mundial.

	trabajar el DBMS PostgreSQL.
--	------------------------------

VI. CONCLUSIONES

El desarrollo y avance de esta plataforma de la mano del uso de las nuevas tecnologías en cuanto a desarrollo e interfaz se refiere, nos llevaron a un mundo de posibilidades hacia la mejora y la documentación continua, para así no quedarnos desfados y poder seguir avanzando poco a poco en una mejor presentación de nuestro producto, que brinde todas las garantías necesarias a los usuarios además de ayudar en la solución de una problemática, Velaremos por la seguridad de los derechos de autor, por evitar al máximo el plagio de las investigaciones, por brindar un excelente servicio en cuanto a los diferentes usos de los actores que accedan a ella, agarrados del marco legal que nos cobijé y así seguir con la mejora continua y el excelente sostenimiento de la plataforma.

REFERENCIAS

[1] <https://openlibra.com/es/collection>.
<https://materializecss.com/getting-started.html>
<https://www.youtube.com/user/codigofacilito/videos>

V. HERRAMIENTAS UTILIZADAS

NOMBRE	JUSTIFICACIÓN
Netbeans	Se elige por su amplia integración de módulos, para el desarrollo del lenguaje JAVA, marcos de referencia, CSS, XHTML a su vez integración de servidores WEB como glassfish y la posibilidad de ser cliente del DBMS PostgreSQL.
Visual Studio Code	Se elige esta herramienta por ser ligero y amigable para la lectura del código, entendiendo que pasamos más tiempo leyendo código que escribiéndolo, nos permite un mejor entendimiento y desarrollo del mismo
pgAdmin3	Es la herramienta cliente más completa y libre que pudimos encontrar para

