INSTITUTO TECNOLOGICO INFOCAL

CARRERA TECNICO EN SISTEMAS INFORMATICOS





"CONTROL Y SEGUIMIENTO DE PASANTIAS"

DOCENTE GUÍA: LIC: MYRNA BAENA.

TEAM SECRET (en Adelante, GRUPO DESARROLLADOR)

Conformando el grupo las siguientes personas:

- 1. JHONAS THAMES
- 2. IVAN QUISPE
- 3. JOSUE VERASTEGUI
- 4. JUAN ROQUE
- 5. RAFAEL MÉRIDA
- 6. VANESSA FLORES
- 7. ROY FRANCO

FASE 1 - PLANIFICACION

SISTEMA DE SEGUIMIENTO DE PASANTIA

INTRODUCCION:

Hoy en día los problemas relacionados con control y seguimiento de la documentación de pasantías, con la mayoría de las carreras de universidades e instituciones, han causado conflictos en los trámites y solicitud de información de estudiantes egresados o en proceso de pasantía. algunos problemas son la presentación de documentación de pasantías, pérdida de documentación de pasantías realizadas durante el periodo de la carrera, errores en la documentación presentada entre otros.

Las innovaciones tecnológicas, la mayor expectativa de vida, el nivel de información de la sociedad en su conjunto, y por lo tanto la mayor exigencia, justifican la elaboración de una herramienta para el manejo de información que respalde la documentación manejada en las pasantías

ANTECEDENTES DE LA INSTITUCION

La Fundación INFOCAL Cochabamba creada el año 1989 y a partir de 1996 mediante D.S. 24240 convertida en una Fundación Nacional, es una institución sin fines de lucro, con personalidad jurídica propia, autonomía administrativa, económica y funcionamiento descentralizado a través de Fundaciones Departamentales (regionales), cuyo financiamiento está basado en aportes empresariales destinados a la administración, al desarrollo de los programas de formación y capacitación, así como contraparte a proyectos de cooperación internacional.

El objetivo principal de la Fundación, es desarrollar la formación profesional técnica y la capacitación en diversas actividades productivas y de servicio, en cumplimiento de las exigencias del mercado.

Este accionar, ha sido reconocido con distinciones y menciones, como la de la Asamblea Legislativa Plurinacional de Bolivia (Cámara de Diputados) y la del Concejo Municipal de Cochabamba, nombrando a INFOCAL Cochabamba institución meritoria.

Misión

Es una fundación educativa especializada en la formación de profesionales técnicos y a la capacitación continua. brinda una educación de alta calidad a nuestros estudiantes con el fin de formar emprendedores con sólidos conocimientos técnicos que cumplan con las necesidades del sector industrial y servicios a través de una educación técnica y práctica, para así aportar al desarrollo social y económico de la sociedad.

Visión:

"ser líder nacional en enseñanza técnica y especializada formando profesionales con sentido humano, emprendedores y competitivos".

Ser un modelo de excelencia académica en la formación de profesionales, promoviendo un servicio innovador, que inserte a los jóvenes al desarrollo de Bolivia.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Después de haber realizado un análisis de la toma de datos con cuestionarios y entrevistas al personal de la institución involucrado con las pasantías, se pudo evidenciar los siguientes problemas:

- La supervisión de la pasantía no lleva un seguimiento formal, en ocasiones el docente o tutor no procede con las inspecciones que se deberían realizar en la empresa que está realizando el pasante.
 - No existe evidencia de la documentación presentada del pasante al tutor.
 - Existen errores en algunos documentos de pasantías.
 - Los estudiantes requieren más información sobre los requisitos para realizar la pasantía.

- No hay modo de verificar de tutor haga las visitas a la institución donde estudiante realiza las pasantías.
- No hay control de las revisiones de cuadernillos de las pasantías.

En el transcurso de los años se va perdiendo o extraviando la documentación entregada, por el pasante o tutor.

OBJETIVO

Objetivo General

Desarrollar un sistema de gestión para el control y seguimiento de pasantías.

Objetivo Especifico

- Recepcionar datos mediante planillas elaboradas física y digitalmente.
- Validar datos mediante requisitos planteados por la institución Mostrar el estado de las diferentes dificultades de la pasantía.
- Fijar la información a la base de datos.
- Imprimir Constancias y respaldos de la información requerida.
- Asignar roles mediante el uso de privilegios en la gestión de usuarios autorizados.
- Controlar el respaldo de información mediante una base de datos dedicada a la aplicación.
- Generar reportes por fecha y tipo.
- Evitar pérdida de documentación.
- Optimizar el tiempo invertido en búsquedas. Módulos a implementar
- Control y verificación de inscripción en pasantía del estudiante.
- Control y Seguimiento para el docente o tutor de pasantía con estudiantes designados en una gestión académica.
- Control y seguimiento de la documentación presentada del tutor de la pasantía.
- búsqueda de información relacionada a las pasantías para los estudiantes
- Asignación de usuarios y contraseñas.

- Creación de cronograma de visitas de pasantía y recordatorios
- Registro/generación/impresión de formatos de presentación de documentación de pasantías por carreras.
- Generación de reportes específicos

LIMITES

- No realizara la recolección de firmas de la dirección académica y/o encargados del área.
- No reemplazara el rol del docente al momento de la visita a la institución en la cual se realiza la pasantía.
- El módulo de visitas del tutor se requerirá de un móvil conectado a internet.
- Solo se podrán subir archivos con las siguientes extensiones: jpg, png, doc, pdf, rar y xlsx.

CRO	NOGRAMA	DE ACTI	VIDADES		
TAREAS A REALIZAR	Fecha-Inicio	Fecha-Fin	RESPONSABLES	ROL	
INICIO					
AMBITO DEL PROYECTO		60	JAIME IVAN QUISPE TARQUI	PRODUCT OWNER	
RECOLECCION DE DATOS MEDIANTE CUESTIONARIOS Y ENTREVISTAS	27/4/2018	12/5/2018	VANESSA FLORES MAMANI	SCRUMMASTER	
FASE DE PLANIFICACION Y ANALISIS	14/5/2018	31/5/2018	JOSUE VERASTEGUI	FRONT END	
DIVISION DE FUNCIONALIDADES Y EJECUCION DE HISTORIAS DE USUARIOS	1/6/2018	29/6/2018	JUAN ROQUE	Y DISEÑADOR GRAFICI	
PRIMERA PROPUESTA DE DESARROLLO Y APARIENCIA	5/7/2018	5/7/2018	RAFAEL MERIDA	BACK END	
FASE DE CORRECCION DE ERRORES DEL SISTEMA	23/7/2018	25/7/2018	ROY FRANCO	DESARROLLADOR	
FASE DE REALIZAR LAS VISTAS Y VENTANAS DEL SISTEMA	26/7/2018	20/8/2018	JHONAS THAMES	TESTER	
SEGUNDA PRESENTACION DE DESARROLLO DEL DISEÑO	22/8/2018	23/8/2018			
APLICACIÓN DE PRUEBAS Y OPTIMIZACION	25/8/2018	5/9/2018			
COMPLEMENTOS Y MEJORAS DEL SISTEMA	7/9/2018	14/9/2018			
PRUEBAS FINALES DEL SISTEMA	17/9/2018	28/9/2018			
ENTREGA FINAL	2/10/2018	15/10/2018			
FINAL		di .			

FASE 2 - MARCO TEORICO

MARCO TEORICO

INTRODUCCION:

El concepto de marco teórico está directamente relacionado con la investigación y, por lo tanto, con la ciencia. Se entiende por marco teórico el conjunto de ideas, procedimientos y teorías que sirven a un investigador para llevar a término su actividad. Podríamos decir que el marco teórico establece las coordenadas básicas a partir de las cuales se investiga en una disciplina determinada.

METODOLOGIA SCRUM

QUE ES SCRUM.

Scrum es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos.

En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto. Por ello, Scrum está especialmente indicado para proyectos en entornos complejos, donde se necesita obtener resultados pronto, donde los requisitos son cambiantes o poco definidos, donde la innovación, la competitividad, la flexibilidad y la productividad son fundamentals

USO.

Scrum también se utiliza para resolver situaciones en que no se está entregando al cliente lo que necesita, cuando las entregas se alargan demasiado, los costes se disparan o la calidad no es aceptable, cuando se necesita capacidad de reacción ante la competencia, cuando la moral de los equipos es baja y la rotación alta, cuando es necesario identificar y solucionar ineficiencias sistemáticamente o

cuando se quiere trabajar utilizando un proceso especializado en el desarrollo de producto.

El proceso

En Scrum un proyecto se ejecuta en ciclos temporales cortos y de duración fija (<u>iteraciones</u> que normalmente son de 2 semanas, aunque en algunos equipos son de 3 y hasta 4 semanas, límite máximo de feedback de producto real y reflexión). Cada iteración tiene que proporcionar un resultado completo, un incremento de producto final que sea susceptible de ser entregado con el mínimo esfuerzo al cliente cuando lo solicite.

Scrum: Roles

- Un proyecto de desarrollo se puede llevar a cabo mediante uno o mas equipos Scrum
- Un equipo Scrum está formado por personas que juegan tres tipos de roles:

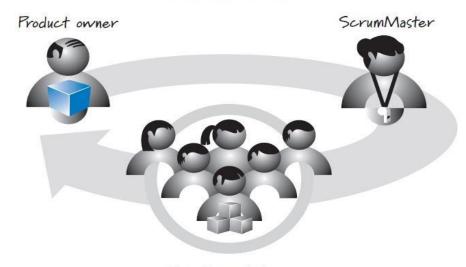
Product owner

Scrum Master

Development team member

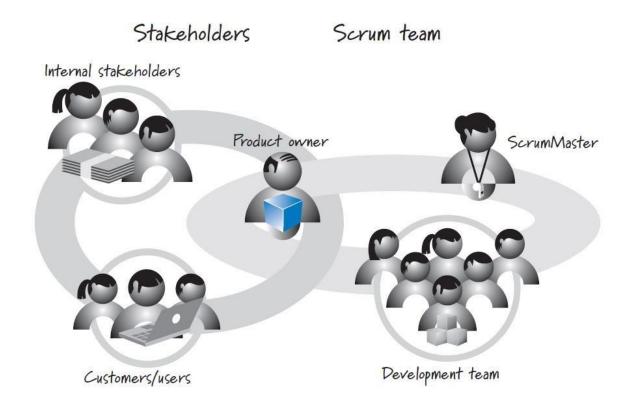
 Un equipo Scrum se auto-organiza y no necesita jefes o gestores, aunque si serán necesarios en el contexto de la organización: contratación, formación, establecimiento y control de objetivos, gestión económica, asignación de personas y tareas, etc.

Scrum team



Development team

Scrum: Product owner



1. Product owner

El *Product Owner* se asegura de que el equipo Scrum trabaje de forma adecuada desde la perspectiva del negocio. El Product Owner ayuda al usuario a escribir las <u>historias de usuario</u>, las prioriza, y las coloca en el Product Backlog.

- Responsable de la visión de producto y la gestión económica de su desarrollo
- Nexo de conexión entre equipo de desarrollo y stakeholders, clientes y usuarios.
- Decide qué características y funcionalidades ha de tener el sistema en desarrollo y el orden en que deben ser implementadas (Product backlog) y las valida
- Participa activamente en el equipo Scrum.

2. Scrum Master

El Scrum Master es el responsable de asegurar que Scrum se entienda y se adopte. Los Scrum Masters hacen esto asegurándose de que el Equipo Scrum trabaja ajustándose a la teoría, prácticas y reglas de Scrum. El Scrum Master es un líder que está al servicio del Equipo Scrum. El Scrum Master ayuda a las personas externas al Equipo Scrum a entender qué interacciones con el Equipo Scrum pueden ser útiles y cuáles no. El Scrum Master ayuda a todos a modificar estas interacciones para maximi



ayuda a todos a modificar estas interacciones para maximizar el valor creado por el Equipo Scrum.

El Servicio del Scrum Master al Dueño de Producto

El Scrum Master da servicio al Dueño de Producto de varias formas, incluyendo:

- ⊕ Encontrar técnicas para gestionar la Lista de Producto de manera efectiva;
- → Ayudar al Equipo Scrum a entender la necesidad de contar con elementos de Lista de Producto claros y concisos;
- ♣ Entender la planificación del producto en un entorno empírico;
- ♣ Asegurar que el Dueño de Producto conozca cómo ordenar la Lista de Producto para maximizar el valor;
- ♣ Entender y practicar la agilidad; y,
- ♣ Facilitar los eventos de Scrum según se requiera o necesite.

El Servicio del Scrum Master al Equipo de Desarrollo

El Scrum Master da servicio al Equipo de Desarrollo de varias formas, incluyendo:

- 母 Guiar al Equipo de Desarrollo en ser autoorganizado y multifuncional;
- → Ayudar al Equipo de Desarrollo a crear productos de alto valor;
- ♣ Eliminar impedimentos para el progreso del Equipo de Desarrollo;
- ♣ Facilitar los eventos de Scrum según se requiera o necesite; y,
- 母 Guiar al Equipo de Desarrollo en entornos organizacionales en los que Scrum aún no haya sido adoptado y entendido por completo.

El Servicio del Scrum Master a la Organización

El Scrum Master da servicio a la organización de varias formas, incluyendo:

- ♣ Liderar y guiar a la organización en la adopción de Scrum;
- Planificar las implementaciones de Scrum en la organización;
- ♣ Ayudar a los empleados e interesados a entender y llevar a cabo Scrum y el desarrollo empírico de producto;
- → Motivar cambios que incrementen la productividad del Equipo Scrum;

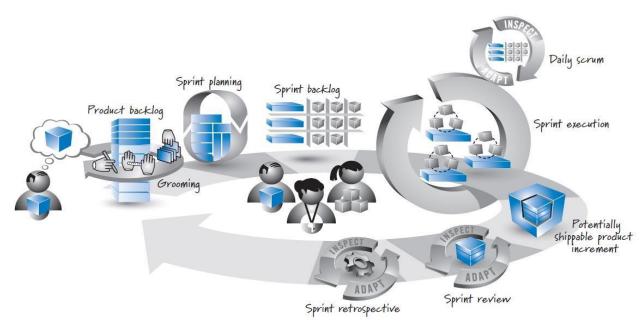
 v,
- Trabajar con otros Scrum Masters para incrementar la efectividad de la aplicación de Scrum en la organización.

3. Development team

- Responsables del diseño, implementación y verificación del sistema en desarrollo
- El equipo se auto-organiza para llevar a cabo los objetivos fijados por el Product owner
- En conjunto, deben tener todos los conocimientos y capacidades para producir software funcional de buena calidad
- Tamaño típico: 5-9 personas. En proyectos mayores se pueden usar jerarquías de equipos

Actividades y artefactos

• El Product owner tiene la visión del producto a desarrollar y descompone la



funcionalidad del sistema en un conjunto de características que se recogen en forma de lista priorizada en el Product Backlog (grooming)

- En la planificación de cada Sprint se seleccionan las características a implementar (Sprint backlog) en el Sprint (Sprint execution), se estima tiempo y esfuerzo y se adquiere el compromiso de realizarlo
- Durante la ejecución del Sprint, se llevan a cabo las tareas necesarias para implementar las características del Sprint backlog y se mantienen reuniones breves diarias para revisar, obtener feedback y planificar (Daily scrum)
- Al finalizar cada ejecución de Sprint, el equipo produce una mejora o incremento del producto que es potencialmente entregable al cliente.
- El equipo y los stakeholders revisan el producto entregado (Sprint review) y recoge el feedback
- El equipo revisa el proceso Scrum que están utilizando y se adapta si es necesario (Scrum retrospective)
- El ciclo se repite con la selección del nuevo conjunto de características a implementar en un nuevo Sprint
- Tras una serie de Sprints, el equipo completa la implementación del producto

Herramientas de Implementación

Servidor Web Apache: arquitectura cliente - servidor

XAMPP: es una distribución de Apache completamente gratuita y fácil de instalar que contiene MariaDB, PHP y Perl. El paquete de instalación de XAMPP ha sido diseñado para ser increíblemente fácil de instalar y usar. Utilizamos xampp para servicio local del sistema.

Para la implementación del sistema se decidió utilizar:

Herramientas de Diseño y Desarrollo

- 1. Visio 2013: es un software de dibujo vectorial, las herramientas que lo componen permiten realizar diagramas de oficinas, diagramas de bases de datos, diagramas de flujo de programas, UML, y más, que permiten iniciar al usuario en los lenguajes de programación. Nos permitió realizar los diagramas de UML para demostrar el análisis y diseño del sistema.
- 2. Enterprise architecture: es una herramienta de diseño y modelado de UML que destaca por ser fácil de utilizar y la integración que tiene con los entornos de desarrollo de software.

- **3. Sublime Text 3:** Es un editor de código multiplataforma, que nos permite realizar la programación del código.
- **4. Sqlyog:** Es un manejador de base de datos.

Requerimientos de hardware

Las características del servidor serán las siguientes.

Disco Duro	Toshiba 10 Gb
Tarjeta Madre	MSI Gaming b85
Procesador	Intel i3 4045
Memoria RAM	Kingstone 2Gb
Lector DVD	LG 8x
Fuente	Corsair 750W
Tarjeta de Video	Intel HD Graphics

REFERENCIAS BIBLIBIOGRAFICAS.

https://www.definicionabc.com/ciencia/marco-teorico.php FECHA:30/04/2018 https://es.wikipedia.org/wiki/Scrum_(desarrollo_de_software) FECHA:3/06/2015

https://es.wikipedia.org/wiki/Scrum_(desarrollo_de_software) FECHA:30/06/2012

http://blog.eude.es/cuales-son-las-responsabilidades-de-un-product-owner

FECHA:08/02/2016 https://mantenimientosdeunapc.blogspot.com/2011/11/que-es-

xampp-y-para-quesirve.html FECHA:30/03/2011

https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft Visio FECHA:30/06/2017

http://www.logicstudio.net/spa/productos/enterprise-architect-uml/ FECHA:3/02/2010

https://www.genbeta.com/herramientas/sublime-text-un-sofisticado-editor-de-

codigo-multiplataforma FECHA: 11 agosto 2015

http://gizmos.republica.com/programas-y-aplicaciones/sqlyog-un-interesantegestor-

de-mysgl.html FECHA: 17 June 2018

https://www.aboutespanol.com/pc-definicion-y-caracteristicas-841201 FECHA: 15 de febrero de 2017

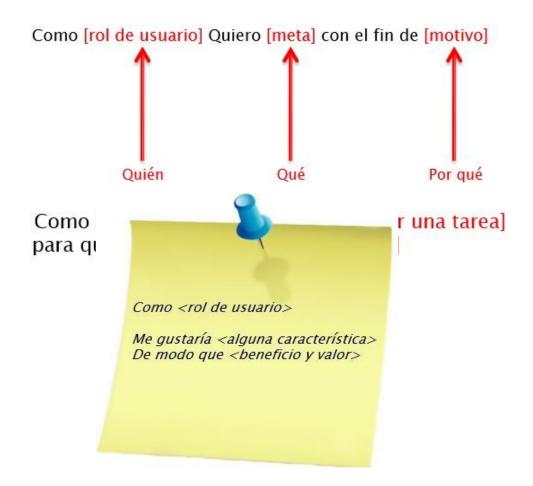
HISTORIA DE USUSARIOS

1.-Introducción:

La historia de usuario describe funcionalidad que será útil para el usuario, o comprador, de un sistema de software.

- ▶ Técnica de captura de requisitos centrada en uso/usuario:
 - Descripción de requisitos basada en objetivos de usuario y la interacción de los usuarios con el sistema para el logro de dichos objetivos
- Descripción concisa por escrito de un requisito funcional del sistema software que proporciona valor para el usuario (en general, stakeholder)
- Se enfatiza el cumplimiento de objetivos de usuario y el valor proporcionado
- Técnica vinculada a procesos agiles y al tratamiento iterativo de los requisitos

Formato de las historias de usuarios.



HISTORIA DE USUARIO	CODIGO: 1
ROL DE USUARIO: Estudiante	FECHA:

DESCRIPCION: Yo como usuario(estudiante), me gustaría verlos requisitos necesarios de la pasantia, de modo que con esos requisitos podre inscribirme a la pasantia.

OBSERVACION: ninguna

HISTORIA DE USUARIO	CODIGO: 2
ROL DE USUARIO: Estudiante	FECHA:

DESCRIPCION: Yo como (estudiante) necesito saber un lugar para realizar mi pasantia, de				
modo que si hay convenios con alguna empresa.				
OBSERVACION:				
HISTORIA DE USUARIO	CODIGO:3			
ROL DE USUARIO: Tutor de pasantia	FECHA:			
DESCRIPCION: Yo como (tutor) necesito saber el tiempo de entre	ga de la documentacion de			
la pasantia de modo que no tenga contratiempos con la presentad	ción.			
OBSERVACION:				
HISTORIA DE USUARIO	CODIGO: 4			
ROL DE USUARIO: Tutor de pasantia	FECHA:			
DESCRIPCION: Yo como tutor necesito llevar un control de la pasa	ntia del estudiante.			
OBSERVACION:				
OBSERVACION: HISTORIA DE USUARIO	CODIGO: 5			

PESCRIPCION: Yo como (estudiante) necesito saber el tiempo mínimo(horas) que debo estar en mi pasantia. De modo que pueda controlar mis horas. HISTORIA DE USUARIO ROL DE USUARIO: Estudiante PECHA: DESCRIPCION: Yo como (estudiante) necesito saber a quien informarle sobre mis quejas en cuanto a mi pasantia, de modo así solucionarlas. OBSERVACION: HISTORIA DE USUARIO CODIGO: 7 ROL DE USUARIO: Encargado de registros PECHA: DESCRIPCION: Yo como (encargado de registros) me gustaría que el estudiante venga con todos los requisitos para la toma de pasantia, de modo que acortaría el tiempo. OBSERVACION:	ROL DE USUARIO: Estudiante	FECHA:
HISTORIA DE USUARIO CODIGO: 6 ROL DE USUARIO: Estudiante PECHA: DESCRIPCION: Yo como (estudiante) necesito saber a quien informarle sobre mis quejas en cuanto a mi pasantia, de modo así solucionarlas. OBSERVACION: HISTORIA DE USUARIO CODIGO: 7 ROL DE USUARIO: Encargado de registros PECHA: DESCRIPCION: Yo como (encargado de registros) me gustaría que el estudiante venga con todos los requisitos para la toma de pasantia, de modo que acortaría el tiempo.	•	imo(horas) que debo estar
HISTORIA DE USUARIO CODIGO: 6 ROL DE USUARIO: Estudiante PECHA: DESCRIPCION: Yo como (estudiante) necesito saber a quien informarle sobre mis quejas en cuanto a mi pasantia, de modo así solucionarlas. OBSERVACION: HISTORIA DE USUARIO CODIGO: 7 ROL DE USUARIO: Encargado de registros PECHA: DESCRIPCION: Yo como (encargado de registros) me gustaría que el estudiante venga con todos los requisitos para la toma de pasantia, de modo que acortaría el tiempo.	ORSERVACION:	
ROL DE USUARIO: Estudiante DESCRIPCION: Yo como (estudiante) necesito saber a quien informarle sobre mis quejas en cuanto a mi pasantia, de modo así solucionarlas. OBSERVACION: HISTORIA DE USUARIO CODIGO: 7 ROL DE USUARIO: Encargado de registros DESCRIPCION: Yo como (encargado de registros) me gustaría que el estudiante venga con todos los requisitos para la toma de pasantia, de modo que acortaría el tiempo.	OBSERVACION.	
ROL DE USUARIO: Estudiante DESCRIPCION: Yo como (estudiante) necesito saber a quien informarle sobre mis quejas en cuanto a mi pasantia, de modo así solucionarlas. OBSERVACION: HISTORIA DE USUARIO CODIGO: 7 ROL DE USUARIO: Encargado de registros DESCRIPCION: Yo como (encargado de registros) me gustaría que el estudiante venga con todos los requisitos para la toma de pasantia, de modo que acortaría el tiempo.		
DESCRIPCION: Yo como (estudiante) necesito saber a quien informarle sobre mis quejas en cuanto a mi pasantia, de modo así solucionarlas. OBSERVACION: HISTORIA DE USUARIO CODIGO: 7 ROL DE USUARIO: Encargado de registros FECHA: DESCRIPCION: Yo como (encargado de registros) me gustaría que el estudiante venga con todos los requisitos para la toma de pasantia, de modo que acortaría el tiempo.	HISTORIA DE USUARIO	CODIGO: 6
CODIGO: 7 ROL DE USUARIO: Encargado de registros DESCRIPCION: Yo como (encargado de registros) me gustaría que el estudiante venga con todos los requisitos para la toma de pasantia, de modo que acortaría el tiempo.	ROL DE USUARIO: Estudiante	FECHA:
ROL DE USUARIO: Encargado de registros PECHA: DESCRIPCION: Yo como (encargado de registros) me gustaría que el estudiante venga con todos los requisitos para la toma de pasantia, de modo que acortaría el tiempo.		narle sobre mis quejas en
ROL DE USUARIO: Encargado de registros PECHA: DESCRIPCION: Yo como (encargado de registros) me gustaría que el estudiante venga con todos los requisitos para la toma de pasantia, de modo que acortaría el tiempo.		
DESCRIPCION: Yo como (encargado de registros) me gustaría que el estudiante venga con todos los requisitos para la toma de pasantia, de modo que acortaría el tiempo.	HISTORIA DE USUARIO	CODIGO: 7
todos los requisitos para la toma de pasantia, de modo que acortaría el tiempo.	ROL DE USUARIO: Encargado de registros	FECHA:
OBSERVACION:		_
	OBSERVACION:	
HISTORIA DE USUARIO CODIGO: 8	LUCTORIA DE LICUADIO	CODICO: 0

ROL DE USUARIO: Estudiante	FECHA:
DESCRIPCION: Yo como (estudiante) me gustaría saber quien es m pedirle información, de modo que esto facilitaría todo.	ni tutor de pasantia para
OBSERVACION:	

HISTORIA DE USUARIO	CODIGO: 9
ROL DE USUARIO: Encargado de registro	FECHA:

DESCRIPCION: Yo como (encargado de registro) me gustaría tener un sistema que registre los documentos de pasantia, que fueron presentadas por el tutor, de modo que este sistema genere reportes.

OBSERVACION:

HISTORIA DE USUARIO	CODIGO: 9
ROL DE USUARIO: Tutor, registro, estudiante	FECHA:

DESCRIPCION: Yo como (tutor, registro, estudiante) me gustaría acceder por un login a una ventana donde pueda manejar, ver o controlar el estado de la pasantia. De modo que esto facilitaría y acortaría el tiempo.

OBSERVACION:

Story mapping



2. LISTA DEL PRODUCT BACKLOG.

Scrum: ¿Qué es el Product Backlog?

Lista de objetivos / requisitos priorizada

La lista de objetivos/requisitos priorizada representa la visión y expectativas respecto a los objetivos y entregas del producto o proyecto. El cliente es el responsable de crear y gestionar la lista (con la ayuda del Facilitador y del equipo, quien proporciona el coste estimado de completar cada requisito). Dado que reflejar las expectativas del cliente, esta lista permite involucrarle en la dirección de los resultados del producto o proyecto.

Contiene los objetivos/requisitos de alto nivel del producto o proyecto, que se suelen expresar en forma de historias de usuario. Para cada objetivo/requisito se indica el valor que aporta al cliente y el coste estimado de completarlo. La lista está priorizada balanceando el valor que cada requisito aporta al negocio frente al coste estimado que tiene su desarrollo, es decir, basándose en el Retorno de la Inversión.

En la lista se indican las posibles iteraciones y las entregas (releases) esperadas por el cliente (los puntos en los cuales desea que se le entreguen los objetivos/requisitos completados hasta ese momento), en función de la velocidad de desarrollo del (los) equipo(s) que trabajará(n) en el proyecto. Es conveniente que el contenido de cada iteración tenga una coherencia, de manera que se reduzca el esfuerzo de completar todos sus objetivos.

La lista también tiene que considerar los riesgos del proyecto e incluir los requisitos o tareas necesarios para mitigarlos.

product-backlog

Al iniciar la primera iteración, el cliente debe tener definida la meta del producto o proyecto y la lista de requisitos creada. No es necesario que la lista sea completa ni que todos los requisitos estén detallados al mismo nivel. Basta con que estén identificados y con suficiente detalle los requisitos más prioritarios con los que el equipo empezará a trabajar. Los requisitos de iteraciones futuras pueden ser mucho más amplios y generales. La incertidumbre y complejidad propia de un proyecto hacen conveniente no detallar todos los requisitos hasta que su desarrollo esté próximo. De esta manera, el esfuerzo de recoger, detallar y desarrollar el resto de requisitos (menos prioritarios) está repartido en el período de ejecución del proyecto. En el caso del desarrollo de un producto, la lista va evolucionando durante toda la vida del producto (los requisitos "emergen"). En el caso de un proyecto, conforme éste avance irán apareciendo los requisitos menos prioritarios que falten. Esto produce varias ventajas:

Se evita caer en parálisis de análisis al inicio del proyecto, de manera que se puede iniciar antes el desarrollo y el cliente puede empezar a obtener resultados útiles.

Se evita analizar en detalle requisitos no prioritarios que podrían cambiar durante el transcurso del proyecto, dado que el cliente conocerá mejor cuál ha de ser el resultado a conseguir, o bien por que podrían ser reemplazados por otros.

Puede llegar a un punto del proyecto en que no valga la pena analizar ni desarrollar los requisitos restantes, dado el poco retorno de inversión que tienen.

Iteración de entrega (release sprint)

Cuando el cliente solicita una entrega de los objetivos/requisitos completados hasta ese momento, el equipo puede necesitar añadir una iteración de entrega, más corta que las iteraciones habituales, donde realizar alguna tarea que no ha sido necesaria o posible hasta el momento de la entrega final y acabar de corregir defectos detectados en la última demostración.

Uso de la lista de objetivos priorizada

Para medir la velocidad de desarrollo del equipo, ver una progresión constante y extrapolar la fecha de las entregas, es conveniente seguir las siguientes recomendaciones:

Los requisitos deben tener un esfuerzo semejante para ser completados.

Cada requisito tiene asociado un factor de complejidad, que permite ajustar su coste estimado en función de la incertidumbre de la complejidad de su desarrollo en el momento de introducirlo en la lista. Este factor de coste se irá ajustando conforme las iteraciones avancen y el equipo conozca mejor el producto o proyecto, su contexto y su velocidad de desarrollo con las herramientas y tecnologías que utiliza.

SCRUM: DAILY SCRUM.

♣ Reunión diaria durante un sprint ○ A la misma hora y de

corta duración (unos 15 minutos) ○ Objetivo: sincronizar, revisar y adaptar

- No se proponen soluciones
 - → ¿Que he hecho desde la ultima reunión?
 - → ¿Que tengo planeado hacer hasta la próxima reunión?
 - → ¿Qué impedimentos he en encontrado para realizar mi trabajo según lo previsto?

2.1 Modelo de Casos de Uso

Los diagramas de casos de uso documentan el comportamiento de un sistema desde el punto de vista del usuario. Por lo tanto los casos de uso determinan los requisitos funcionales del sistema.

Un caso de uso es una descripción de las actividades que deben realizarse para llevar a cabo un proceso. Representan las funciones que proporciona un sistema que son de valor para sus usuarios también Los personajes o entidades que participarán en un caso de uso se denominan actores. Es una secuencia de interacciones que se desarrollarán entre un sistema y sus actores en respuesta a un evento que inicia un actor principal sobre el propio sistema.

2.1.1 Identificación de Actores

Una vez obtenido los requerimientos del sistema también se identifica a los actores que interactuan con él mismo, donde la identificación de los actores del modelo de casos de uso permite.

Los actores del sistema son los siguientes:

O Registro, es la persona encargada del manejo sistema y es el que verifica la documentacion y la recepciona.

- **O Tutor,** es el individuo que es el encargado de controlar la pasantia. Asimismo, es el que registra las notas del pasante en el sistema.
- **O Estudiante**, son los que tendran el acceso de ver requisitos de pasantia y en que estado se enuentra.
- O Jefe de Carrera, es el individuo que es el encargado de controlar al tutor sobre la pasantia.

Diagrama Reporte Pasantía

FASE 3 - ANALISIS

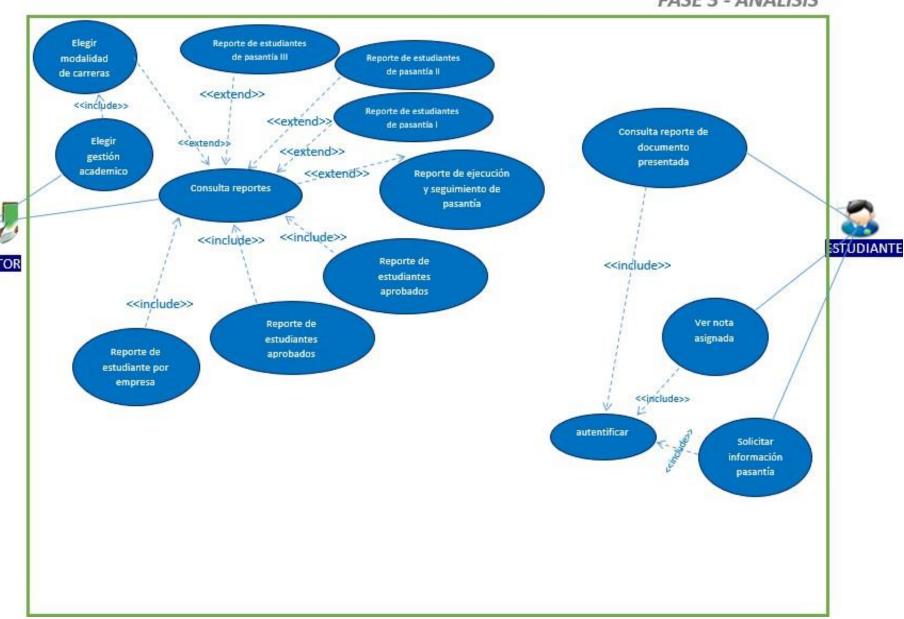
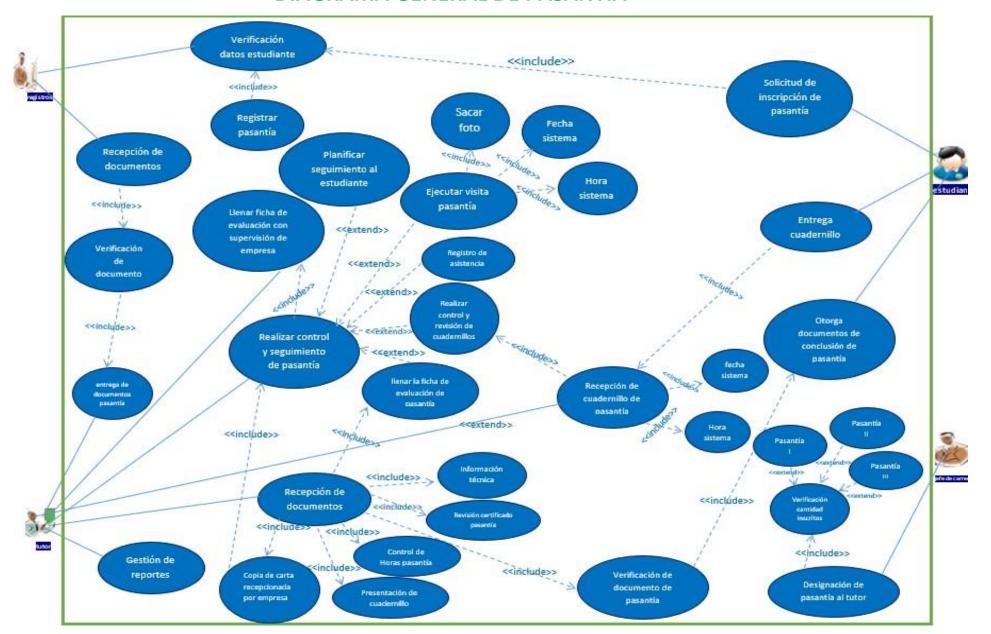


DIAGRAMA GENERAL DE PASANTIA



3.1 Diagrama de Clases

Un diagrama de Clases representa las clases que serán utilizadas dentro del sistema y las relaciones que existen entre ellas. Nos sirve para visualizar las relaciones entre las clases que involucran el sistema, las cuales pueden ser asociativas, de herencia, de uso y de convencimiento.

Herramientas:

Visio-> es un programa para realizar diagramas y sirve para modificar los diagramas en grupo y ahorra tiempo en la identificación de actores.

Día-> Programa para crear diagramas como también para crear mapas conceptuales es un programa de código abierto.

3.2 IDENTIFICACION DE CLASES.

PERSONA INSTITUCION

REGISTRO NOTA

ESTUDIANTE REVISION

EMPLEADO VISITA

ENCARGADO INDICADOR

PASANTIA REV CUADERNILLO

DOCUMENTO FORMULARIO

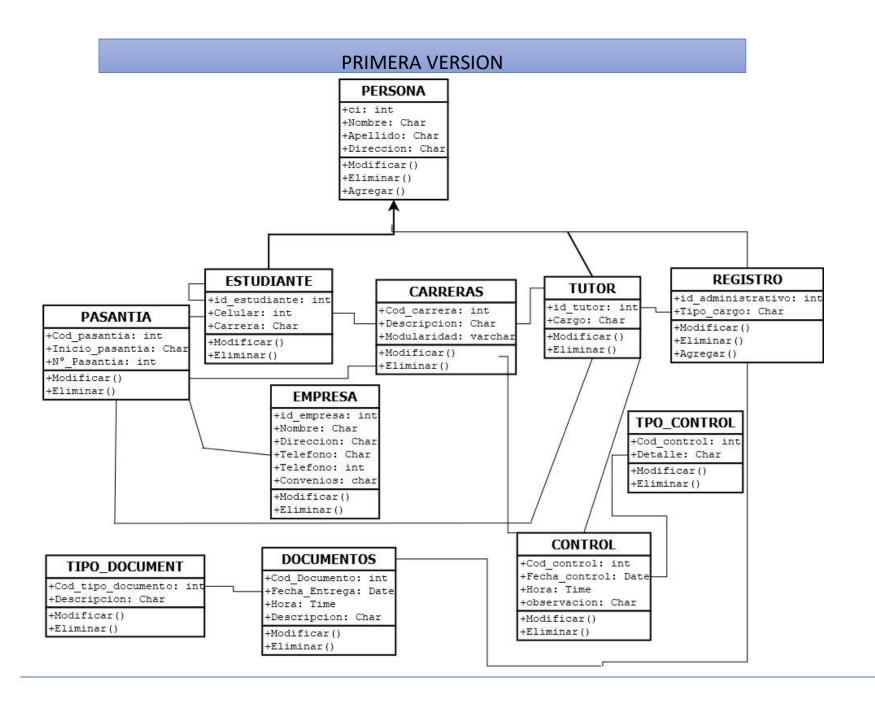
TIPO DOCUMENTO) TIPO FORMULARIO

DOCUMENTO_DIGITAL

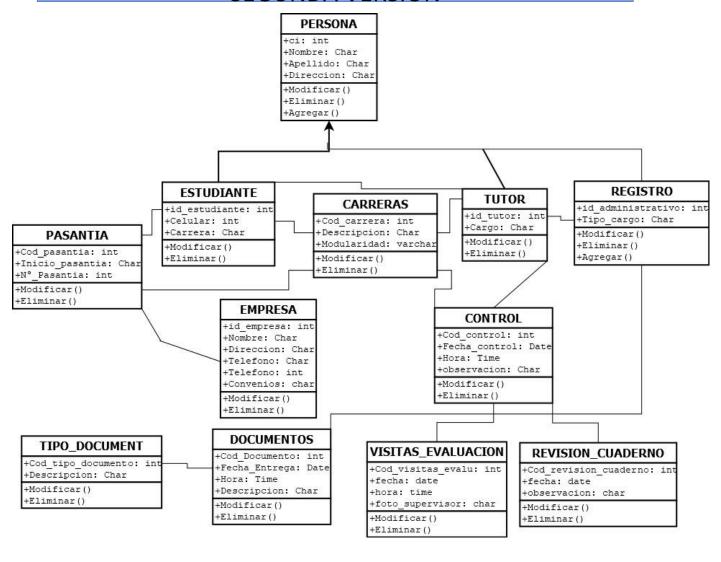
CARRERAS FORM TUTOR

FORM_ENCARGADO

3 DIFERENTES VERSIONES DEL DIAGRA	AMA DE CLASES.	



SEGUNDA VERSION

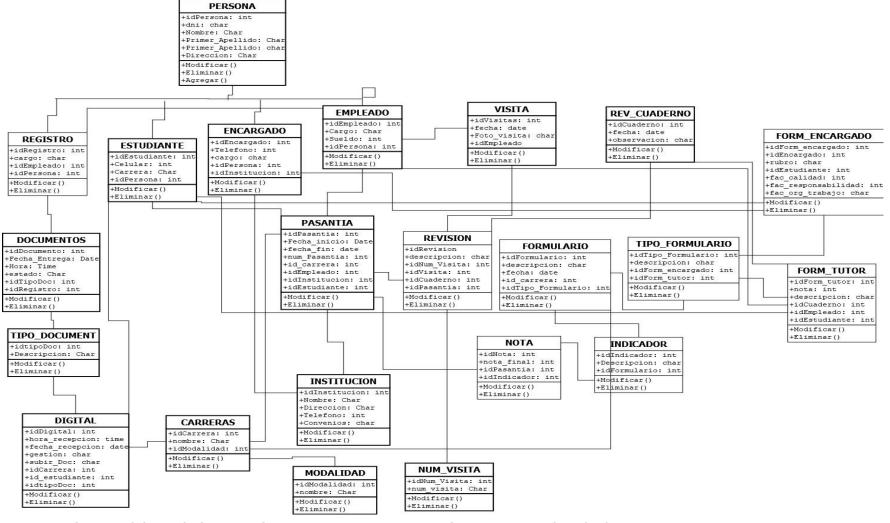


TERCERA VERSION

PERSONA

+ci: char +Nombre: Char

3.4 DIAGRAMA DE CLASES-OFICIAL.



3.5 DESCRIPCION DE CADA TABLA DEL DIAGRAMA DE CLASES.

BASE DE DATOS: Inters	DESCRIPCIONES DE LA TABLA	
-----------------------	---------------------------	--

Tabla:	PERSONA				
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion
idPersona	Numero Entero	10	Codigo de la Persona	PK	Autoincrementable
dni	cadena	15	C.I de la persona		
nombre	cadena	45	Nombre de la persona		
primer_Apellido	cadena	45	Primer Apellido de la persona		
segundo_Apellido	cadena	45	Segundo Apellido de la persona		
direccion	cadena	45	Direccion de la persona		

Tabla:	ESTUDIANTE					
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion	
idEstudiante	Numero Entero	10	Codigo de la Estudiante	PK	Autoincrementable	
celular	Numero Entero	10	celular del Estudiante			
carrera	Cadena	30	carrera del estudiante			
idPersona	Numero Entero	10	código de la persona	FK	_	

Tabla:			EMPLEADO		
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion

idEmpleado	Numero Entero	10	Codigo del empleado	PK	Autoincrementable
cargo	Cadena	50	Cargo que ocupa el empleado dentro de la Institucion		
sueldo	Numero Entero	10	sueldo del empleado		
idPersona	Numero Entero	10	Codigo de la persona	FK	

Tabla:	ENCARGADO					
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion	
idEncargado	Numero Entero	10	Codigo del encargado	PK	Autoincrementable	
Telefono	Numero Entero	10	telefono de encagado			
cargo	Cadena	50	Cargo que ocupa el encargado dentro de la Institucion			
idPersona	Numero Entero	10	Codigo de la persona	FK		
idInstitucion	Numero Entero		código de la institución	FK		

Tabla:			PASANTIA		
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion

idPasantia	Numero Entero	10	Codigo de la pasantia	PK	Autoincrementable

Fecha_Inicio	Fecha	fecha de inicio de la pasantia		
			,	

fecha_fin	Fecha		fecha de final de la pasantia		
num_pasantia	Numero Entero	10	numero de pasantia que hace el estudiante		
idCarrera	Numero Entero	10	codigo de La carrera	FK	
idEmpleado	Numero Entero	10	codigo del empleado	FK	
idInstitucion	Numero Entero	10	codigo de la institucion de donde el estudiante realiza su pasantia	FK	
idEstudiante	Numero Entero	10	codigo del estudiante	FK	

Tabla:	DIGITAL					
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion	
idDigital	Numero Entero	10	Codigo del documento digital	PK	Autoincrementable	
hora_recepcion	hora		hora de la documentacion recepcionada digitalizada			
fecha_recepcion	fecha		fecha de la documentacion recepcionada digitalizada			
gestion	Numero Entero	10	año del documento k se recepciono de forma digital			
subir_doc	cadena	50	verificacion de la documentacion digitalizada o subida a la nuve			
idCarrera	Numero Entero	10	Codigo de la carrera	FK		
idEstudiante	Numero Entero	10	codigo del estudiante	FK		

codigo del tipo de documento

FK

idTipoDoc

Numero Entero

Tabla:	CARRERA				
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion
idCarrera	Numero Entero	10	Codigo de la carrera	PK	Autoincrementable
nombre	Cadena	50	nombre de la carrera		
idModalidad	Numero entero	10	Código de la modalidad	FK	

Tabla:			REGISTRO		
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion
idRegistro	Numero Entero	10	Codigo del registro	PK	Autoincrementable
Cargo	Cadena	10	cargo de la persona que esta encagada del registro		
idEmpleado	Numero Entero	10	codigo de empleado	FK	
idPersona	Numero Entero	10	Codigo de la persona	FK	

Tabla:	VISITA
--------	--------

Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion
idVisita	Numero Entero	10	Codigo de la visita	PK	Autoincrementable
Fecha	fecha		fecha de la visita que se realizo		
foto_visita	cadena	20	foto de la visita que realizo tutor a la institucion		
idEmpleado	Numero Entero	10	Codigo del empleado	FK	

Tabla:	DOCUMENTOS							
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion			
idDocumentos	Numero Entero	10	Codigo de la documentacion	PK	Autoincrementable			
fecha_entrega	fecha		fecha de entrega de la documentacion					
hora	hora		hora de la recepcion de la documentacion					
estado	cadena	50	estado de la documentacion					
idTipoDoc	Numero Entero	10	codigo de tipo de documentacion	FK				
idRegistro	Numero Entero	10	codigo de registro	FK				

Tabla:			TIPO_DOCUMENTO		
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion

idTipoDoc	Numero Entero	10	Codigo del tipo de documentacion	PK	Autoincrementable
descripcion	cadena	50	Descripcion de la documentacion		

Tabla:	REVISION_CUADERNO							
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion			
idCuaderno	Numero Entero	10	Codigo de la revision del cuaderno de pasantia	PK	Autoincrementable			
fecha	Fecha		fecha de la revision del cuaderno de pasantia					
observación	Cadena	50	descripcion de estado del cuaderno de pasantia					

Tabla:	INSTITUCION					
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion	
idInstitucion	Numero Entero	10	Codigo de la institucion	PK	Autoincrementable	

nombre	cadena	50	nombre de la institucion	
direccion	cadena	50	direccion de la institucion donde los estudiantes estan realizando su pasantia	
telefono	Numero Entero	10	Telefono de la institucion	
convenios	cadena	50	Convenios que tiene la institucion	

Tabla:	FORMULARIO						
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion		
idFormulario	Numero Entero	10	Codigo del formulario	PK	Autoincrementable		
descripcion	cadena	50	descripcion del formulario				
fecha	fecha		fecha del formulario				
idCarrera	Numero Entero	10	codigo de la carrera	FK			
idTip_formulario	Numero Entero	10	codigo del tipo de formulario	FK			

Tabla:	TIPO_FORMULARIO				
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion
idTip_formulario	Numero Entero	10	Codigo del tipo de formulario	PK	Autoincrementable

descripcion	cadena	50	descripcion del tipo de formulario		
idForm_encargado	Numero Entero	10	codigo del formulario del encargado	FK	
idForm_tutor	Numero Entero	10	Codigo del formulario del tutor	FK	

Tabla:	FORM_ENCARGADO						
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion		
idForm_encargado	Numero Entero	10	Codigo del formulario del encargado	PK	Autoincrementable		
idEncargado	Numero Entero	10	Codigo del encargado	FK			
rubro	cadena	50	el área en que se encuentra				
idEstudiante	Numero Entero	10	Codigo del estudiante	FK			
fac_calidad	Numero Entero	10	calificacion del factor calidad				
fac_responsabilidad	Numero Entero	10	calificacion sobre la responsabilidad				
fac_org_trabajo	Numero Entero	10	calificacion de cómo se desenvolvió en el área				

Tabla:	FORM_TUTOR				
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion
idForm_tutor	Numero Entero	10	Codigo del formulario del tutor	PK	Autoincrementable

nota	Numero Entero	10	nota del formulario del tutor		
descripcion	cadena	50	descripcion del formulario del tutor		
idCuaderno	Numero Entero	10	Codigo del cuaderno	FK	
idEmpleado	Numero Entero	10	codigo del empleado	FK	
idEstudiante	Numero Entero	10	codigo del estudiante	FK	

Tabla:	NOTA					
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion	
idNota	Numero Entero	10	Codigo de la nota	PK	Autoincrementable	
nota_final	Numero Entero	10	nota del pasante			
idPasantia	Numero Entero	10	codigo de la pasantia	FK		
idIndicador	Numero Entero	10	codigo del indicador	FK		

Tabla:	REVISION					
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion	
idRevision	Numero Entero	10	Codigo de revision	PK	Autoincrementable	
descripcion	cadena	50	descripcion de la revision			

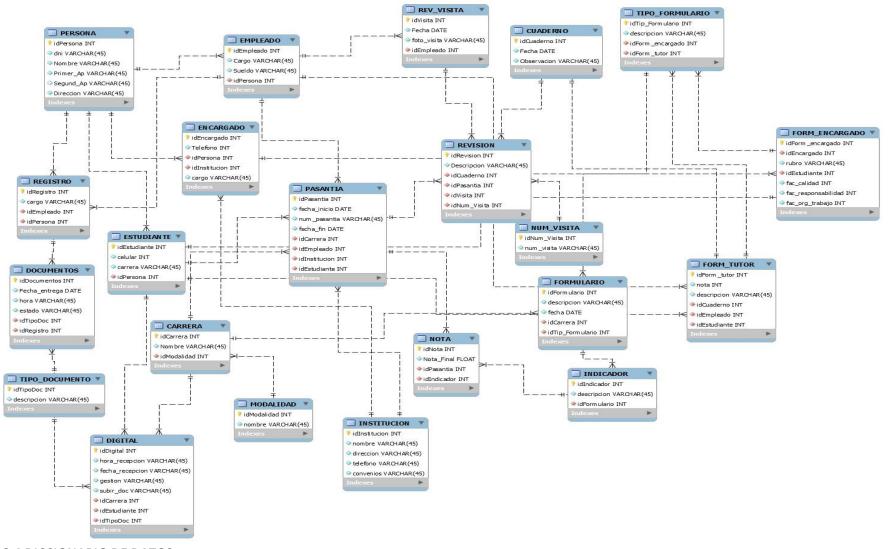
idNum_Visita	Numero Entero	10	Código de num_visita	FK	
idCuaderno	Numero Entero	10	Codigo del cuaderno	FK	
idPasantia	Numero Entero	10	codigo de la pasantia	FK	
idVisita	Numero Entero	10	codigo de la visita	FK	

Tabla:	INDICADOR					
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion	
idIndicador	Numero Entero	10	Codigo del indicador	PK	Autoincrementable	
descripcion	cadena	50	descripcion del indicador			
idFormulario	Numero Entero	10	codigo del formulario	FK		

Tabla:	MODALIDAD						
Campo	Tipo	Tipo Log Descripcion Llave Validacion					
idModalidad	Numero Entero	10	Codigo del Modalidad	PK	Autoincrementable		
Nombre	cadena	50	nombre del modalidad				
Tabla:	NUM_VISITA						
Campo	Tipo	Log	Descripcion	Llave	Validacion		
idNum_Visita	Numero Entero	10	Codigo Num_Visita	PK	Autoincrementable		

num visita	cadena	50	numero de la visita que se realizo	
Tiditi_visita	Caueria		Humero de la visita que se realizo	

3.4 DIAGRAMA ENTIDAD RELACION.



3.4 DICCIONARIO DE DATOS.

idPersona	dni	Nombre	primer_ap	segundo_ap	direccion
1	9399952	vanessa	flores	mamani	amancayas km5.5
2	5255552	daniela	fernadez	amaya	16 de julio
3	7855445	keli	valdes	mercado	calle galindo
4	8924255	yudid	medina	tarqui	centro caliz
5	8536455	araceli	labra	cari	25 de mayo
6	7844445	franklin	riabani	mercado	calle guzman
7	3324255	myrna	baena	flore	centro bumla
8	8536444	carlos	fernadez	cari	galind km 5.5
9	5586655	victor	caliz	beloz	casaba km 5.5
10	8536444	carla	flores	cari	galind km 5.5
11	5586655	antonio	cabal	fernadez	casaba km 5.5

ESTUDIANTE					
idEstudiante celular		carrera	idPersona		
11	8564752	sistemas informaticos	1		
22 2564552		mecanica	2		

33	8564755	gastronomia	3
44	5422222	parvulario	4

EMPLEADO							
ok səlqmə_bi	cargo	sueldo	idPersona				
111	tutor	2500	6				
222	jefe e carrera	2500	8				

ENCARGADO ENCARGADO						
idEncargado	telefono	cargo	idPersona	idInstitucion		
1111	65522222	supervisor	8	700		
2222	5255555	supervisor	5	701		
3333	255255545	supervisor	10	702		
4444	25522455	supervisor	11	703		

PASANTIA							
idPasantia	idPasantia fecha_inicio fecha_fin num_pasantia idCarrera idEmpleado idInstitucion idEstudiante						

100	2/3/2018	2/6/2018	1	600	111	700	11
101	12/5/2018	2/8/2018	3	601	222	701	22
102	6/8/2018	2/11/2018	2	602	111	702	33
103	2/2/2018	6/5/2018	1	603	222	703	44

	REGISTRO					
idRegistro	cargo	idEmpleado	idPersona			
200	secretaria	6	7			
201	recepcionista	7	9			

DOCUMENTOS						
idDocumentos	fecha_entrega	hora	estado	idTipoDoc	idRegistro	
300	8/5/2018	10:00 a. m.	terminado	400	201	

301	5/6/2018	9:00 a. m.	en proceso	401	200
302	7/7/2018	11:00 a. m.	terminado	402	201
303	15/4/2018	1:00 p. m.	en proceso	403	200
304	23/3/2018	3:30 p. m.	terminado	404	201

TIF	TIPO_DOCUMENTO				
idTipoDoc	descripcion				
400	certificado_pasantia				
401	carta-solicitud				

	DIGITAL							
idDigital	hora_recepcion	fecha_recepcion	gestion	subir_doc	idCarrera	idEstudiante	idTipoDoc	
500	12:00 p. m.	23/5/2018	2018	https://documen1.be/	600	1	400	
501	8:00 a. m.	15/6/2018	2017	https://documen2.be/	600	1	401	
502	11:00 a. m.	7/7/2018	2017	https://documen1.be/	601	2	400	
503	2:00 a. m.	5/4/2018	2018	https://documen1.be/	602	3	400	
504	4:30 a. m.	13/3/2018	2018	https://documen1.be/	603	4	401	

CARRERA					
idCarrera	nombre	idModalidad			
600	sistemas informaticos	136			
601	mecanica	137			
602	gastronomia	137			
603	parvulario	137			
604	gas	137			

INSTITUCION						
idInstitucion	nombre	direccion	telefono	convenios		
700	insepaz	sacaba	5522552	si		
701	bal-tecnicas	prado	2558552	no		
702	sole mio	ballivian	2555222	si		
703	niños felices	calle galindio	2577122	si		

N	U	ı	F	١

idNota	nota_final	idPasantia	idIndicador
800	85	100	1
801	90	101	2
802	63	102	1

803	74	103	2

		FORMULARIO		
idFormulario	descripcion	fecha	idCarrera	idTip_formulario
900	aprobado	8/5/2018	600	900
901	reprobado	15/5/2018	601	901

INDICADOR				
idIndicador	descripcion	idFormulario		
1	est-reprobado	900		
2	est-aprobado	901		

TIPO FORMULARIO			
idTip_formulario	descripcion	idForm_encargado	idForm_tutor

112	buena	1	11
113	aceptable	2	22
114	buena	3	33
115	buena	4	44

	F)RM_ENCARGADO					
idForm_encaga	idEncargado	rubro	idEstudiante	fac_calidad	fac_responsabilidad	fac_org_trabajo
1	1111	sistemas informaticos	11	100	200	100
2	2222	mecanica	22	200	100	85
3	3333	gastronomia	33	100	300	70
4	4444	parvulario	44	300	200	90

REVISICION

idRevision	descripcion	idNum_Visita	idCuaderno	idPasantia	idVisita
141	sin novedad	146	131	100	151
142	sin novedad	146	132	101	152
143	sin novedad	147	133	102	153
144	sin novedad	148	134	103	154

	VISITA					
idVisita	Fecha	foto_visita	idEmpleado			
151	8/5/2018	Si	111			
152	5/6/2018	no	111			
153	7/7/2018	si	222			
154	15/4/2018	si	111			

REVISION_CUADERNO				
idCuaderno	fecha	observacion		
131	23/5/2018	ninguna		
132	15/6/2018	ninguna		
133	7/7/2018	ninguna		

134	5/4/2018		ninguna	
MODALIE			DAD	
idModalidad			Nombre	
136			anualizado	
137				

NUM_VI3ITA				
idNum_Visita	num_visita			
146	primera			
147	segunda			
148	tercera			
149	cuarta			

Herramientas Utilizadas

LARAGON:

Laragon es un entorno de desarrollo universal portátil, aislado, rápido y potente para PHP, Node.js, Python, Java, Go, Ruby. Es rápido, liviano, fácil de usar y fácil de extender.

Laragon es ideal para construir y administrar aplicaciones web modernas. Está enfocado en el rendimiento, diseñado en torno a la estabilidad, la simplicidad, la flexibilidad y la libertad.

Laragon es muy liviano y se mantendrá lo más delgado posible. El núcleo binario en sí es menos de 2 MB y utiliza menos de 4 MB de RAM cuando se ejecuta.

Laragon no usa servicios de Windows. Tiene el suyo propio service orchestration que gestiona los servicios de forma asíncrona y sin bloqueo, por lo que encontrará que las cosas se ejecutan de manera rápida y sin problemas con Laragon.

Características:

Pretty URLs

Use en app.test en lugar de localhost/app.

- Portátil
- Aislado

Laragon tiene un entorno aislado con su sistema operativo: mantendrá limpio su sistema.

- Operación fácil
- El moderno y poderoso

Laragon viene con un arquitecto moderno que es adecuado para construir aplicaciones web modernas. Puede trabajar con Apache y Nginx ya que están totalmente administrados.

MYSQL WORKBENCH:

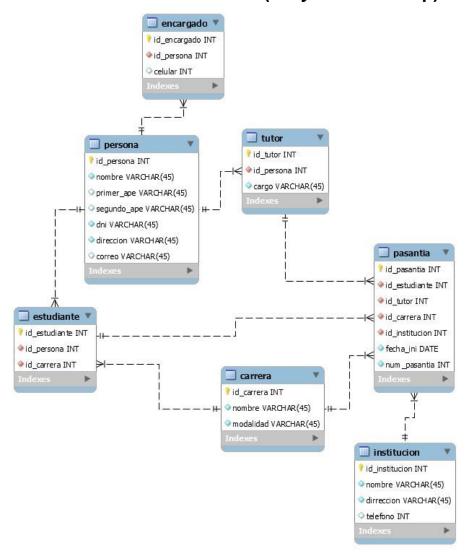
Es una herramienta visual de diseño de bases de datos que integra desarrollo de software, Administración de bases de datos, diseño de bases de datos, gestión y mantenimiento para el sistema de base de datos MySQL. Es el sucesor de DB Designer, reemplaza el anterior conjunto de software, MySQL GUI Tools Bundle.

SUBLIME TEXT:

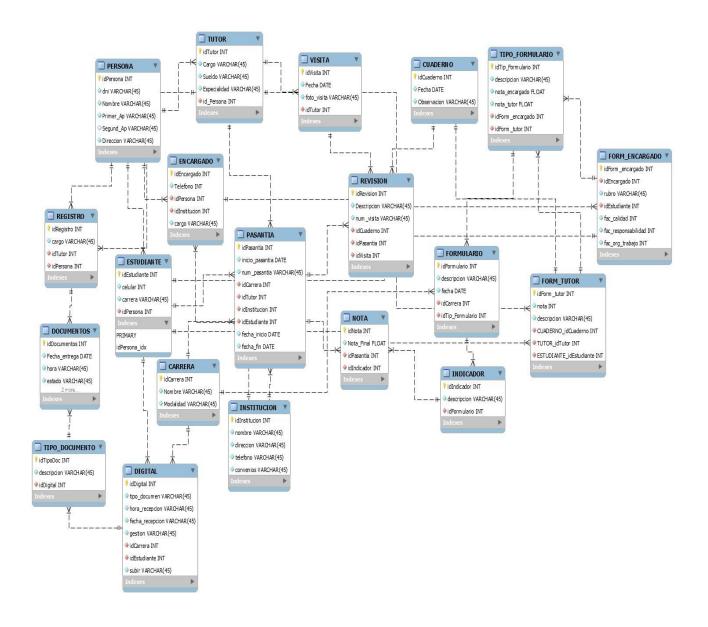
Es un editor de texto y editor de código fuente está escrito en C++ y Python para los plugins. Desarrollado originalmente como una extensión de Vim, con el tiempo fue creando una identidad propia, por esto aún conserva un modo de edición tipo vi llamado Vintage mode.

Se puede descargar y evaluar de forma gratuita. Sin embargo no es software libre o de código abierto y se debe obtener una licencia para su uso continuado, aunque la versión de evaluación es plenamente funcional y no tiene fecha de caducidad. Actualmente se encuentra en la versión número 3.

Primera versión de la Base de Datos (Proyecto intership):



Segunda versión de la Base de Datos (Proyecto intership):



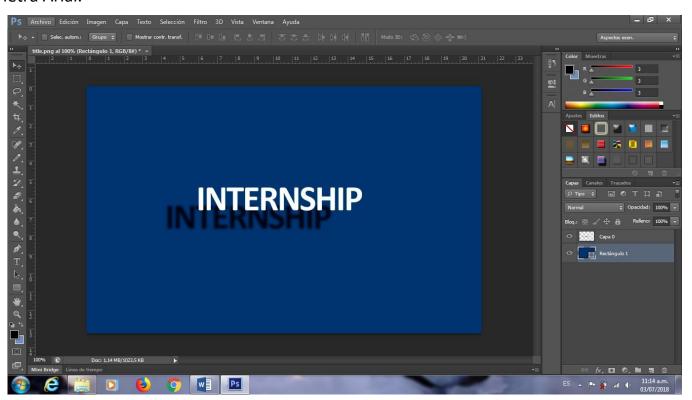
- O Adobe Photoshop cs6
- O Navegador google Chrome





Inicio:

El origen de colores de la interfaz del sistema se basó, en los colores de la institución de infocal, el titulo se analizó para que indique que funcionalidad cumplirá el sistema y pensando en la visualización se escogió formato de letra Arial.



Los logos q se pusieron:

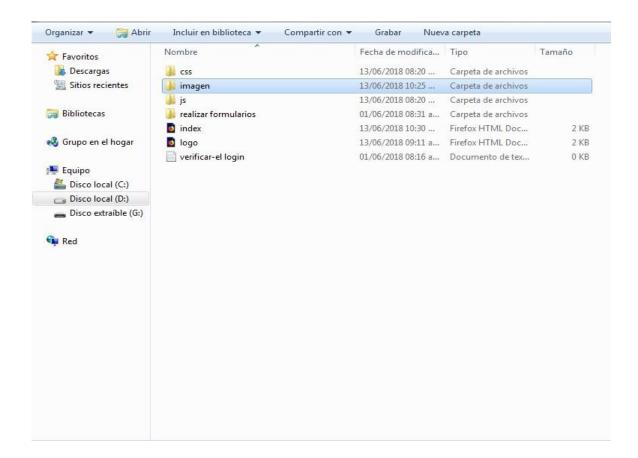
- El ojo demuestra control, verifica "un sistema que controla"

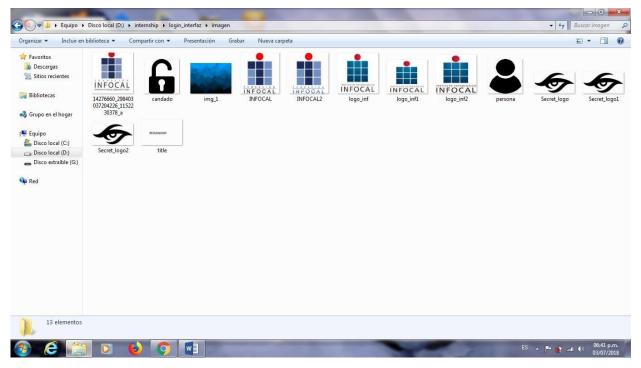
 logo de I representa la institución y para quien será el sistema

Desarrollo:

Usando el navegador Chrome buscamos los logos y los colores, después de haber encontrado lo que buscamos los guardamos en una carpeta imagen.





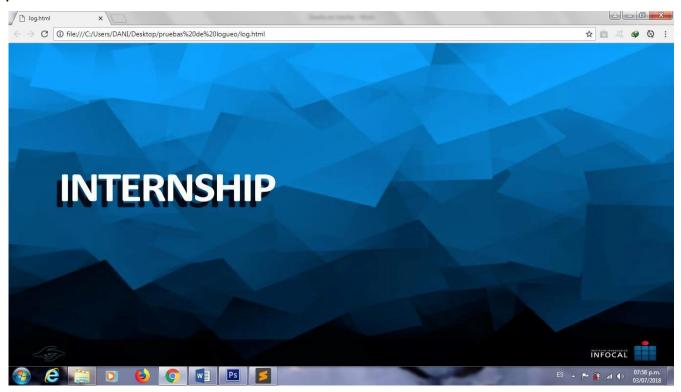


Abrimos el programa Photoshop para empezar a diseñar las ubicaciones de los logos y el fondo, las letras se las diseño en el mismo programa usando la fuente Arial con un color blanco para q resaltara para la vista de todo usuario con un tamaño de 20 cm para la visibilidad, una vez que llegamos a ubicar las posiciones dejamos un espacio para q entre la parte del diseño de login.



Verificación:

Para culminar con el diseño revisamos las dimensiones de la imagen, verificamos en diferentes monitores la imagen para ver falencias o incompatibilidades con la resolución, también se verifico que la imagen, logos y título no se distorsionaran al subirlo a diferentes monitores.



Entrega:

El diseño aprobó todas las fases de verificación con éxito, se sacó una copia editable para futuras modificaciones y se lo guardo en la carpeta imagen.