



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS

**“DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA GESTIÓN
DE PUBLICACIONES DE EVENTOS CIENTÍFICOS EN LA
ESPOCH”**

Trabajo de titulación

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

INGENIERA EN SISTEMAS INFORMÁTICOS

AUTORA: GIANNELLA KATHERINE MONTAÑO ORTIZ

Riobamba-Ecuador

2018

©2018, Giannella Katherine Montaña Ortiz

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

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS

El Tribunal del Trabajo de Titulación certifica que: El Trabajo de investigación: “DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA GESTIÓN DE PUBLICACIONES DE EVENTOS CIENTÍFICOS EN LA ESPOCH”, de responsabilidad de la señorita: Giannella Katherine Montaña Ortiz, ha sido minuciosamente revisado por los miembros del Tribunal, quedando autorizada su presentación.

NOMBRE

FIRMA

FECHA

Ing. Washington Luna
DECANO FACULTAD
INFORMATICA Y
ELECTRONICA

Ing. Patricio Moreno
DIRECTOR ESCUELA
INGENIERIA EN
SISTEMAS

Ing. Danilo Pastor
DIRECTOR TRABAJO
DE TITULACIÓN

Ing. Germania Veloz
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Yo, Giannella Katherine Montaña Ortiz soy responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en este Trabajo de Titulación y el patrimonio intelectual del Trabajo de Titulación pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Giannella Katherine Montaña Ortiz

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación está dedicado principalmente a Dios por haberme permitido llegar a este punto tan esperado y por haberme dado la sabiduría, fuerza y salud para cumplir con esta meta tan anhelada, a mis padres Rogelio Montaña y Patricia Ortiz por su cariño, amor, consejos y por su apoyo incondicional durante mi carrera universitaria, a mis hermanos por la motivación constante, y un agradecimiento especial a mi abuelita Estacia Delgado por siempre darme el aliento para alcanzar mis metas y objetivos.

Giannella

AGRADECIMIENTO

A la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo por su valioso aporte en mi formación profesional.

Al director de tesis el Ing. Danilo Pástor por su apoyo incondicional y por haberme guiado de manera constante durante el desarrollo de mi tesis, a la Ing. Germania Veloz y la Ing. Blanca Naula por su apoyo y colaboración, lo cual me permitió lograr alcanzar los objetivos propuestos.

Giannella

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
LISTADO DE ANEXOS	xiv
RESUMEN.....	xv
SUMARY.....	xvi
CAPÍTULO I	
1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	6
1.1 Herramientas utilizadas para el desarrollo de la aplicación web	6
1.1.1 MySQL	6
1.1.2 APACHE	6
1.1.2.1 Características Técnicas	7
1.1.2.2 Evolución	7
1.1.3 StarUML	8
1.1.3.1 ¿Qué es StarUML?	8
1.1.3.2 ¿Por qué StarUML?	8
1.1.3.3 ¿Qué características tiene?	8
1.1.4 Power Designer	9
1.1.4.1 ¿Qué es Power Designer?	9
1.1.5 MySQL Workbench	9
1.1.5.1 ¿Qué es MySQL Workbench?	9
1.1.5.2 Funcionalidades Generales	9
1.1.6 Draw.io	10
1.1.6.1 ¿Qué es Draw.io?	10
1.1.6.2 Características.....	10
1.1.7 Sublime Text	11

1.1.7.1	<i>¿Qué es Sublime Text?</i>	11
1.1.7.2	<i>Características</i>	11
1.1.8	<i>Bootstrap</i>	12
1.1.8.1	<i>¿Qué es Bootstrap?</i>	12
1.1.8.2	<i>Características</i>	12
1.1.9	<i>WampServer</i>	13
1.1.9.1	<i>¿Qué es WampServer?</i>	13
1.1.9.2	<i>Utilidad</i>	13
1.1.10	<i>Patrón Modelo Vista Controlador</i>	13
1.1.10.1	<i>¿Qué es el Patrón MVC?</i>	13
1.1.10.2	<i>Elementos del Patrón MVC</i>	14
1.1.10.3	<i>Utilidad del Patrón MVC</i>	14
1.1.11	<i>PHP</i>	14
1.1.11.1	<i>¿Qué es PHP?</i>	14
1.1.11.2	<i>Características fundamentales de PHP</i>	15
1.2	Calidad de Software	15
1.2.1	<i>¿Qué es Calidad de Software?</i>	15
1.2.2	<i>Factores que determinan la calidad del software</i>	15
1.2.3	<i>Norma ISO/IEC 9126</i>	16
1.2.3.1	<i>Modelo de Calidad (ISO/IEC 9126-1)</i>	17
1.3	Publicación de artículos científicos	18
1.3.1	<i>Importancia de publicar los resultados de investigación</i>	18
1.4	Protocolo SMTP	19
1.4.1	<i>Modo de Comunicación SMTP</i>	19
CAPÍTULO II		
2	MARCO METODOLÓGICO	20
2.1	Tipo de investigación	20
2.2	Métodos y técnicas	20
2.2.1	<i>Métodos</i>	20

2.2.2	<i>Técnicas</i>	20
2.3	Metodología SCRUM	21
2.3.1	<i>Definición</i>	21
2.3.2	<i>Elementos</i>	21
2.3.3	<i>Participantes y Roles</i>	22
2.3.4	<i>Ciclo de Vida</i>	22
2.4	Herramientas	23
2.4.1	<i>Herramientas para el desarrollo del software</i>	23
2.5	Determinación de la usabilidad	23
2.5.1	<i>Elaboración del Test</i>	24
2.5.1.1	<i>Creación del Test</i>	24
2.5.1.2	<i>Aplicar el Test a los autores y revisores (usuarios reales)</i>	24
2.5.2	<i>Población</i>	25
2.5.3	<i>Muestra</i>	25
CAPÍTULO III		
3	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	26
3.1	Desarrollo del proyecto mediante Scrum	26
3.1.1	<i>Fase de Planificación</i>	26
3.1.2	<i>Requerimientos</i>	26
3.1.3	<i>Personas y Roles del Proyecto</i>	30
3.1.4	<i>Tipos y Roles de Usuario</i>	30
3.1.5	Plan de Entrega	30
3.2	Fase de desarrollo de Sprint	33
3.2.1	Sprint 1	33
3.2.1.1	<i>Definición del estándar de programación</i>	33
3.2.1.2	<i>Diseño de la arquitectura del sistema</i>	37
3.2.1.3	<i>Diseño de la Base de datos</i>	40
3.2.1.4	<i>Implementación Preliminar de la Base de Datos</i>	42
3.3	Fase de Cierre	50

3.3.1	<i>Gestión del Proyecto</i>	51
3.4	Análisis de los resultados obtenidos a partir del Test para determinar la usabilidad	51
3.5	Test de Usabilidad	52
	CONCLUSIONES	59
	RECOMENDACIONES	60
	GLOSARIO	
	BIBLIOGRAFÍA	
	ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-1: Evolución Servicios Web	7
Tabla 1-2: Escala de calificación del Test	24
Tabla 1-3: Método de Estimación T-shirt	28
Tabla 2-3: Product Backlog	28
Tabla 3-3: Personas y roles	30
Tabla 4-3: Tipos y roles de usuarios	30
Tabla 5-3: Sprint Backlog.....	31
Tabla 6-3: HT-01 Estándar de codificación.....	35
Tabla 7-3: Prueba de aceptación 1 para HT-01.....	36
Tabla 8-3: Tarea de Ingeniería 1 para la HT-01.....	36
Tabla 9-3: HT-01 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1	36
Tabla 10-3: HT-02 Diseño de la arquitectura del sistema.....	38
Tabla 11-3: Prueba de aceptación 1 para HT-02.....	38
Tabla 12-3: Tabla de Actividades para HT-02.....	38
Tabla 13-3: Tarea de Ingeniería 1 para la HT-02.....	39
Tabla 14-3: HT-02 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1	39
Tabla 15-3: HT-03 Diseño de la base de datos.	42
Tabla 16-3: Prueba de aceptación 1 para HT-03.....	43
Tabla 17-3: Tabla de Actividades para HT-03.....	43
Tabla 18-3: Tarea de Ingeniería 1 para la HT-03.....	44
Tabla 19-3: HT-03 Prueba de aceptación 1 para tara de ingeniería 1	44
Tabla 20-3: Tarea de Ingeniería 2 para la HT-03.....	45
Tabla 21-3: HT-03 Prueba de aceptación 1 para tara de ingeniería 2	45
Tabla 22-3: Tarea de Ingeniería 3 para la HT-03.....	46
Tabla 23-3: HT-03 Prueba de aceptación 1 para tara de ingeniería 3	46
Tabla 24-3: Determinación de la Usabilidad	52
Tabla 25-3: Test Usabilidad-Identidad	52
Tabla 26-3: Test Usabilidad-Contenido.....	53
Tabla 27-3: Test Usabilidad-Navegabilidad	54
Tabla 28-3: Test Usabilidad-Utilidad	56
Tabla 29-3: Consolidada.....	57
Tabla 30-3: Tabla-General.....	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1-1: Interrelación entre los elementos del Patrón MVC	14
Figura 2-1: Modelo ISO 9126-1	17
Figura 1-3: Diagrama de despliegue	37
Figura 2-3: Diagrama de Componentes	40
Figura 3-3: Modelo Físico	41

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1-1:	Evolución Apache	7
Gráfico 1-3:	Burndown Chart	51
Gráfico 2-3:	Análisis Identidad.....	53
Gráfico 3-3:	Análisis Contenido	54
Gráfico 4-3:	Análisis Navegabilidad.....	55
Gráfico 5-3:	Análisis Utilidad.....	56
Gráfico 6-3:	Gráfico General	57

LISTADO DE ANEXOS

- Anexo A:** Plan de Actividades.
- Anexo B:** Historias de Usuario
- Anexo C:** Test de Usabilidad.
- Anexo D:** Diccionario de Datos
- Anexo E:** Manual de Usuario
- Anexo F:** Formulario Google Forms

RESUMEN

El objetivo de este trabajo de titulación fue desarrollar una aplicación web para la gestión de publicación de eventos científicos en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, en la cual se aplicó la norma ISO-9126-1 para evaluar la usabilidad de la aplicación. El desarrollo del proyecto se lo llevó a cabo usando la metodología ágil Scrum la cual consta de tres fases, teniendo en la fase de planificación los requerimientos tanto funcionales como no funcionales del sistema y el plan de entrega, en la fase de desarrollo de sprint se desarrollaron los requerimientos establecidos; diseño y funcionalidades del sistema, y por último la fase de cierre en la cual se realizó el test de usabilidad para la evaluación de la aplicación y también la gestión del proyecto, el cual se lo representó mediante la gráfica de BurnDown Chart en el que se puede observar la evolución que tuvo el proyecto, para el desarrollo del proyecto se usaron herramientas de software libre como Sublime Text 3, Base de datos MySQL, lenguaje de programación PHP, el entorno de desarrollo web Wamp Server, Bootstrap y Apache las cuales fueron eficientes al momento de llevar a cabo y cumplir con las funcionalidades esperadas del proyecto. La evaluación para la usabilidad del sistema se la realizó aplicando el test de usabilidad el cual consta de bloques como son el de Identidad el cual obtuvo un 65% de aceptación, Contenido con un 82%, Navegabilidad con un 87% y Utilidad con un 80% de aceptación, teniendo un total de un 78% de aceptación, de esta manera se lo determina como un software de calidad en cuanto a usabilidad. Se concluye que la aplicación web cumple con los requerimientos establecidos para la gestión de eventos y se ajusta a las necesidades de la institución, siendo un sistema fácil de manejar e intuitivo para el usuario. Se recomienda a futuro implementar un consumo web de revisores, para consumir datos de los mismos y así evitar un nuevo ingreso.

Palabras claves: <TECNOLOGIA Y CIENCIAS DE LA INGENERIA>, <INGENIERÍA DE SOFTWARE>, <APLICACIÓN WEB>, <PUBLICACIÓN EVENTOS CIENTÍFICOS>, <FRAMEWORK BOOTSTRAP>, <USABILIDAD>.

SUMMARY

The objective of this work was to develop a web application for the managing of scientific events publication in the Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, in which ISO-9126-1 was applied to evaluate the usability of the application. The Agile Serum methodology was applied, which consists of three phases, having both the functional and non-functional requirements of the system and the delivery plan in the planning phase, in the sprint development phase, the established requirements were developed; design and functionalities of the system, and finally the closing phase in which the usability test was performed for the evaluation of the application and also the project management, which was represented by the graph of BurnDown Chart, in which you can see the project evolution. For the project development, free software tools were used, such as Sublime Text 3, MySQL Database, PHP programming language, the Wamp Server web development environment, Bootstrap, and Apache, which were efficient at the time of carrying out and fulfilling the expected functionalities of the project. The evaluation for the usability of the system was carried out by applying the usability test, which consists of blocks such as Identity, which obtained 65% acceptance, Content with 82%, Navigability with 87%, and Utility with 80% acceptance, having a total of 78% acceptance, in this way it is determined as a quality software in terms of usability. It is concluded that the web application complies with the requirements established for the management of events and adjusts to the needs of the institution, it is an easy to use and intuitive system for the user. It is recommended in the future to implement a web consumption of reviewers, to consume data from them and thus avoid a new entry.

Keywords: <TECHNOLOGY AND SCIENCES OF ENGINEERING>, <SOFTWARE ENGINEERING>, <WEB APPLICATION>, <SCIENTIFIC EVENTS PUBLICATION>, <FRAMEWORK BOOTSTRAP>, <USABILITY>.

INTRODUCCIÓN

El surgimiento y desarrollo de Internet ha facilitado el acceso online de la información y por ende cambios importantes en el sistema de educación a nivel internacional. Un hecho de notable importancia de este proceso de cambio lo constituyen los avances significativos en la forma de comunicación, en la distribución de recursos educativos y en el desarrollo de comunidades de aprendizaje. (Prieto.et al. ,2011)

La Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH) tiene como visión ser la institución líder de docencia con investigación, que garantice la formación profesional y de investigadores, la generación de ciencias y tecnologías para el desarrollo humano integral, con reconocimiento nacional e internacional.

La publicación de eventos científicos en la ESPOCH es una de las prioridades fundamentales de la institución, para que de esta manera tanto los docentes como investigadores externos e internos puedan transmitir conocimiento provechoso dentro del campo de la investigación.

Por tal motivo se está proyectando a la parte de publicaciones de eventos científicos ya que fomenta el aprendizaje de forma continua y forman un espacio para demostrar las habilidades adquiridas por los docentes e investigadores en publicar los resultados de las investigaciones científicas que estos han realizado en las diferentes áreas, lo que contribuye al desarrollo de las competencias alcanzadas por los docentes e investigadores mediante la aplicación de los conocimientos científicos.

Actualmente en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo se realizan actividades científicas de todo tipo, de esta manera contribuyen a fortalecer el proceso de acreditación y aseguramiento de la calidad que exige dentro de sus parámetros la difusión y publicación de eventos científicos tanto de congresos como de seminarios.

El no contar con un sistema personalizado a las necesidades de la ESPOCH no permite que la institución dé a conocer la información de los trabajos de investigación realizados o que se están realizando, información que puede ser de gran beneficio tanto para los docentes, investigadores y estudiantes, también se puede decir que el nivel de producción científica es poco satisfactorio en comparación con el número de docentes que tiene la institución, los docentes no registran sus publicaciones en el IDI debido a los extensos procesos de flujo de información solicitados, además

la poca participación de los docentes en proyectos y actividades de investigación conducentes a la publicación y difusión de resultados incide en la baja producción científica.

Existen sistemas para la publicación de eventos científicos entre estos tenemos al sistema EasyChair, que se ajusta a los requerimientos de cualquier evento en general, pero el contar con un sistema de gestión de eventos científicos institucional, permitirá personalizarlo a las necesidades de la ESPOCH.

Por esta razón, se ha decidido desarrollar una aplicación web para la gestión de publicaciones de eventos científicos en la ESPOCH de manera adecuada e intuitiva y fácil de usar para que se puedan alcanzar los objetivos y mejoras en los resultados que apunten hacia el estándar de calidad y los docentes e investigadores puedan hacer uso de esta aplicación, y se pueda dar a conocer los trabajos de investigación y publicación científica en cualquier instante.

Formulación del Problema

- ¿Se podrá desarrollar una aplicación web para la gestión de publicaciones de eventos científicos en la ESPOCH?

Sistematización del Problema

- ¿Cómo se realiza actualmente el proceso de gestión de publicación de eventos científicos en la ESPOCH?
- ¿Qué efectos genera el no contar con una aplicación web que facilite los procesos de publicación de eventos científicos en la ESPOCH?
- ¿En qué medida beneficia a la ESPOCH el desarrollo de una aplicación web para la gestión de publicación de eventos científicos en la ESPOCH?

Justificación del Trabajo de Titulación

Justificación Teórica

Por motivo de que la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo no cuenta con un sistema propio para la gestión de publicación de eventos científicos se realizó este proyecto técnico con la finalidad de mejorar la accesibilidad e incrementar el índice de publicación por parte de los docentes e investigadores.

El artículo científico es un informe escrito que comunica por primera vez los resultados de una investigación, las publicaciones de estos en miles de revistas científicas componen la literatura primaria de la ciencia. Los libros y los artículos de síntesis que resumen el conocimiento de un tema componen la literatura secundaria. (Dr. Francisco García Reina, 2014)

Para el desarrollo de esta aplicación se utilizó las siguientes tecnologías: como gestor de base de datos MySQL, bajo el lenguaje de programación PHP, IDE de desarrollo Sublime Text 3, para el diseño de interfaces se usó el Framework Bootstrap con Apache como servidor web, satisfaciendo de esta manera con la petición de los interesados de la misma.

Las herramientas se seleccionaron debido a que:

Scrum es una metodología ágil, sencilla para trabajar, nos permite hacer entregas parciales de los requerimientos a desarrollar obteniendo así mejores resultados en el proyecto, además de que nos permite tener interactividad con el cliente, y las tareas se desarrollan en un tiempo determinado priorizando de esta manera el tiempo.

El editor Sublime Text es una de las herramientas más populares en la actualidad tanto para desarrolladores web como para maquettadores. Es gratuito para uso esporádico (y barato si quieres usarlo profesionalmente), ligero, multiplataforma, y cuenta con un abundante catálogo de plugins. (Roberto Luis Bisbé, 2015).

La razón por la que se usó Sublime Text como IDE de desarrollo es la facilidad que nos brinda al momento de codificar, ya que al tener una combinación de colores nos permite detectar de forma rápida cuando existe un error, además de que facilita la búsqueda de alguna función o formulario.

Se utilizó MySQL por la velocidad al realizar las operaciones, lo que le hace uno de los gestores con mejor rendimiento, bajo costo en requerimientos para la elaboración de bases de datos, ya que debido a su bajo consumo puede ser ejecutado en una máquina con escasos recursos sin ningún problema, facilidad de configuración e instalación, soporta gran variedad de Sistemas Operativos y tienen baja probabilidad de corromper datos, incluso si los errores no se producen en el propio gestor, sino en el sistema en el que está. (SISTEMAS I, 2008)

También se usó el Framework Bootstrap ya que este brinda facilidad para mejorar la interfaz en cuanto al diseño de botones, tablas y textos, además de que permite hacer la aplicación responsive.

Por otra parte, WampServer ofrece a los desarrolladores herramientas necesarias para realizar aplicaciones web de manera local, con un sistema operativo (Windows), un manejador de base de datos (MySQL), se caracteriza por que puede ser usado de forma libre es decir no debemos de contar con alguna licencia el cual nos permita el uso de la misma, ya que pertenece a la corriente de "open source". (Jesús Miguel Moreno Plasencia, 2013)

El Patrón de diseño MVC (modelo, vista, controlador) permite tener un código de forma más organizada, también permite la reutilización de código y separación de conceptos, además que sería mucho más fácil darle mantenimiento.

Justificación Aplicativa

Se creó una aplicación web que permita la gestión de publicación de eventos científicos en la ESPOCH, de una manera más intuitiva y fácil de manejar, garantizando el acceso a todos los docentes e investigadores mediante un usuario y una contraseña asegurando el acceso al mismo.

Los módulos para implementar son los siguientes:

Módulo de eventos. – en este módulo se harán ingresos, eliminación y modificación de los eventos científicos próximos a realizar, y dar a conocer los mismos, estos eventos constarán de temáticas, se podrá realizar la búsqueda de los mismos por facultad o año.

Módulo Registro de Artículo. – el siguiente módulo va dedicado al registro de artículos científicos por parte de los docentes e investigadores internos y externos de un determinado evento científico, esto a través de cuentas de los mismos, los artículos científicos se subirán dentro de un plazo establecido, además estos van a poder ser modificados dependiendo las observaciones que este tenga, para la modificación se establece una fecha.

Módulo de Revisión. - el presente módulo está dedicado a la revisión de los artículos científicos, los mismos que tendrán un estado, la revisión de los artículos científicos está dado por los diferentes revisores que estén a cargo de dicho artículo, una vez hecha la revisión, los autores podrán revisar si tienen opción a corregir el artículo o si el artículo ya fue rechazado.

Módulo de Administración. – está dedicado a la gestión de permisos de usuarios.

Módulo de usuarios. - en este módulo se realizará el registro tanto de autores como revisores, el registro de revisores lo hará el administrador, una vez estos estén registrados les llegará un

correo informándoles el usuario y contraseña para que estos puedan ingresar y modificar sus datos.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar una aplicación web para la gestión de publicaciones de eventos científicos en la ESPOCH.

Objetivos Específicos

- Analizar la situación actual en la que se maneja la gestión de publicación de eventos científicos.
- Desarrollar una aplicación web para la gestión de publicaciones de eventos científicos en la ESPOCH.
- Evaluar la aplicación web desarrollada en el parámetro de la usabilidad basándonos en la norma ISO 9126-1.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

1.1 Herramientas utilizadas para el desarrollo de la aplicación web

Para el desarrollo de la aplicación web se utilizaron varias herramientas de desarrollo de software, las mismas que son de software libre, las cuales fueron requeridas por las personas interesadas, estas herramientas fueron eficientes al momento de llevar a cabo y cumplir con las funcionalidades esperadas del proyecto.

1.1.1 *MySQL*

Es un sistema de administración de base de datos relacional se trata de un programa capaz de almacenar una enorme cantidad de datos de gran variedad y de distribuirlos para cubrir la necesidad de cualquier tipo de organización, desde pequeños establecimientos comerciales a grandes empresas y organismos administrativos. MySQL utiliza el lenguaje de consulta estructurado (SQL), se trata del lenguaje utilizado por todas las bases de datos relacionales, que presentándose en una sección posterior. Este lenguaje permite crear base de datos, así como agregar, manipular y recuperar datos en función de criterios específicos. (Joel de la Cruz Villar, 2008, p. 123).

Una de las ventajas que considero que tiene MySQL es que al ser tan liviano permite subir la base de datos en cualquier servidor con mucha más facilidad y sin complicaciones, además de que es fácil de manejar y manipular, existe mucha documentación la cual ayuda y facilita el desarrollo de las sentencias.

1.1.2 *APACHE*

Es el servidor web más extendido en internet. La mayoría de los sitios que usted visita a diario están corriendo sobre este servidor. Las razones son varias. Por una parte, es gratuito. Usted no tiene que pagar nada para emplearlo. Por otra parte, es uno de los servidores más robustos que existen, muy seguro antes los ataques en la red. Además, extremadamente fácil de configurar. Los pocos datos de configuración que necesitaremos retocar están almacenados en un archivo de texto plano. (José López Quijado, 2010 a: p. 12).

1.1.2.1 Características Técnicas

Según (José López Quijado, 2007 b: p. 13) son:

- Es software libre.
- Es modular.
- Utilizado en los grandes servidores raíz de internet.
- Ejecutado desde un usuario diferente del super-usuario root del sistema.

1.1.2.2 Evolución

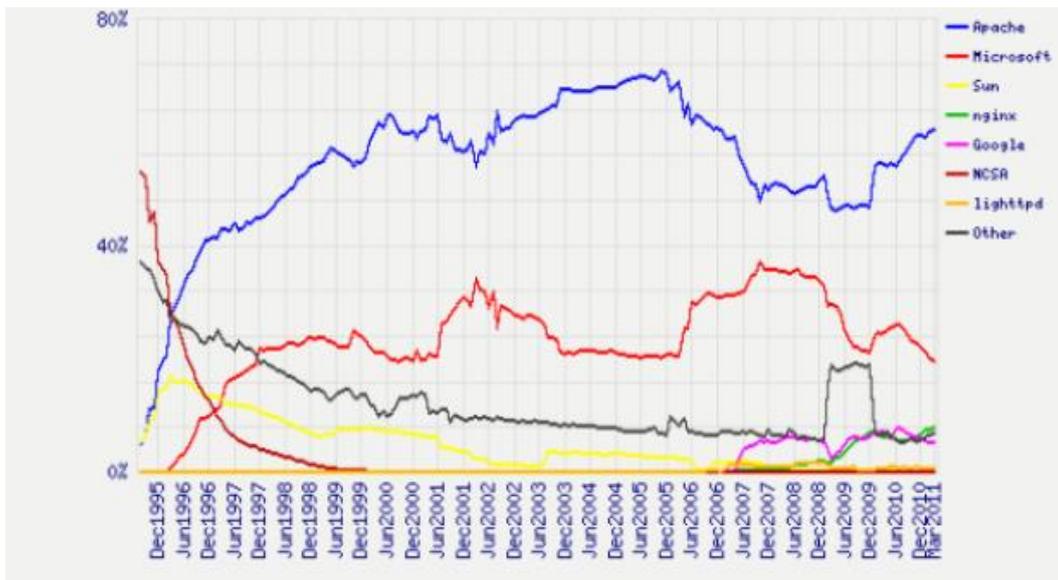


Gráfico 1-1: Evolución Apache

Fuente: Elvira Mifsuf Talón

Tabla 1-1: Evolución Servicios Web

Desarrollador	Febrero 2011	Porcentaje	Marzo 2011	Porcentaje	Cambio
Apache	171,195,554	60.10	179,720,332	60.31	0.21
Microsoft	57,084,126	20.04	57,644,692	19.34	-0.70
Google	14,454,484	5.07	15,161,530	5.09	0.01
Lighttpd	1,953,966	0.69	1,796,471	0.60	-0.08

Fuente: Elvira Mifsuf Talón

La gráfica 1-1 muestra la implantación de diferentes servidores web y su evolución en el tiempo, de igual forma en la tabla 1-1 se puede observar tanto en valores cuantitativos como en porcentaje la cantidad de usuarios que utilizan los servidores expuestos en la tabla, teniendo Apache en primer lugar como el servidor más usado.

1.1.3 StarUML

1.1.3.1 ¿Qué es StarUML?

StarUML es un proyecto de código abierto, y según sus desarrolladores, rápido, flexible, con características extensibles, y de libre acceso-UML / MDA. Ofrece un amplio grupo de diagramas de UML 2.0, entre los cuales están: Diagrama de casos de uso, diagrama de clases, diagrama de secuencia, diagrama de colaboración, diagrama de estados, diagrama de actividad, diagrama de componentes, diagrama de despliegue, diagrama de estructura compuesta (UML 2.0). Al igual que soporta varios lenguajes entre los cuales se encuentra Java, C++, C# (generador de código y de ingeniería inversa). (Daniel López Ortega y Jessica Andrea Santa Villa, 2012).

1.1.3.2 ¿Por qué StarUML?

Es muy fácil de usar, debido a la simplicidad y rápida percepción de sus objetos, funciones y características, una característica fundamental es que su código es compatible con lenguajes como C++ y Java. (Jorge Villalobos y Uriel Hernández, 2013)

1.1.3.3 ¿Qué características tiene?

Dentro de las características que tiene StarUML son los diagramas que nos ofrece los cuales fueron de utilidad para implementarlo dentro del proyecto, los diagramas que se utilizaron fueron los siguientes:

- Diagrama de casos de uso
- Diagrama de clase
- Diagrama de secuencia
- Diagrama de colaboración.
- Diagrama de estados
- Diagrama de actividad.
- Diagrama de componentes
- Diagrama de despliegue.

1.1.4 Power Designer

1.1.4.1 ¿Qué es Power Designer?

Es una herramienta para el análisis, diseño inteligente y construcción sólida de una base de datos y un desarrollo orientado a modelos de datos a nivel físico y conceptual. (Verónica Valencia, 2016).

Se puede crear el modelo físico y normalizar. Permite hacer ingeniería inversa para desarrollar los modelos físicos y conceptuales a partir de la información de la base de datos. (Brayan Rodríguez, 2014)

1.1.5 MySQL Workbench

1.1.5.1 ¿Qué es MySQL Workbench?

Es uno de los primeros productos de la familia MySQL que ofrece dos ediciones diferentes, una open source y una edición comercial. Este software da al usuario la posibilidad de modelado de datos, desarrollo de SQL y herramientas de administración completas para la configuración de servidores, administración de usuarios, copias de seguridad y mucho más. MySQL Workbench está disponible en Windows, GNU/Linux y Mac OS X. Permite diseñar visualmente, modelar, generar y administrar bases de datos. Incluye todo lo que necesita un modelador de datos para crear modelos complejos de ER, ingeniería directa e inversa y también ofrece características clave para realizar tareas difíciles de gestión de cambios y documentación que normalmente requieren mucho tiempo y esfuerzo. (Damián Amoedo, 2017)

MySQL Workbench nos brinda facilidad para generar el modelo físico a partir de la base de datos, así como también generar el diccionario de datos de la misma, permite realizar ingeniería inversa, lo que facilita el trabajo.

1.1.5.2 Funcionalidades Generales

La aplicación nos va a proporcionar todo lo necesario para el desarrollo de SQL. A cualquier usuario le va a permitir crear y administrar conexiones a servidores de bases de datos. Además de permitirle configurar los parámetros de conexión, MySQL Workbench proporciona la capacidad

de ejecutar consultas SQL en las conexiones de la base de datos mediante el **Editor de SQL** que viene incorporado. Workbench nos va a ayudar con la **migración de datos**. Va a permitir a cualquier usuario migrar de MySQL a Microsoft SQL Server, Microsoft Access, Sybase ASE, SQLite, SQL Anywhere, PostgreSQL y otras tablas, objetos y datos de RDBMS. La migración también admite la migración de versiones anteriores de MySQL a las últimas versiones. (Damián Amoedo, 2017)

1.1.6 Draw.io

1.1.6.1 ¿Qué es Draw.io?

Es una increíble herramienta que nos permite elaborar diagramas en línea sin necesidad de instalar absolutamente nada en nuestro PC. Su interfaz es bastante sencilla y fácil de utilizar, además es tan completa que nada tiene que envidiarle a cualquier software de pago para escritorio. Sus opciones son todas las necesarias para elaborar completos diagramas. Dispone de una gran variedad de formas y diseños predeterminados que luego podemos moldear a nuestro gusto. Permite agregar rápidamente imágenes externas utilizando el buscador de Google y tiene múltiples opciones de texto con formato que podemos configurar como mejor nos parezca. (Maestro, 2013)

1.1.6.2 Características

Según (PabloT, 2013) son:

- Su interfaz es sencilla y muy fácil de utilizar.
- Posee una gran cantidad de iconos para los distintos diagramas.
- Tiene la posibilidad de compartir widgets embebidos.
- Los diagramas se los puede exportar en formatos jpg/png/xml/svg.
- Se Integra con Google Drive, por lo que puedes almacenar tus diagramas en la nube utilizando tu cuenta de Google para después seguirlos editando.
- Funciona en cualquier navegador con HTML5
- Es gratuito.

1.1.7 *Sublime Text*

1.1.7.1 *¿Qué es Sublime Text?*

El editor Sublime Text es una de las herramientas más populares en la actualidad tanto para desarrolladores web como para maquetadores. Es **gratuito** para uso esporádico (y barato si quieres usarlo profesionalmente), **ligero, multiplataforma**, y cuenta con un **abundante catálogo de plugins**. (Roberto Luis Bisbé, 2015)

1.1.7.2 *Características*

Según (Manz, 2014) son:

- **Pestañas.** - Sublime Text soporta pestañas, una característica que popularizaron los navegadores web. En cada una de estas pestañas, se muestra una **x** para cerrar la misma, que cambia a un círculo gris cuando se han escrito cambios en el archivo y no se han guardado todavía.
- **Autocompletado.** - Sublime Text tiene resaltado a color de sintaxis para facilitar la lectura de código, así como numerado de línea. También muestra un pequeño índice gráfico a la derecha, por el cual podemos desplazarnos rápidamente a golpe de clic del ratón. Esta funcionalidad nos ayudará a recordar cómo se escriben ciertos comandos, funciones o textos del lenguaje o marcado en el que nos encontramos.
- **Selecciones Múltiples.** - una de las características más interesantes de **Sublime Text** es su flexibilidad para realizar tareas comunes de una forma sencilla y rápida. Por ejemplo, si seleccionamos una palabra con el ratón (en el ejemplo, **len**), pulsando CTRL+D podremos ir seleccionando las siguientes coincidencias y modificarlas todas a la vez.
- **Ediciones Múltiples.** - seleccionando varias líneas y utilizando la combinación de teclas CTRL+SHIFT+L puedes editar varias líneas a la vez, muy útil para cambios paralelos repetitivos.
- **Acceso directo a métodos o funciones.** - es posible acceder directamente a métodos o funciones de un archivo con código fuente, lo cual es muy interesante cuando nuestro código alcanza grandes proporciones. Se puede hacer pulsando la combinación de teclas CTRL+R, y escribiendo a continuación el nombre de la función.

- **Auto-cerrado de etiquetas.** - si nos acostumbramos a utilizarla, la combinación de teclas ALT+. puede ayudarnos a cerrar rápidamente cualquier etiqueta HTML que tengamos abierta de forma instantánea.
- **Code-folding.** - Sublime Text también proporciona la posibilidad de plegar o desplegar bloques de código, tanto en HTML como en lenguajes de programación. De esta forma, podemos centrarnos en la parte del código que nos interesa sin desorientarnos o perder el foco en lo que no tenemos intención de tocar.

1.1.8 Bootstrap

1.1.8.1 ¿Qué es Bootstrap?

Es un framework CSS desarrollado inicialmente (en el año 2011) por **Twitter** que permite dar forma a un sitio web mediante librerías CSS, incluyen: tipografías, botones, cuadros, menús y otros elementos que pueden ser utilizados en cualquier sitio web. Bootstrap es una excelente herramienta para crear interfaces de usuario limpias y totalmente adaptables a todo tipo de dispositivos y pantallas, sea cual sea su tamaño. Además, ofrece las herramientas necesarias para crear cualquier tipo de sitio web utilizando los estilos y elementos de sus librerías. (Álvaro Fontela, 2015)

1.1.8.2 Características

Según (Álvaro Fontela, 2015) son:

1. Soporte bueno con HTML5 y CSS3, permitiendo ser usado de forma muy flexible para desarrollo web con unos excelentes resultados.
2. Se ha añadido un sistema GRID que permite diseñar usando un GRID de 12 columnas donde se debe plasmar el contenido, con esto podemos desarrollar responsive de forma mucho más fácil e intuitiva.
3. Bootstrap 3 establece Media Queries para 4 tamaños de dispositivos diferentes variando dependiendo del tamaño de su pantalla, estas Media Queries permiten desarrollar para dispositivos móviles y tablets de forma mucho más fácil.
4. Bootstrap 3 también permite insertar imágenes responsive, es decir, con solo insertar la imagen con la clase “img-responsive” las imágenes se adaptarán al tamaño.

1.1.9 WampServer

1.1.9.1 ¿Qué es WampServer?

Es un entorno de desarrollo web para Windows en el cual se podrán crear aplicaciones web con Apache, PHP y base de datos en MySQL (*motor de base de datos*). Esta herramienta incluye además con un administrador de base de datos PHPMyAdmin con el cual podremos crear una nueva base de datos e ingresar la data de las tablas creadas en ella, realizar consultas y generar scripts SQL, como exportar e importar scripts de base de datos. WampServer se caracteriza por que puede ser usado de forma libre es decir no debemos de contar con alguna licencia el cual nos permita el uso de la misma, ya que pertenece a la corriente de "open source". (Jesús Miguel Moreno Plasencia, 2016)

1.1.9.2 Utilidad

Su utilidad es importante a la hora de desarrollar aplicaciones web, este funciona al igual como si cuando trabajamos en un servidor web, además podemos ejecutar estas aplicaciones de manera local y ver cómo sería el funcionamiento antes de ser subidas a un hosting o servidor web. (Jesús Miguel Moreno Plasencia, 2016)

1.1.10 Patrón Modelo Vista Controlador

1.1.10.1 ¿Qué es el Patrón MVC?

El patrón MVC se ha convertido en un estándar para el desarrollo de aplicaciones que permite separar la aplicación en tres capas que, aunque estén relacionadas no siempre tienen que estar juntas. Estas capas son la Vista, el Controlador y el Modelo. (Oscar Blancarte, 2014)

El Modelo es el objeto que representa los datos del programa. Maneja los datos y controla todas sus transformaciones, no tiene conocimiento específico de los Controladores o de las Vistas, ni siquiera contiene referencias a ellos. Es el propio sistema el que tiene encomendada la responsabilidad de mantener enlaces entre el Modelo y sus Vistas, y notificar a las Vistas cuando cambia el Modelo. (Yenisleidy Fernández Romero y Yanette Díaz González, 2012 a: p. 49)

La Vista es el objeto que maneja la presentación visual de los datos representados por el Modelo. Genera una representación visual del Modelo y muestra los datos al usuario. Interactúa preferentemente con el Controlador, pero es posible que trate directamente con el Modelo a través de una referencia al propio Modelo. El Controlador es el objeto que proporciona significado a las órdenes del usuario, actuando sobre los datos representados por el Modelo, centra toda la interacción entre la Vista y el Modelo. Cuando se realiza algún cambio, entra en acción, bien sea por cambios en la información del Modelo o por alteraciones de la Vista. Interactúa con el Modelo a través de una referencia al propio Modelo. (Yenisleidy Fernández Romero y Yanette Díaz González, 2012 b: p. 49)

1.1.10.2 Elementos del Patrón MVC

Modelo: datos y reglas de negocio.

Vista: muestra la información del modelo al usuario.

Controlador: gestiona las entradas del usuario.

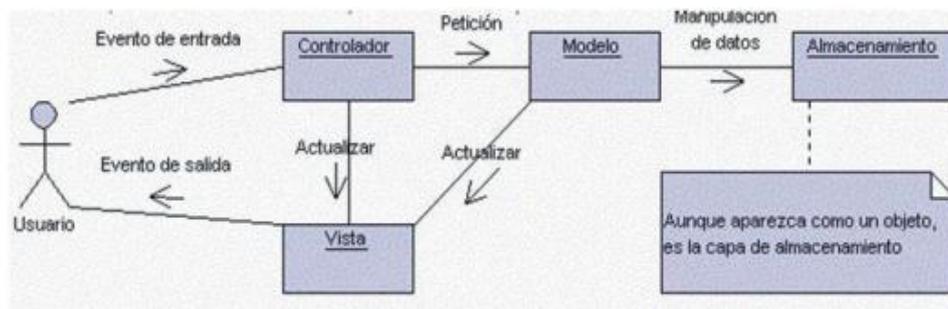


Figura 1-1: Interrelación entre los elementos del Patrón MVC

Fuente: (Yenisleidy Fernández Romero y Yanette Díaz González, 2012, p. 49)

1.1.10.3 Utilidad del Patrón MVC

El patrón de diseño MVC se utiliza para el diseño de aplicaciones, nos permite la reusabilidad de código, de esta manera se logra obtener un código más limpio y organizado, permitiendo facilidad para darle mantenimiento a la aplicación.

1.1.11 PHP

1.1.11.1 ¿Qué es PHP?

PHP es “**Pre-Procesador Hipertexto**”. Como él mismo sugiere PHP es un procesador de hipertexto y como tal, se ejecuta en un servidor Web remoto para procesar páginas Web antes de que sean cargadas en el navegador. PHP es en sí un lenguaje simple que ha sido diseñado

específicamente para el desarrollo y la producción de páginas web. PHP es software de código abierto y puede ser descargado gratuitamente. Una de las mayores razones del éxito de PHP, a parte de su simplicidad o potencia, es su fácil toma de contacto. Aquellas personas que no son programadores o incluso los iniciados pueden crear sus sitios web con facilidad. (Joel de la Cruz Villar, 2008 a: p. 3).

1.1.11.2 Características fundamentales de PHP

Según (Joel de la Cruz Villar b: 2008, p. 4) son:

- Es un lenguaje de script de código abierto para servidores
- Es independiente del sistema operativo y puede ser utilizado en cualquiera de ellos, incluyendo Microsoft Windows, Mac OS, Linux, HP-UX y Solaris, por nombrar algunos.
- Utiliza una amplia gama de servidores web, útiles como Apache, Microsoft Internet (Information Server, Netscape e iPlanet)
- Se conecta a gran cantidad de bases de datos, como MySQL, Ingres, Sybase, Oracle, Base, Informix, FrontBilse y Unix dbm. Una de las características que distingue a PHP es el que proporciona soporte a sitios web, de comercio electrónico que manejen bases de datos.

1.2 Calidad de Software

1.2.1 ¿Qué es Calidad de Software?

La calidad de software es el conjunto de cualidades que lo caracterizan y que determinan su utilidad y existencia. La calidad es sinónimo de eficiencia, flexibilidad, corrección, confiabilidad, mantenibilidad, portabilidad, usabilidad, seguridad e integridad. (Ing. Ricardo de Jesús Bustamante, 2012 a: p.5)

La calidad del software es cumplir con todas las expectativas del cliente, satisfacer las necesidades del cliente y que el software funcione de la forma que se esperaba.

1.2.2 Factores que determinan la calidad del software

Según (Juan Edgar Mallea Machaca, 2009) se clasifican en tres grupos:

- **Operaciones del producto:** características operativas
 - Corrección (¿Hace lo que se le pide?). - El grado en que una aplicación satisface sus especificaciones y los objetivos del cliente.

- **Fiabilidad** (¿Lo hace de forma fiable todo el tiempo?). - La aplicación debe llevar a cabo las operaciones especificadas y con la precisión requerida.
- **Eficiencia** (¿Qué recursos hardware y software necesito?). - La cantidad de recursos hardware y software que necesita una aplicación para realizar las operaciones con los tiempos de respuesta adecuados.
- **Integridad** (¿Puedo controlar su uso?). - El grado con que puede controlarse el acceso al software o a los datos a personal no autorizado.
- **Facilidad de uso** (¿Es fácil y cómodo de manejar?). - El esfuerzo requerido para aprender el manejo de una aplicación, trabajar con ella, introducir datos y conseguir resultados.

- **Revisión del producto:** capacidad para soportar cambios.
 - **Facilidad de mantenimiento** (¿Puedo localizar los fallos?). - El esfuerzo requerido para localizar y reparar errores
 - **Flexibilidad** (¿Puedo añadir nuevas opciones?). -El esfuerzo requerido para modificar una aplicación en funcionamiento.
 - **Facilidad de prueba** (¿Puedo probar todas las opciones?). - El esfuerzo requerido para probar una aplicación de forma que cumpla con lo especificado en los requisitos.

- **Transición del producto:** adaptabilidad a nuevos entornos
 - **Portabilidad** (¿Podré usarlo en otra máquina?). - El esfuerzo requerido para transferir la aplicación a otro hardware o sistema operativo.
 - **Reusabilidad** (¿Podré utilizar alguna parte del software en otra aplicación?). - Grado en que partes de una aplicación pueden utilizarse en otras aplicaciones.
 - **Interoperabilidad** (¿Podrá comunicarse con otras aplicaciones o sistemas informáticos?). - El esfuerzo necesario para comunicar la aplicación con otras aplicaciones o sistemas informáticos.

1.2.3 Norma ISO/IEC 9126

La Organización Internacional para la Estandarización (ISO) y la Comisión Electrotécnica Internacional (IEC) son organizaciones que permiten estandarizar o normar sistemas o directrices para la calidad, evaluación, seguridad, etc., para la industria del Software y de las Ciencias de Computación aplicado a nivel mundial. La Norma ISO/IEC 9126 estandariza la Calidad del Producto de Software, según (Andrés Alejandro Vivanco Villamar, 2011, p. 24) esta consta de cuatro partes:

- Parte 1: Comprende el modelo de Calidad (ISO/IEC 9126-1)
- Parte 2: Comprende las métricas externas (ISO/IEC 9126-2)
- Parte 3: Comprende las métricas internas (ISO/IEC 9126-3)
- Parte 4: Comprende las métricas de calidad en uso (ISO/IEC 9126-4)

Es de vital importancia que un producto software cumpla con ciertas normas de calidad garantizando de esta forma una calidad aceptable del producto, de esta manera el cliente quedaría satisfecho con el producto y por ende facilitaría la venta del mismo.

1.2.3.1 Modelo de Calidad (ISO/IEC 9126-1)

El modelo de calidad establecido en la primera parte del estándar, ISO 9126-1, clasifica la calidad del software en un conjunto estructurado de características y subcaracterísticas de la siguiente manera: (Rocío Medina Prieto, 2017)

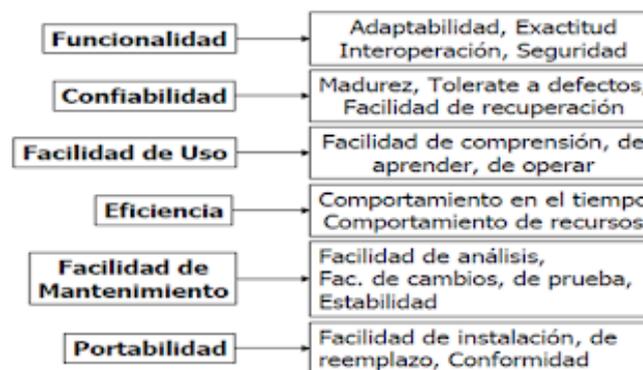


Figura 2-1: Modelo ISO 9126-1

Fuente: Rocío Medina Prieto, 2017

Dentro de estas características nos vamos a enfocar en la parte de la facilidad de uso que es la que vamos aplicar al proyecto técnico a desarrollar. Teniendo que:

La Usabilidad. - es un conjunto de atributos relacionados con el esfuerzo necesario para su uso, y en la valoración individual de tal uso, por un establecido o implicado conjunto de usuarios. (Rocío Medina Prieto, 2017)

La usabilidad es la capacidad del producto software que se demora en ser entendido, aprendido, y usado de una manera fácil.

Dentro de la usabilidad tenemos las siguientes características según (Carlos Alberto Largo García, y Erledy Marín Mazo, 2005, pp. 18-19):

:

- **Entendimiento.** - La capacidad que tiene el software para permitir al usuario entender si es adecuado, y de una manera fácil como ser utilizado para las tareas y las condiciones particulares de la aplicación.
- **Aprendizaje.** - La forma como el software permite al usuario aprender su uso. También es importante considerar la documentación.
- **Operabilidad.** - La manera como el software permite al usuario operarlo y controlarlo.
- **Atracción.** - La presentación del software debe ser atractivo al usuario. Esto se refiere a las cualidades del software para hacer más agradable al usuario, ejemplo, el diseño gráfico.
- **Conformidad de uso.** - La capacidad del software de cumplir los estándares o normas relacionadas a su usabilidad.

1.3 Publicación de artículos científicos

La actividad científica debe concluir con la comunicación y difusión de los resultados obtenidos al resto de la comunidad científica. Las razones que motivan al autor a escribir un artículo científico pueden ser tanto de índole profesional (difusión del conocimiento, labor docente o requisito de una investigación) como personal (reconocimiento y estímulo individual). (Rafael Ferriols Lisart y Francisco Ferriols Lisart, 2005 a: p. 5)

El artículo debe tener un nivel adecuado y una estructura correcta en cuanto a forma, estilo y presentación. A este respecto el autor debe conocer la metodología de las publicaciones científicas, tener el criterio suficiente para elegir la revista y ser capaz de crear un documento formalmente impecable. (Rafael Ferriols Lisart y Francisco Ferriols Lisart, 2005 b: p. 29)

El publicar tiene la finalidad de contrastar nuestros aportes, someterlos a debate, a validación externa para retroalimentar el ciclo de investigación. Generar saber para contribuir con el bienestar social y humano. Esto lo podemos hacer en congresos o jornadas, o en publicaciones científicas. (Luís Rodolfo Rojas, 2008, p. 131)

1.3.1 *Importancia de publicar los resultados de investigación*

La divulgación de la investigación científica, mediante artículos, ponencias y conferencias, entre otros mecanismos, es esencial, pues, como comúnmente se reconoce, investigación que no se

publica no existe. Se puede decir que la investigación culmina al ser publicada en una revista científica; solo así será conocida por la comunidad académica, sus resultados serán discutidos y su contribución hará parte del conocimiento científico universal. Algunos expertos consideran que la investigación va más lejos, al sugerir que termina cuando el lector comprende el artículo, es decir, no basta solo con publicar, es necesario que la audiencia entienda claramente su contenido. (Fac. Ing. vol.23 no.37 Tunja July/Dec. 2014)

1.4 Protocolo SMTP

En términos humanos y comprensibles, el SMTP es un protocolo básico que permite que los emails viajen a través de Internet. Digamos que es como la oficina de correos de la web: recoge el email del remitente y lo entrega en la oficina de correos local del destinatario, que es otro servidor SMTP. Nació en 1982 y sigue siendo el estándar de Internet más utilizado hoy en día. (Bea Redondo Tejedor, 2017)

1.4.1 Modo de Comunicación SMTP

Cuando un servidor de SMTP, requiere transmitir un mensaje a otro servidor SMTP, el emisor (servidor que inicia la sesión SMTP) establece una conexión con el receptor (servidor que recibe petición de establecer sesión SMTP). Esta conexión es unidireccional, es decir, el emisor puede enviar correo al receptor, pero durante esa conexión, el receptor no puede enviar correo al emisor. Si el receptor tiene que enviar correo al emisor, tiene que esperar a que finalice la conexión establecida y establecer otra en sentido contrario, cambiando los papeles de emisor y receptor. Una vez establecida la conexión, el emisor envía comandos y mensajes. (ArGo Software Design, 1999-2004, p. 2)

Para el envío de correos dentro de la aplicación se usó el servidor SMTP gratuito de Google mediante Gmail, ya que se puede confiar en sus servicios de mantenerse online, para esto se tuvo que hacer ciertas configuraciones para el correcto funcionamiento, como el de hacer la instalación del phpmailer dentro de la carpeta del proyecto esto se lo hizo vía composer, y dentro del Gmail activar el acceso a aplicaciones no seguras, así como también la configuración del puerto y del protocolo para transferencia simple de correo el cual se lo hizo mediante el tls. Cabe recalcar que para hacer uso del envío de correos se debe tener internet.

CAPÍTULO II

2 MARCO METODOLÓGICO

2.1 Tipo de investigación

El presente proyecto es una investigación de tipo aplicada, ya que nos permite aplicar herramientas de software y estándar de calidad de usabilidad para mejorar los procesos en cuanto a la publicación de eventos científicos en la ESPOCH.

2.2 Métodos y técnicas

2.2.1 *Métodos*

El método utilizado es el método de investigación inductivo, el cual va de lo particular a lo general, es uno de los más utilizados en software, además de que este método nos permite ir dividiendo en partes y luego armar el todo, lo cual nos permitió tener un mejor análisis del proyecto a desarrollar. El método inductivo se va aplicar a las fases de planificación y desarrollo de sprint en los cuales se van a priorizar los requerimientos y las tareas serán divididas por sprint para que estas puedan ser desarrolladas en un tiempo determinado de esta forma nos va permitir tener un mejor análisis y desarrollo del proyecto.

2.2.2 *Técnicas*

Para recopilar la información se tomaron en cuenta las siguientes técnicas:

- **Observación.** – a través de esta técnica se obtuvo información relevante en cuanto al proceso de cómo se maneja la publicación de eventos científicos en la ESPOCH.
- **Entrevista.** – se realizaron varias entrevistas con la Ing. Blanca Naula la cual estaba al tanto del proyecto a desarrollar, de esta manera también se pudo obtener información precisa en cuanto al proceso y las necesidades que se tenían para realizar la aplicación de publicación de eventos científicos.

2.3 Metodología SCRUM

2.3.1 Definición

Se aprecia como una metodología ágil y flexible, ya que define un proceso de desarrollo iterativo e incremental que puede ser aplicado a cualquier producto software, proporcionando una sólida integración entre los equipos de desarrollo. Lo que permite enlazarlo con la participación activa de los clientes, aumentando que los requisitos y las peticiones del cliente se entiendan más rápidamente. (Bissi & Monsenhor Tanaka, 2007)

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 fundamentales. (Guillermo Onofre, 2015)

2.3.2 Elementos

Durante el desarrollo del proyecto se trabaja con tres elementos básicos según (Blanco-Cuaresma Sergi, 2008) son las siguientes:

- **Product backlog** – proporciona los requisitos desde el punto de vista del negocio y cada uno de estos debe estar compuesto por:
 - Identificador único de la funcionalidad
 - Descripción
 - Prioridad
 - Estimación en tiempo
 - Criterio de validación
- **Sprint backlog** – determina las tareas a realizar desde la perspectiva del desarrollo de software. En su elaboración debe participar todo el equipo y cubre todas las tareas necesarias (se recomienda actividades de tamaño entre 4 y 16 horas) para conseguir el objetivo del sprint. El sprint backlog contiene por cada tarea:
 - Identificador
 - Descripción
 - Responsable
 - Estado

➤ Estimación del tiempo pendiente para su finalización

- **El incremento** – parte del producto desarrollado en un sprint, el cual ya se encuentra preparado para ser entregado al cliente y, por tanto, terminado y probado (no se trata de módulos no funcionales o similares). Cabe destacar que la primera iteración puede resultar difícil cumplir con la producción de un incremento entregable y por regla general, se suele considerar la única excepción.

2.3.3 *Participantes y Roles*

Según (Jesús Párraga, 2014) son los siguientes:

- **Product Owner:** es aquella persona que representa a los interesados en el producto final, es decir al cliente. Es el responsable de identificar las funcionalidades del producto, poniéndolas en una lista priorizada, decidiendo cuales deberían ir al principio de la lista para el siguiente Sprint.
- **Scrum Master:** su tarea es eliminar impedimentos, procurar que no haya colisiones, asegura el seguimiento de la metodología guiando las reuniones y ayudando al equipo en cualquier problema.
- **Scrum Team:** personal responsable de implementar la funcionalidad o funcionalidades elegidas por el Product Owner. El equipo es “auto-organizado” (auto-gestionado), con un alto grado de autonomía y responsabilidad.
- **Usuario o cliente:** Beneficiarios finales del producto.

2.3.4 *Ciclo de Vida*

Según (Scrum Manager, 2013) son los siguientes:

- **Fase de Planificación:** Definición de una nueva versión basada en la pila actual, junto con una estimación de coste y agenda. Si se trata de un nuevo sistema, esta fase abarca tanto la visión como el análisis. Si se trata de la mejora de un sistema existente comprende un análisis de alcance más limitado. Arquitectura: Diseño de la implementación de las funcionalidades de la pila. Esta fase incluye la modificación de la arquitectura y diseño generales.

- **Fase de Desarrollo de sprints:** Desarrollo de la funcionalidad de la nueva versión con respeto continuo a las variables de tiempo, requisitos, costo y competencia. La interacción con estas variables define el final de esta fase. El sistema va evolucionando a través de múltiples iteraciones de desarrollo o sprints.
- **Fase de Cierre:** Preparación para el lanzamiento de la versión, incluyendo la documentación final y pruebas antes del lanzamiento de la versión.

Cuando el equipo de gestión siente que las variables de tiempo, parte completada, requisitos, coste y calidad están alineadas para producir una nueva versión, declaran cerrada la versión, dando paso a esta fase. En esta fase se prepara el producto generado para producir una nueva versión. Entre las tareas de cierre se encuentran: integración, pruebas del sistema, documentación de usuario, preparación del material de formación y marketing.

2.4 Herramientas

2.4.1 *Herramientas para el desarrollo del software*

- Power Designer 16.0: Diseño lógico de la base de datos
- MySQL Workbench 5.2: Diseño físico de la base de datos y Script
- Draw.io: Creación del modelo entidad relación
- StarUML 5.0.2: Creación de los diagramas de casos de uso
- Sublime Text 3: IDE de desarrollo
- PHP 5.6.31: Lenguaje de Programación
- Windows 10: Versión del Sistema Operativo
- MySQL 5.7.19: Gestor de Base de datos
- Apache 2.4.27: Servidor web
- Bootstrap: Framework diseño de interfaz

2.5 Determinación de la usabilidad

Para la evaluación de la usabilidad de la aplicación web se tomará en cuenta la técnica del test de usabilidad, este test va a ser aplicado a usuarios reales, esto con la finalidad de saber que tan usable es la aplicación.

Un test de usabilidad es la serie de prácticas y pruebas que se le hacen a una aplicación en desarrollo con el fin de comprobar la comodidad, facilidad y complejidad con la que se maneja la aplicación, usando la técnica de caja negra; es decir, un test centrado en el usuario observando detalladamente su reacción frente al diseño y funcionalidad del producto a evaluar. (Equipo HostGator México, 2016)

El test realizado para determinar la usabilidad de la aplicación web lo encuentra en el Anexo C. Test de Usabilidad.

2.5.1 *Elaboración del Test*

- Crear el Test.
- Aplicar el Test a los autores y revisores (usuarios reales)
- Análisis de los resultados obtenidos a partir del Test para determinar la usabilidad.

2.5.1.1 *Creación del Test.*

Para determinar la usabilidad de la aplicación se lo realizará mediante un test de usabilidad, de manera que nos ayude a recolectar información para de esta forma poder determinar cuan usable es la aplicación desarrollada, el test se aplicará a usuarios reales que serían autores y revisores con la finalidad de que estos puedan responder de forma simple y concreta. El test de usabilidad a aplicar se lo hizo mediante Google Forms este tiene un total de 13 preguntas las cuales están divididas en bloques, se establece respuestas de acuerdo con una escala, que es la siguiente:

Tabla 1-2: Escala de calificación del Test

Valores Cualitativos	Totalmente de acuerdo	De acuerdo,	Indiferente	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Valores Cuantitativos	5	4	3	2	1

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

2.5.1.2 *Aplicar el Test a los autores y revisores (usuarios reales)*

El test se lo aplicará a usuarios pertenecientes al congreso SIIPRIN'2017, los mismos que ya tienen conocimiento sobre lo que es una publicación de artículos científicos y el funcionamiento

del mismo, a unos se les hará con la funcionalidad de revisores y otros de autores, se realizará el test a 2 revisores y 8 autores, para poder medir la usabilidad de la aplicación.

2.5.2 Población

Para la evaluación de la usabilidad la población en estudio serán usuarios del congreso SIIPRIN'2017, los cuales tienen conocimiento acerca del proceso de la publicación de eventos científicos.

2.5.3 Muestra

Para determinar la muestra se lo hará mediante el muestreo por conveniencia ya que este tipo de muestra me permite la selección de usuarios que son accesibles o la selección de usuarios que desean participar como voluntarios.

Se tomó en cuenta el muestreo por conveniencia por la dificultad que se tuvo al tratar de reunir a la mayoría de los usuarios que participaron en el congreso SIIPRIN, por otra parte, las respuestas del test aplicado no se establecieron a tiempo, por ese motivo se trabajó con la muestra de aquellos usuarios que estuvieron prestos ayudar. En el **Anexo F** se encuentra el test aplicado a través del Google Forms.

De los 34 revisores que participaron en el congreso se pudo contactar a 2 y en el caso de los autores se intentó contactar aquellos a los que su artículo fue publicado, teniendo un total de 16 autores de los cuales 8 pudieron colaborar con el test.

Finalmente se obtuvo una muestra de 10 usuarios para la investigación, esto debido a que la mayoría de los que participaron en el congreso son usuarios externos, a pesar de que se hizo la encuesta vía online, no se pudo contar con la ayuda de la mayoría.

CAPÍTULO III

3 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Desarrollo del proyecto mediante Scrum

Para el desarrollo del proyecto técnico se utilizó la Metodología Scrum, en el cual se obtuvo 11 sprint el mismo que consta de 25 historias de usuario, 13 historias técnicas, 35 tareas de ingeniería y 53 pruebas de aceptación, es así como tenemos los siguientes ítems.

3.1.1 *Fase de Planificación*

Esta fase se la desarrolló con la finalidad de tener una mejor organización al momento de desarrollar las tareas planteadas, esta planificación se la realizó mediante sprints donde cada sprint contiene los requerimientos dependiendo de la prioridad, estos requerimientos fueron dados por el cliente, cabe recalcar que las metáforas del sistema no son requeridas por el cliente, pero deben ser ubicadas dentro de los sprints ya que son un complemento importante en el desarrollo de la aplicación.

La planificación se realizó en Visio 2013. Y está representado mediante un Diagrama de Gantt **Anexo A. Plan de Actividades.**

Se estableció una duración de 464 puntos estimados.

3.1.2 *Requerimientos*

Son las necesidades que tiene el cliente, las cuales definen el funcionamiento de la aplicación a desarrollar. Para recopilar la lista de requerimientos fue necesario tener varias reuniones con la ingeniera Blanca Naula, que es la persona que está al tanto del proyecto a desarrollar, dando como resultado 25 requisitos funcionales y 13 no funcionales.

Alcance

El objetivo de la planificación es establecer periodos llamados iteraciones y el alcance que deberá tener el desarrollo del proyecto para cada una de esas iteraciones, el mismo que es establecido por

el propietario del producto. El alcance de este proyecto es a nivel institucional y nacional ya que existen revisores externos e internos. En el Sprint Backlog se encuentra las tareas que deben ser ejecutadas y el tiempo que estas requieren para su desarrollo, una vez culminado se obtiene el producto final.

Requisitos Funcionales

ID	Requisitos
RF1	Ingreso de autores
RF2	Ingreso de revisores
RF3	Modificar autores
RF4	Modificar revisores
RF5	Verificar registro de revisor
RF6	Ingresar temáticas (revisor), eliminar temáticas
RF7	Mostrar revisores (temática)
RF8	Registro de eventos científicos y procesos, responsables y normativas
RF9	Visualizar autores con sus respectivos artículos
RF10	Eliminación Lógica eventos científicos
RF11	Modificar eventos científicos
RF12	Presentar eventos científicos por facultad/año
RF13	Implementación del Login
RF14	Subir artículos científicos según evento.
RF15	Asignación de revisores
RF16	Modificar artículos científicos
RF17	Hacer Observaciones a los artículos
RF18	Mostrar Observación
RF19	Eliminar Observación
RF20	Validaciones
RF21	Eliminar Asignación de Revisor
RF22	Eliminar Responsables
RF23	Eliminar Procesos
RF24	Eliminar Normativas
RF25	Envío de Correos

Requisitos no funcionales

ID	Requisitos
RNF1	Disponibilidad del sistema
RNF2	Mensajes informativos orientados al usuario
RNF3	Facilidad para manejar el sistema
RNF4	Seguridad

Una vez obtenidos todos los requerimientos se establecieron por orden de prioridad, los cuales se encuentran detallados en la **tabla 2-3 Product Backlog**.

Para realizar la estimación de cada tarea se utiliza el método de la talla de la camiseta o T-shirt. Las tallas o estimaciones del método son (XXXX, XXS, XS, S, M, L), como se lo presenta en la **Tabla 1-3**, a continuación:

Tabla 1-3: Método de Estimación T-shirt

TALLA	PUNTOS ESTIMADOS
L	80
M	40
S	20
XS	8
XXS	4
XXXX	2

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

La columna “Prioridad” de la Tabla 2-3 la determinamos según las necesidades que tiene el cliente, se dio la ponderación de prioridad **Alta** a los requerimientos que se deben realizar con mayor grado de importancia, prioridad **Media** a los requerimientos que se necesiten realizar de manera no tan urgente, y prioridad **Baja** a los requerimientos que sin ellos pueda funcionar el sistema.

Tabla 2-3: Product Backlog

ID	Historias	Prioridad	Puntos estimados
MS-01	Como desarrollador necesito definir el estándar de programación	Alta	4
MS-02	Como desarrollador necesito realizar el diseño de la Arquitectura del sistema	Alta	4
MS-03	Como desarrollador necesito realizar el diseño de la Base de Datos	Alta	16
MS-04	Como desarrollador requiero hacer la implementación preliminar de la Base de Datos.	Alta	6

MS-05	Como desarrollador necesito hacer la Conexión a la Base de Datos	Alta	10
HU-01	Como administrador necesito que los autores puedan registrarse	Alta	8
HU-02	Como administrador necesito hacer el ingreso de revisores	Alta	4
HU-03	Como autor necesito modificar mis datos personales.	Alta	8
HU-04	Como revisor necesito modificar mis datos	Alta	8
HU-05	Como administrador necesito verificar si un revisor si encuentra registrado	Alta	8
HU-06	Como revisor necesito Ingresar mis temáticas.	Alta	4
HU-06-1	Como revisor necesito eliminar mis temáticas en caso de ser necesario.	Alta	4
HU-07	Como administrador necesito mostrar revisores por temática	Alta	8
HU-08	Como administrador necesito registrar los eventos científicos, procesos, normativas y responsables	Alta	24
HU-09	Como administrador necesito visualizar autores con sus respectivos artículos	Alta	12
HU-10	Como administrador necesito hacer la Eliminación Lógica eventos científicos	Alta	8
HU-11	Como administrador necesito modificar eventos científicos	Alta	12
MS-06	Como desarrollador necesito realizar la Implementación de la pantalla de Inicio.	Alta	12
HU-12	Como administrador necesito presentar eventos científicos por facultad/año	Alta	4
MS-07	Como desarrollador necesito realizar la implementación de la pantalla del autor	Alta	12
MS-08	Como desarrollador necesito realizar la implementación de la pantalla del revisor.	Alta	12
HU-13	Como desarrollador necesito la Implementación del Login	Alta	8
HU-14	Como autor necesito subir artículos científicos según evento.	Alta	24
MS-09	Como desarrollador necesito realizar la Implementación de la pantalla del administrador	Alta	8
HU-15	Como administrador necesito realizar la Asignación de revisores	Alta	16
HU-16	Como autor necesito modificar artículos científicos	Alta	12
HU-17	Como revisor necesito hacer Observaciones a los artículos	Alta	4
HU-18	Como administrador necesito Mostrar Observación	Alta	4
HU-19	Como revisor necesito Eliminar Observación	Alta	4
HU-20	Como desarrollador necesito implementar Validaciones	Media	16
HU-21	Como administrador necesito Eliminar Asignación de Revisor	Alta	8
HU-22	Como administrador necesito Eliminar Responsables	Alta	4
HU-23	Como administrador necesito Eliminar Procesos	Alta	4
HU-24	Como administrador necesito Eliminar Normativas	Alta	4
HU-25	Como administrador necesito el Envío de Correos	Alta	32
MS-10	Como desarrollador necesito realizar el Manual Técnico	Baja	8
MS-11	Como desarrollador necesito realizar la Revisión Completa del sistema (Funcionamiento)	Media	16
MS-12	Como administrador necesito el manual de usuario	Baja	8
MS-13	Como desarrollador necesito realizar la Documentación	Alta	28

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

3.1.3 *Personas y Roles del Proyecto*

En la Tabla 3-3 se detalla el equipo y sus roles.

Tabla 3-3:Personas y roles

Personas/Entidad	Rol
IDI- ESPOCH	Product Owner
Ing. Danilo Pástor	Scrum Master
Ing. Blanca Naula	Stake Holder
Giannella Montaña	Team Developer

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

3.1.4 *Tipos y Roles de Usuario*

Durante el desarrollo del sistema se definieron 3 tipos de usuarios, los mismos que fueron establecidos mediante las reuniones con la ingeniera Blanca Naula, los cuales se detallan en la siguiente tabla.

Tabla 4-3: Tipos y roles de usuarios

Tipo de Usuario	Rol
Administrador	El administrador tiene el control y acceso a todo el sistema, este está encargado de gestionar los eventos científicos.
Revisor	El revisor está encargado de darle seguimiento a los artículos científicos subidos por los autores.
Autor	El autor subirá los artículos científicos dependiendo del evento.

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

3.1.5 *Plan de Entrega*

En Scrum un proyecto se ejecuta en bloques temporales cortos y fijos (sprint de un mes natural y hasta de dos semanas). Se toma en cuenta que un sprint está compuesto de 2 semanas (10 días

laborales) con 4 horas de trabajo diarias, de manera que cuando el cliente lo solicite sólo sea necesario un esfuerzo mínimo para que el producto esté disponible para ser utilizado.

En cada sprint se realiza una reunión de sincronización, donde se inspecciona el trabajo para poder hacer las adaptaciones necesarias, se comunica cuáles son los impedimentos con que se encuentra, se actualiza el estado de la lista de tareas del sprint (Sprint Backlog).

Las tareas se establecen por sprints como se indica en la **tabla 5-3**.

Tabla 5-3: Sprint Backlog

Sprint	ID	Historia	Puntos Estimados	Fecha Inicio	Fecha Fin
Sprint 1			40	2017-11-23	2017-12-06
	MS-01	Como desarrollador necesito definir el estándar de programación	4	2017-11-23	2017-11-23
	MS-02	Como desarrollador necesito realizar el diseño de la Arquitectura del sistema	4	2017-11-24	2017-11-24
	MS-03	Como desarrollador necesito realizar el diseño de la Base de Datos	16	2017-11-27	2017-11-30
	MS-04	Como desarrollador requiero hacer la implementación preliminar de la Base de Datos.	6	2017-12-01	2017-12-04
	MS-05	Como desarrollador necesito hacer la Conexión a la Base de Datos	2	2017-12-04	2017-12-04
	MS-10	Como desarrollador necesito Realizar el Manual Técnico	8	2017-12-05	2017-12-06
Sprint 2			40	2017-12-07	2017-12-20
	MS-05	Como desarrollador necesito hacer la Conexión a la Base de Datos	8	2017-12-07	2017-12-08
	HU-01	Como administrador necesito que los autores puedan registrarse	8	2017-12-11	2017-12-12
	HU-02	Como administrador necesito hacer el ingreso de revisores	4	2017-12-13	2017-12-13
	HU-03	Como autor necesito modificar mis datos personales.	8	2017-12-14	2017-12-15
	HU-04	Como revisor necesito modificar mis datos	4	2017-12-18	2017-12-18
	MS-10	Como desarrollador necesito Realizar el Manual Técnico	8	2017-12-19	2017-12-20
Sprint 3			40	2017-12-21	2018-01-08
	HU-05	Como administrador necesito verificar si un revisor si encuentra registrado	8	2017-12-21	2017-12-22
	HU-06	Como revisor necesito Ingresar mis temáticas.	4	2017-12-27	2017-12-27
	HU-07	Como administrador necesito mostrar revisores por temática	8	2017-12-28	2017-12-29
	HU-08	Como administrador necesito registrar los eventos científicos y procesos	12	2018-01-02	2018-01-04
	MS-10	Como desarrollador necesito realizar el Manual Técnico	8	2018-01-05	2018-01-08
			40	2018-01-09	2018-01-22

Sprint 4	HU-08-1	Como administrador necesito registrar responsables y normativas	12	2018-01-09	2018-01-11
	HU-09	Como administrador necesito visualizar autores con sus respectivos artículos	12	2018-01-12	2018-01-16
	HU-10	Como administrador necesito hacer la Eliminación Lógica eventos científicos	8	2018-01-17	2018-01-18
	MS-10	Como desarrollador necesito realizar el Manual Técnico	8	2018-01-19	2018-01-22
			40	2018-01-23	2018-02-05
Sprint 5	HU-06.1	Como revisor necesito eliminar mis temáticas en caso de ser necesario.	4	2018-01-23	2018-01-23
	HU-11	Como administrador necesito modificar eventos científicos	12	2018-01-24	2018-01-26
	MS-06	Como desarrollador necesito realizar la Implementación de la pantalla de Inicio.	12	2018-01-29	2018-01-31
	HU-12	Como administrador necesito presentar eventos científicos por facultad/año	4	2018-02-01	2018-02-01
	MS-10	Como desarrollador necesito realizar el Manual Técnico	8	2018-02-02	2018-02-05
			40	2018-02-06	2018-02-22
Sprint 6	MS-07	Como desarrollador necesito realizar la implementación de la pantalla del autor	12	2018-02-06	2018-02-08
	MS-08	Como desarrollador necesito realizar la implementación de la pantalla del revisor.	12	2018-02-14	2018-02-16
	HU-13	Como desarrollador necesito la Implementación del Login	8	2018-02-19	2018-02-20
	MS-10	Como desarrollador necesito realizar el Manual Técnico	8	2018-02-21	2018-02-22
				40	2018-02-23
Sprint 7	HU-14	Como autor necesito subir artículos científicos según evento.	24	2018-02-23	2018-03-02
	MS-09	Como desarrollador necesito realizar la Implementación de la pantalla del administrador	8	2018-03-05	2018-03-06
	MS-10	Como desarrollador necesito realizar el Manual Técnico	8	2018-03-07	2018-03-08
			40	2018-03-09	2018-03-22
Sprint 8	HU-15	Como administrador necesito realizar la Asignación de revisores	16	2018-03-09	2018-03-14
	HU-16	Como autor necesito modificar artículos científicos	12	2018-03-15	2018-03-19
	HU-17	Como revisor necesito hacer Observaciones a los artículos	4	2018-03-20	2018-03-20
	MS-10	Como desarrollador necesito realizar el Manual Técnico	8	2018-03-21	2018-03-22
			40	2018-03-23	2018-04-05
Sprint 9	HU-18	Como administrador necesito Mostrar Observación	4	2018-03-23	2018-03-23
	HU-19	Como revisor necesito Eliminar Observación	4	2018-03-26	2018-03-26
	HU-20	Como desarrollador necesito implementar Validaciones	16	2018-03-27	2018-03-30
	HU-21	Como administrador necesito Eliminar Asignación de Revisor	8	2018-04-02	2018-04-03
	MS-10	Como desarrollador necesito realizar el Manual Técnico	8	2018-04-04	2018-04-05
			52	2018-04-06	2018-04-24

Sprint 10	HU-22	Como administrador necesito Eliminar Responsables	4	2018-04-06	2018-04-06
	HU-23	Como administrador necesito Eliminar Procesos	4	2018-04-09	2018-04-09
	HU-24	Como administrador necesito Eliminar Normativas	4	2018-04-10	2018-04-10
	HU-25	Como administrador necesito el Envío de Correos	32	2018-04-11	2018-04-20
	MS-10	Como desarrollador necesito realizar el Manual Técnico	8	2018-04-23	2018-04-24
			52	2018-04-25	2018-05-08
Sprint 11	MS-11	Como desarrollador necesito realizar la Revisión Completa del sistema (Funcionamiento)	16	2018-04-25	2018-04-30
	MS-12	Como administrador necesito el manual de usuario	8	2018-05-01	2018-05-02
	MS-13	Como desarrollador necesito realizar la Documentación	28	2018-05-03	2018-05-11

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

En el Sprint Backlog se evidencian las actividades a realizar, cada sprint con sus tiempos de desarrollo determinados se cuenta con 9 sprint de 40 horas y el sprint 10 y 11 de 52 horas.

3.2 Fase de desarrollo de Sprint

3.2.1 Sprint 1

3.2.1.1 Definición del estándar de programación

Para el desarrollo del presente proyecto, se consideró utilizar el estándar de codificación LowerCamelCase, el cual se caracteriza porque las palabras van unidas entre sí sin espacios, con la peculiaridad de que la primera letra es minúscula.

No están permitidos caracteres especiales, números, acentos con tilde.

Declaración para Variables

Las variables se escribirán siempre en minúsculas. Si el nombre de la variable está compuesto por más de una palabra, cada palabra adicional debe empezar con mayúscula. Los nombres de variables no deben empezar con los caracteres guion bajo «_» o signo de dólar «\$», aunque ambos están permitidos por el lenguaje. (Gsausalito, 2016)

Los nombres de variables de un solo carácter se deben evitar, excepto para variables índices temporales. Nombres comunes para variables temporales son i, j, k, m, y n para enteros; c, d, y e para caracteres. (Gsausalito, 2016)

Ejemplo:

```
int i;  
char c;  
float miAnchura;
```

Declaración para constantes

Todos los nombres de constantes tendrán que escribirse en mayúsculas. Cuando los nombres de constantes sean compuestos las palabras se separarán entre sí mediante el carácter de subrayado "_". (Flower, 2010)

Los valores constantes (literales) nunca aparecerán directamente en el código. Para designar dichos valores se utilizarán constantes escritas en mayúsculas y se declararán, según su ámbito de uso (Flower, 2010)

Ejemplos:

```
int LONGITUD_MAXIMA;  
int LONGITUD_MINIMA;  
// Uso incorrecto  
codigoErrorUsuarioNoEncontrado = 1;  
...  
switch (error) {  
    case codigoErrorUsuarioNoEncontrado:  
        ...  
}
```

// Uso correcto

```
public final int CODIGOERROR_USUARIONOENCONTRADO = 1;  
...  
switch (error) {  
    case CODIDOGERROR_USUARIONOENCONTRADO:
```

...
}

Declaración para métodos

Los métodos deben ser verbos escritos en minúsculas. Cuando el método esté compuesto por varias palabras cada una de ellas tendrá la primera letra en mayúsculas. (Flower, 2010)

No se permite caracteres tildados: Á, É, Í, Ó, Ú o á, é, í, ó, ú.

Ejemplo:

```
public void insertarUnidad (Unidad unidad);  
public void eliminarAgenda (Agenda agenda);  
public void actualizarTramite (Tramite tramite)
```

Sentencias simples

Cada línea debe contener como máximo una sentencia. (Flower, 2010)

Ejemplo:

```
int contador++;  
int variable--;  
contador++; variable--; // EVITAR!
```

Tabla 6-3: HT-01 Estándar de codificación

HISTORIA TÉCNICA	
Número: HT-01	Nombre Historia Técnica: Definición del Estándar de Programación.
Usuario: Desarrollador	Sprint Asignado: 01
Fecha Inicio: 23/11/17	Fecha Fin: 23/11/17
Descripción: Como desarrollador necesito definir un estándar de codificación para establecer una norma de cómo escribir el código en el sistema.	
Pruebas de aceptación: Verificar que se cumpla con el estándar de codificación.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 7-3: Prueba de aceptación 1 para HT-01

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Historia Técnica: Definición del Estándar de Programación.
Nombre de la Prueba: Verificar que se cumpla con el estándar de codificación.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 23/11/17
Descripción: Se verificará que el sistema se desarrolle con el estándar seleccionado.	
Condiciones de Ejecución: Conocimiento básico de estándares de codificación	
Pasos de Ejecución: Verificar si las normas de codificación desarrolladas se pueden aplicar en el sistema.	
Resultado Esperado: Las normas de codificación están adecuadas para el desarrollo del sistema.	
Evaluación de la Prueba: Satisfactoria	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 8-3: Tarea de Ingeniería 1 para la HT-01

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 01	Número de Tarea: 01
Nombre Historia Técnica: Definición del Estándar de Programación.	
Nombre de la Tarea: Definición del estándar de codificación.	
Tipo de Tarea: Diseño	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 23/11/17	Fecha Fin: 23/11/17
Descripción: Se definirá un estándar de codificación que permita tener el código del sistema de forma ordenada y entendible para cualquier usuario.	
Pruebas de Aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> • Aprobación del estándar de codificación. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 9-3: HT-01 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Definición del Estándar de Programación.
Nombre de la Prueba: Aprobación del estándar de codificación.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 23/11/17
Descripción: Se verificará que se cumpla con el estándar de codificación seleccionado.	
Condiciones de Ejecución: Conocimiento básico de estándares de codificación.	
Pasos de Ejecución: Comprobar que el sistema se esté diseñando con el estándar seleccionado.	
Resultado Esperado: Aprobación del estándar de codificación.	
Evaluación de la Prueba: Satisfactoria	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

3.2.1.2 Diseño de la arquitectura del sistema

Se decidió trabajar con la arquitectura cliente-servidor usando el patrón MVC, para ajustarnos a las necesidades del cliente.

El proceso de comunicación haciendo uso de esta arquitectura resulta muy sencillo, por una parte, tenemos al cliente (una o varios computadores) que solicitan la información la cual genera una serie de peticiones y por otra parte tenemos al servidor el cual se encarga de recibir las peticiones y procesarlas para posteriormente devolver los datos al cliente que solicitó la petición.

Al usar el patrón de diseño MVC vamos a obtener una programación modular, es decir que dentro del mismo proyecto se van a tener carpetas las cuales van hacer una para el modelo, controlador y otro para la vista.

MVC:

- El modelo, que contiene la lógica de negocio de la aplicación
- La vista, que muestra al usuario la información que éste necesita.
- El controlador, que recibe e interpreta la interacción del usuario, actuando sobre modelo y vista de manera adecuada para provocar cambios de estado en la representación interna de los datos, así como en su visualización. (José Jorge Márquez Gómez, 2011)

Mediante el uso de la herramienta StarUML se realizó el diagrama de despliegue y el diagrama de componentes de la aplicación a desarrollar.

En la **figura 1-3** se puede visualizar el diagrama de despliegue de la aplicación.

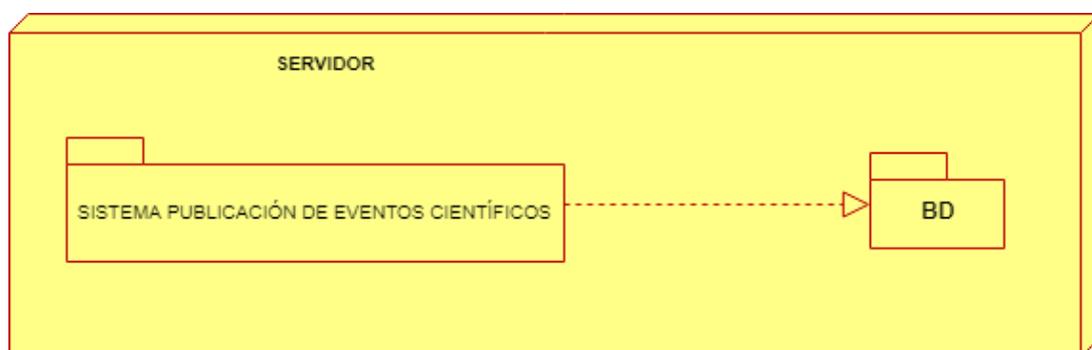


Figura 1-3: Diagrama de despliegue
Realizado por: **Giannella Montaña. 2018**

Tabla 10-3: HT-02 Diseño de la arquitectura del sistema

HISTORIA TÉCNICA	
Número: HT-02	Nombre Historia Técnica: Diseño de la arquitectura del sistema.
Usuario: Desarrollador	Sprint Asignado: 01
Fecha Inicio: 24/11/17	Fecha Fin: 24/11/17
Descripción: Como desarrollador necesito determinar la arquitectura del sistema de acuerdo a la petición del cliente.	
Pruebas de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> En el diagrama UML verificar cada componente de la arquitectura. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 11-3: Prueba de aceptación 1 para HT-02

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Historia Técnica: Como desarrollador necesito determinar la arquitectura del sistema.
Nombre de la Prueba: En el diagrama UML verificar cada componente de la arquitectura.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 24/11/17
Descripción: En un diagrama UML verificar que cada componente de la arquitectura permita que el sistema pueda trabajar de una forma satisfactoria.	
Condiciones de Ejecución:	
<ul style="list-style-type: none"> Los dispositivos identificados deben estar disponibles. 	
Pasos de Ejecución	
<ul style="list-style-type: none"> Verificar si los elementos identificados pueden relacionarse satisfactoriamente de acuerdo a la necesidad del sistema. 	
Resultado Esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> El diagrama de despliegue refleja una arquitectura que se puede desplegar en la realidad. 	
Evaluación de la Prueba:	
Satisfactoria	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 12-3: Tabla de Actividades para HT-02

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
24/11/17	Tarea 1: Definición de la arquitectura del sistema	4 horas
24/11/17		

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 13-3: Tarea de Ingeniería 1 para la HT-02

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 01	Número de Tarea: 01
Nombre Historia Técnica: Diseño de la arquitectura del sistema.	
Nombre de la Tarea: Definición de la arquitectura del sistema	
Tipo de Tarea: Análisis	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 24/11/17	Fecha Fin: 24/11/17
Descripción: Definición de la arquitectura del sistema	
Pruebas de Aceptación	
<ul style="list-style-type: none"> • Aprobación de la arquitectura del sistema 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 14-3: HT-02 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Definición de la arquitectura del sistema.
Nombre de la Prueba: Aprobación de la arquitectura del sistema.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 24/11/17
Descripción: Determinar correctamente cada una de las capas de la arquitectura, para el modelo, vista y el controlador respectivamente.	
Condiciones de Ejecución: Tener claro el funcionamiento del patrón de MVC	
Pasos de Ejecución	
<ul style="list-style-type: none"> • Investigar sobre el patrón de arquitectura MVC. • Clasificar adecuadamente el modelo, las vistas y el controlador para el sistema. • Realizar el despliegue de los componentes. 	
Resultado Esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> • Aprobación de la definición de la arquitectura. 	
Evaluación de la Prueba:	
Satisfactoria	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

La **figura 2-3**. se describe mediante un diagrama de componentes general; el componente Sistema Publicación Eventos Científicos el cual contiene la aplicación la misma que se encuentra dividida en 3 capas: la capa del modelo en el cual se encuentran las funciones y la clase conexión, la capa del controlador que recibe e interpreta la interacción del usuario, actuando sobre el modelo y vista de manera adecuada, y la vista en donde se hará el uso de Bootstrap para la interfaz y el componente SGBD que contendrá la base de datos MySQL.

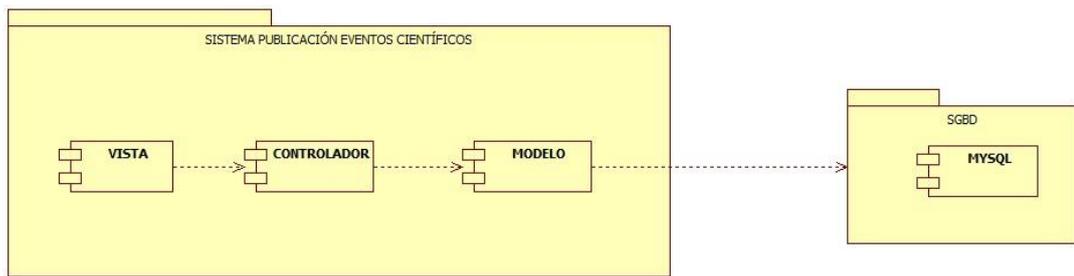


Figura 2-3: Diagrama de Componentes
 Realizado por: Giannella Montaña. 2018

3.2.1.3 Diseño de la Base de datos

Se hizo el diseño de la base de datos mediante el Diagrama Físico **Figura 3-3** utilizando MySQL Workbench, este diseño permite identificar las entidades involucradas en el desarrollo de la aplicación, además nos permite entender como estas entidades se encuentran relacionadas de una forma más clara y entendible para el usuario.

Existe un total **16 entidades** de las cuales 3 de ellas fueron relaciones que se convirtieron en entidades debido a su cardinalidad. En la figura 3-3 se presenta el diagrama físico en el cual se puede observar las entidades con sus atributos.

3.2.1.4 Implementación Preliminar de la Base de Datos

La base de datos es uno de los principales componentes de nuestro sistema por lo cual para garantizar su correcta implementación y funcionamiento se realizó el diseño preliminar de la misma que consta del modelo físico, el diccionario de datos y el correspondiente script.

Para generar el diccionario de datos, se descargó el plugins denominado **datadict_grt.py**, luego abrimos el MySQL Workbench damos clic sobre **Install Plugin/Module** y seleccionamos el plugins descargado, cerramos el MySQL Workbench para que se ejecute los cambios, abrimos el modelo físico realizado anteriormente en el MySQL Workbench, y luego damos clic sobre **Tools / Catalog / Generate HTML Data Dictionary**. El diccionario de datos lo encontramos en el Anexo D. Diccionario de Datos.

A partir del modelo físico se generó el script .sql, esto se lo realizó dando clic sobre **File / Export / Forward Engineer SQL CREATE Script**, una vez generado el script de la base de datos se hizo uso de phpMyAdmin para subir el script.

El nombre de la base de datos es: dbeventoscientificos, la cual contiene las 16 tablas establecidas en el modelo físico, cada una de estas con sus respectivos atributos.

Para la implementación de la base de datos se ha realizado su respectiva historia técnica, tareas de ingeniería y pruebas de aceptación las cuales se encuentran detalladas a continuación.

Tabla 15-3: HT-03 Diseño de la base de datos.

HISTORIA TÉCNICA	
Número: HT-03	Nombre Historia Técnica: Diseño de la base de datos.
Usuario: Desarrollador	Sprint Asignado: 01
Fecha Inicio: 27/11/17	Fecha Fin: 30/11/17
Descripción: Como desarrollador necesito construir la base de datos del sistema para el correcto funcionamiento y poder realizar la gestión para la que fue creado el sistema.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Se encuentre correctamente estructurada la base de datos.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 16-3: Prueba de aceptación 1 para HT-03

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Historia Técnica: Diseño de la base de datos.
Nombre de la Prueba: Se encuentre correctamente estructurada la base de datos.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 28/11/17
Descripción: Se verificará que el modelo de base de datos cumpla con un diseño correcto evitando la redundancia de datos.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Tener claro los requerimientos del sistema. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Verificar que la base de datos creada cumpla con todos los requerimientos 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • La base de datos posee una estructura correcta. 	
Evaluación de la Prueba: Satisfactoria	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Las tareas de ingeniería realizada en la HT-03 se definen en la siguiente tabla

Tabla 17-3: Tabla de Actividades para HT-03

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
27/11/17 – 29/11/17	Tarea 1: Diseño del Modelo Entidad Relación <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de los procesos • Identificar entidades y relaciones 	10 horas
29/11/17 - 30/11/17	Tarea 2: Creación del modelo Físico <ul style="list-style-type: none"> • Crear Modelo Físico • Generar el Script • Generar el Diccionario de Datos 	5 horas
30/11/17 - 30/11/17	Tarea 3: Subir base de datos <ul style="list-style-type: none"> • Subir al phpMyAdmin 	1 hora

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 18-3: Tarea de Ingeniería 1 para la HT-03

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 01	Número de Tarea: 01
Nombre Historia Técnica: Diseño de la base de datos.	
Nombre de la Tarea: Diseño del Modelo Conceptual.	
Tipo de Tarea: Análisis	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 27/11/17	Fecha Fin: 29/11/17
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de los procesos • Identificar entidades y relaciones 	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Aprobación del diseño de la base de datos 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 19-3: HT-03 Prueba de aceptación 1 para tara de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Diseño del Modelo Conceptual
Nombre de la Prueba: Aprobación del diseño de la base de datos.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 29/11/17
Descripción: Se con la ayuda de la Ingeniera Germania Veloz para la aprobación del diseño de la base de datos.	
Condiciones de Ejecución	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Verificar la no redundancia de datos. • Realizar el Diseño de la base de datos. 	
Resultado Esperado:	

<ul style="list-style-type: none"> • Aprobación del diseño de la base de datos.
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria con leves cambios realizados.

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 20-3: Tarea de Ingeniería 2 para la HT-03

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 01	Número de Tarea: 02
Nombre Historia Técnica: Diseño de la base de datos.	
Nombre de la Tarea: Creación del modelo Físico	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 29/11/17	Fecha Fin: 30/11/17
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Generar el Script • Generar el Diccionario de Datos 	
Pruebas de Aceptación: Verificar que el script de base de datos y el diccionario del mismo se generen de acuerdo al modelo lógico aprobado.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 21-3: HT-03 Prueba de aceptación 1 para tara de ingeniería 2

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.2	Nombre Tarea de Ingeniería: Creación del modelo Físico.
Nombre de la Prueba: Verificar que el script de base de datos y el diccionario del mismo se generen de acuerdo con el modelo lógico aprobado.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 30/11/17
Descripción: Se verificará que el script de base de datos y el diccionario del mismo se generen correctamente.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Tener creado el modelo físico de la Base de Datos. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Crear en Script • Crear el Diccionario de Datos 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • El script y el diccionario de datos se generaron correctamente 	
Evaluación de la Prueba: Satisfactoria.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 22-3: Tarea de Ingeniería 3 para la HT-03

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 01	Número de Tarea: 04
Nombre de Historia Técnica: Diseño de la base de datos.	
Nombre de la Tarea: Subir la Base de Datos al phpMyAdmin	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 30/11/17	Fecha Fin: 30/11/17
Descripción <ul style="list-style-type: none"> Tener generado el Script de base de datos 	
Pruebas de Aceptación: Verificar que se haya generado correctamente el script de la base de datos	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla 23-3: HT-03 Prueba de aceptación 1 para tara de ingeniería 3

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.3	Nombre Historia Técnica: Subir la base de datos en el phpMyAdmin.
Nombre de la Prueba: Verificar que se haya generado correctamente el script de la base de datos	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 30/11/17
Descripción: Se verificará en el phpMyAdmin que se haya cargado correctamente la base de datos.	
Condiciones de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> Que haya conexión con el servidor 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> Cargar el script exportado desde el MySQL Workbench. 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> Se cargó correctamente la base de Datos en el phpMyAdmin 	
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> Satisfactoria. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Aquí se visualiza una de las historias de usuario la cual pertenece al registro de los autores en el sistema, teniendo el resto de historias en el Anexo B.

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-01	Nombre Historia de Usuario: Ingresar la información de los autores.
Usuario: Autor	Sprint Asignado: 02
Fecha Inicio: 11/12/17	Fecha Fin: 12/12/17
Descripción: Como administrador necesito que cada autor pueda ingresar su información básica, para que estos puedan subir los artículos científicos dependiendo del evento científico.	
Pruebas de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> - Registro de autores correctamente y emitir el mensaje respectivo. - Introducir un autor ya registrado y emitir el mensaje correspondiente. - Introducir usuario, clave y redireccionar a la página respectiva 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-01

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
11/12/17- 12/12/17	Tarea 1: Desarrollo del ingreso de autores. <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función ingresoUsuario e ingresoInfoAutor • Creación del controlador IngresoAutor • Creación del formulario para el registro de autores 	8 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-01

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 02	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Ingresar la información de los autores	
Nombre de la Tarea: Implementación del ingreso de Autores	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 11/12/17	Fecha Fin: 12/12/17
Descripción	
<ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función ingresoUsuario e ingresoInfoAutor • Creación del controlador IngresoAutor • Creación del formulario para el registro de autores 	
Pruebas de Aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de autores correctamente y emitir el mensaje respectivo. • Introducir un autor ya registrado y emitir el mensaje correspondiente. • Introducir usuario, clave y redireccionar a la página respectiva 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación del ingreso de autores.
Nombre de la Prueba: Registro de autores correctamente y emitir el mensaje respectivo	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 12/12/17
Descripción: Realizar el ingreso de los datos necesarios de los autores.	
Condiciones de Ejecución:	
<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. 	
Pasos de Ejecución	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema • Clic en Envío de Ponencias • Clic en crear una cuenta • Ingresar los Datos requeridos Cédula: 0803713551 Nombres: Giannella Katherine Apellidos: Montaña Ortiz País: Ecuador Filiación: ESPOCH Correo: chiquis405@hotmail.com Usuario: gia Clave: 123456 Dirección: Canónigo Ramos • Clic en Ingresar 	
Resultado Esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> • Autor Ingresado. 	
Evaluación de la Prueba:	
<ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Prueba de aceptación 2 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 2.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación del ingreso de autores.
Nombre de la Prueba: Introducir un autor ya registrado y emitir el mensaje correspondiente.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 12/12/17
Descripción: Realizar el ingreso de un autor que ya se encuentre registrado en la base de datos, visualizar el mensaje de error.	
Condiciones de Ejecución:	
<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. 	

<p>Pasos de Ejecución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema • Clic en Envío de Ponencias • Clic en crear una cuenta • Ingresar los Datos requeridos Cédula: 0803713551 Nombres: Giannella Katherine Apellidos: Montaña Ortiz País: Ecuador Filiación: ESPOCH Correo: chiquis405@hotmail.com Usuario: gia Clave: 123456 Dirección: Canónigo Ramos • Clic en Ingresar
<p>Resultado Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “No se ingresó el Autor”.
<p>Evaluación de la Prueba:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-01 Prueba de aceptación 3 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 3.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación del ingreso de autores.
Nombre de la Prueba: Introducir usuario, clave y redireccionar a la página respectiva	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 12/12/17
Descripción: Loguearse como autor y redireccionar a la página respectiva.	
Condiciones de Ejecución:	
<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. 	
<p>Pasos de Ejecución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema • Clic en Envío de Ponencias • Ingresar los Datos requeridos Usuario: gia Clave: 123456 • Clic en Ingresar 	
Resultado Esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar la página respectiva del autor. 	
Evaluación de la Prueba:	
<ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Manual Técnico

La documentación es de vital importancia ya que nos permite identificar de manera fácil los aspectos y características que forman parte de un proyecto. Es necesario realizar el manual técnico por sprints para que luego no se acumule el trabajo, además de esta forma se puede ir organizando la información de forma más concisa.

Código

Con el objetivo de desarrollar la aplicación para la gestión de publicación de eventos científicos, en el lenguaje de programación especificado anteriormente, se desarrollaron en orden de prioridad las historias de usuario, tal como se indica en el Plan de Entrega, las mismas que inician en el Sprint 2 hasta el Sprint 11.

Cada una de las historias de usuario desarrolladas desempeñan un requisito funcional específico de la aplicación, estos plasman en teoría la codificación de los requerimientos establecidos por el cliente. Para el desarrollo del sistema se ha utilizado el IDE Sublime Text 3, se trabajó bajo el lenguaje de programación PHP 5.6.31, usando el framework Bootstrap y el servidor Apache.

En el **Anexo B** se presentan las Historias de Usuario de la aplicación cada una con sus tareas de Ingeniería y sus pruebas de aceptación respectivas.

3.3 Fase de Cierre

Aplicando la metodología Scrum, esta fase forma parte del Sprint Backlog la cual pertenece a la iteración 11 que consiste en la entrega de la aplicación web, se realizaron pruebas de aceptación por cada historia de usuario con sus respectivas tareas de ingeniería. Las pruebas de aceptación fueron diseñadas posterior a cada historia de usuario, en la cual se determinó que se ha cumplido de forma satisfactoria con los sprints para el desarrollo de la aplicación web.

Se desarrolló el manual de usuario, con la finalidad de capacitar a los usuarios que van hacer uso de la aplicación web. En el manual de usuario se indica paso a paso cómo funciona la aplicación, este se encuentra en el **Anexo E. Manual de Usuario**.

3.3.1 Gestión del Proyecto

Mediante la herramienta del Burn Down Chart se hace referencia al seguimiento y cumplimiento de las tareas realizadas durante el desarrollo del proyecto. Donde las iteraciones se representan en el eje X mientras que el esfuerzo se representa en el eje Y con un total de 464 puntos o 464 horas.

El gráfico está representado por dos líneas; la línea de color naranja muestra el desarrollo real del proyecto y la línea de color azul plasma el desarrollo estimado, ver el Gráfico 1-3

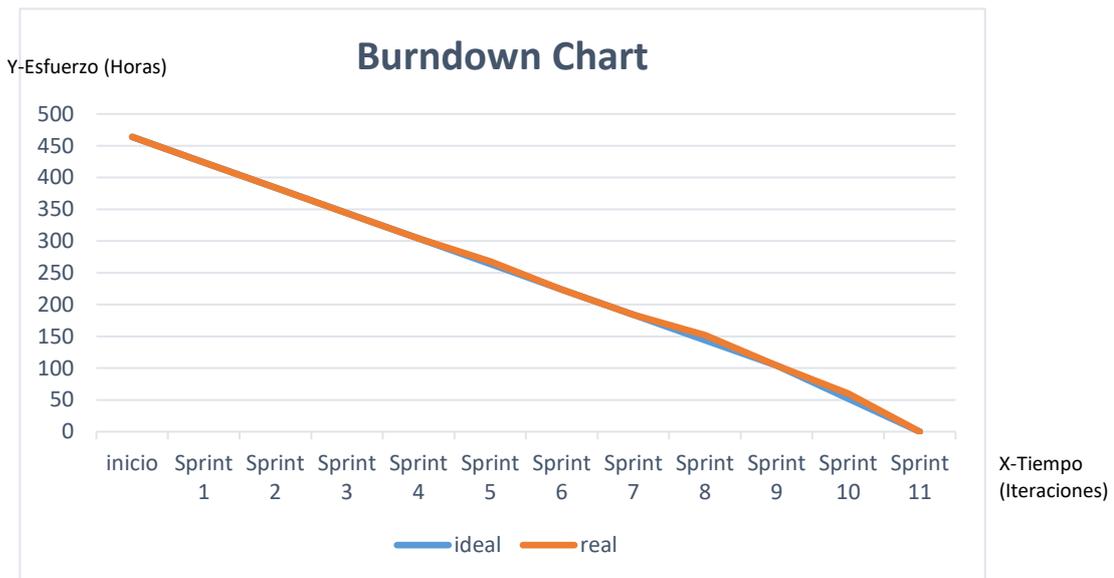


Gráfico 2-3: Burndown Chart
Realizado por: Giannella Montaña. 2018

En el Burn Down Chart del proyecto se aprecia cómo evolucionó el cumplimiento de la planificación, se observa en la Gráfica 1-3 que en el sprint 5, 8 y 10 existen inconvenientes ya que el esfuerzo aumentó en dichas iteraciones, esto debido a que se realizó una estimación menor a la requerida, por lo que implicó realizar una re-planificación con la finalidad de cumplir con el proyecto.

3.4 Análisis de los resultados obtenidos a partir del Test para determinar la usabilidad.

El resultado de test de usabilidad aplicado a los usuarios del congreso SIIPRIN'2017, con conocimiento referente a lo que trata la aplicación web nos permite determinar la usabilidad de nuestra aplicación a través de una pequeña muestra de ellos, mediante el test vamos a obtener resultados cuantitativos, los cuales nos van a permitir determinar si fue o no usable la aplicación.

Para saber si la aplicación tuvo un resultado positivo de usabilidad nos basamos en la siguiente tabla:

Tabla 24-3: Determinación de la Usabilidad

Valores Cualitativos	Totalmente de acuerdo	De acuerdo,	Indiferente	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Valores Cuantitativos	5	4	3	2	1
Determina Usabilidad	Usable		No Usable		

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Según la **tabla 24-3** anterior se va a determinar la usabilidad teniendo en cuenta que la aplicación será usable si $x > 3$ y si $x \leq 3$ significa que el sistema no es usable.

3.5 Test de Usabilidad

Para el test de usabilidad se tomaron las preguntas del documento desarrollado por Felipe Almazán (Biblioteca del Congreso de Chile) y Juan C. Camus (Biblioteca del Congreso de Chile & Camus, <http://www.guiadigital.gob.cl/guia-v2/capitulos/05/anexos/pauta-test-usuario.pdf>). De los cuales está enfocado a los ámbitos de: Identidad, Contenido, Navegabilidad y Utilidad.

Tabla 25-3: Test Usabilidad-Identidad

IDENTIDAD	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
¿Con la información que se ofrece en pantalla, es posible saber con facilidad a qué institución o empresa corresponde el sitio?	5	2	1	2	
¿Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a que institución o empresa pertenece el sitio?	6	3	1		
¿Distingue alguna imagen que represente (logotipo) a la institución y que aparece en un lugar importante dentro de la página?	7	3			
¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar?			3	3	4
TOTAL PUNTAJE	18	8	5	5	4

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

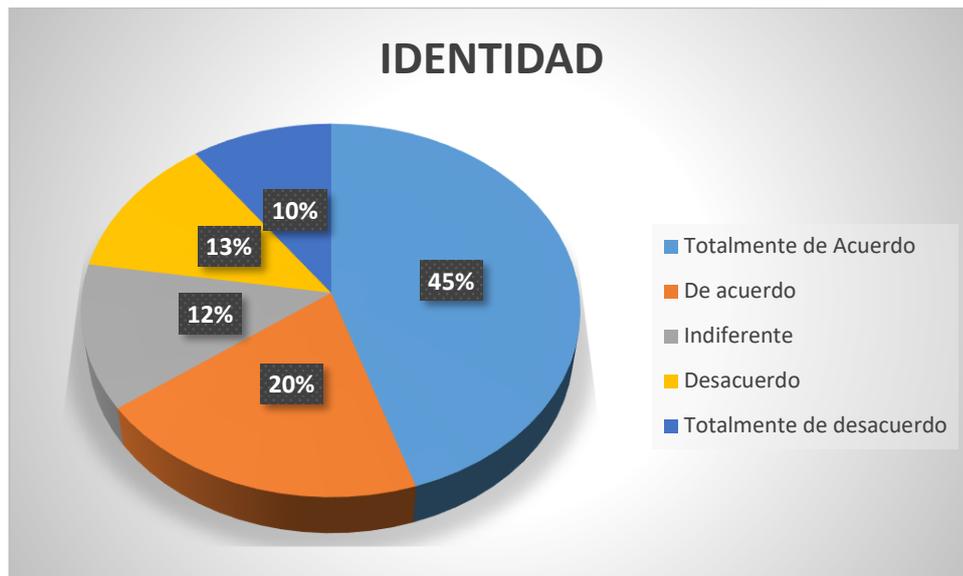


Gráfico 3-3: Análisis Identidad
Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Análisis: Según el gráfico anterior se puede apreciar que con lo que se refiere al bloque de identidad, se tiene un total de un 45% que están totalmente de acuerdo, un 20% están de acuerdo, un 12% le es indiferente, un 13% en desacuerdo y un 10% está totalmente en desacuerdo, por lo que sumando el porcentaje totalmente de acuerdo con el porcentaje de acuerdo se tendría un total de 65% de éxito, siendo un porcentaje aceptable. Para determinar la usabilidad dentro de este bloque teniendo en cuenta los valores cuantitativos de la **tabla 1-2** aplicamos la siguiente fórmula:

$$X = \frac{\sum \text{Valores Cuantitativos}}{\# \text{ Preguntas}} \quad X = \frac{18 \cdot 5 + 8 \cdot 4 + 5 \cdot 3 + 5 \cdot 2 + 4 \cdot 1}{4} = \frac{151}{4} = 3.775$$

Como $x > 3$, podemos decir que la aplicación dentro del bloque de Identidad es usable, esto se lo determina según la **tabla 24-3**.

Tabla 26-3: Test Usabilidad-Contenido

CONTENIDO	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
¿Le parece adecuada la selección de contenidos mostrados en la aplicación?	3	4	3		
¿Al ver la portada del sitio, pudo distinguir de una sola mirada cuál era el contenido más relevante que se ofrecía?	5	3	2		
¿Es fácil distinguir los datos que deben ser ingresados en la aplicación web?	7	3			

¿Los textos usados en los contenidos de los enlaces son suficientemente descriptivos de lo que se ofrece en las páginas hacia las cuales se accede a través de ellos?	5	3	2		
TOTAL PUNTAJE	20	13	7	0	0

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

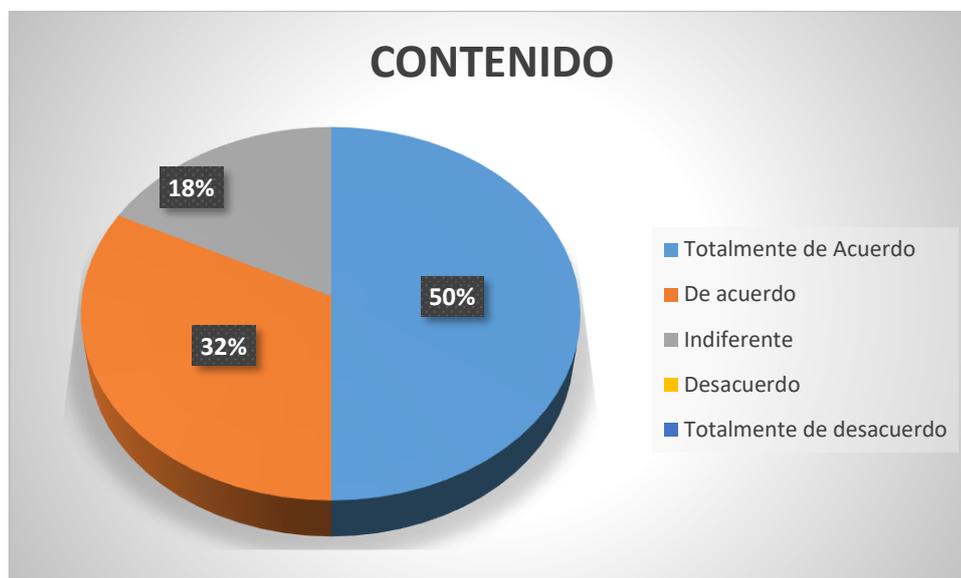


Gráfico 4-3: Análisis Contenido

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

Análisis: Según el gráfico 3-3 se puede apreciar que las personas que evaluaron el sistema están totalmente de acuerdo con lo que se refiere al bloque de contenido con un total de un 50%, un 32% están de acuerdo y un 18% le es indiferente, por lo que se puede decir que la aplicación dentro del bloque de contenido tuvo resultados favorables, sumando el porcentaje totalmente de acuerdo con el porcentaje de acuerdo se obtiene un 82% de aceptabilidad.

$$X = \frac{\sum \text{Valores Cuantitativos}}{\# \text{ Preguntas}} \quad X = \frac{20*5+13*4+7*3+0*2+0*1}{10} = \frac{173}{10} = 4.325$$

Como $x > 3$, podemos decir que la aplicación dentro del bloque de Contenido es usable, esto se lo determina según la **tabla 24-3**.

Tabla 27-3: Test Usabilidad-Navegabilidad

NAVEGABILIDAD	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
¿Existen elementos dentro de las páginas, que le permitan saber exactamente dónde se	7	3			

encuentra dentro de este sitio y cómo volver atrás sin usar los botones del programa navegador?					
¿Cómo vuelve desde cualquier página del sitio a la página de inicio? ¿Ve alguna forma de hacerlo, que no sea presionando el botón del buscador?	6	4			
El sitio tiene varios niveles de navegación y Usted ha ingresado y salido de varios de ellos. ¿Sabe en qué parte del sitio se encuentra?	3	3		4	
TOTAL PUNTAJE	16	10	0	4	0

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

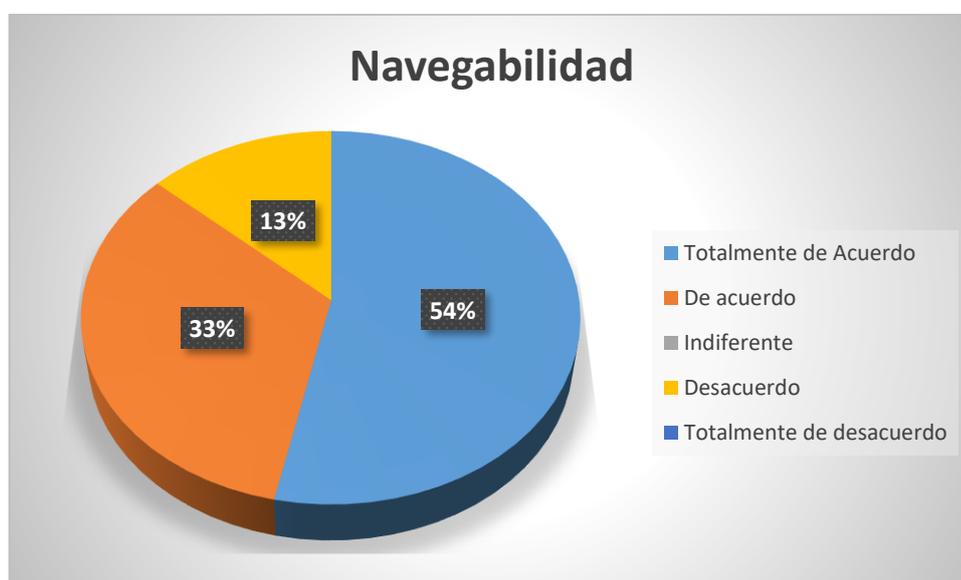


Gráfico 5-3: Análisis Navegabilidad

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

Análisis: Según el gráfico 4-3 se puede apreciar que de las personas que evaluaron el sistema están totalmente de acuerdo con lo que se refiere al bloque de navegabilidad del sistema en un 54%, un 33% que están de acuerdo y un 13% en desacuerdo, por lo que sumando el porcentaje totalmente de acuerdo con el porcentaje de acuerdo se obtiene un total de 87% de aceptabilidad de la aplicación en cuanto a la navegabilidad.

$$X = \frac{16*5+10*4+0*3+4*2+0*1}{10} = \frac{128}{10} = 12.8$$

Como $x > 3$, podemos decir que la aplicación dentro del bloque de Navegabilidad es usable, esto se lo determina según la **tabla 24-3**.

Tabla 28-3: Test Usabilidad-Utilidad

UTILIDAD	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
¿Tras una primera mirada, le queda claro cuál es el objetivo del sitio?	5	2		2	1
¿Cree que los contenidos y servicios que se ofrecen en este sitio son de utilidad para su caso personal?	3	6	1		
TOTAL PUNTAJE	8	8	1	2	1

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

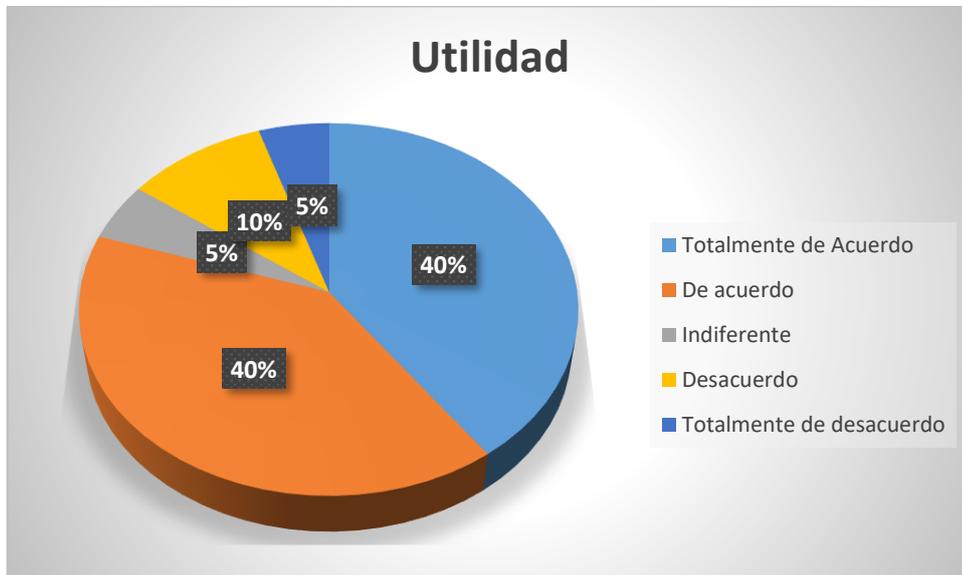


Gráfico 6-3 Análisis Utilidad

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

Análisis: Según el gráfico 5-3 se puede apreciar que dentro del bloque de utilidad se obtuvo un 40% que están totalmente de acuerdo con la aplicación, un 40% que está de acuerdo, un 5% al que le es indiferente, un 10% está en desacuerdo y un 5% que está totalmente en desacuerdo, por lo que sumando el porcentaje totalmente de acuerdo con el porcentaje de acuerdo se obtiene un total de 80% de aceptabilidad.

$$X = \frac{8 \cdot 5 + 8 \cdot 4 + 1 \cdot 3 + 2 \cdot 2 + 1 \cdot 1}{4} = \frac{80}{10} = 8$$

Como $x > 3$, podemos decir que la aplicación dentro del bloque de utilidad es usable, esto se lo determina según la **tabla 24-3**.

CONSOLIDADO

A continuación, se presenta una tabla consolidada con los puntajes totales que se obtuvieron en cada uno de los bloques del test aplicado.

Tabla 29-3: Consolidada

VALORES CUALITATIVOS	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
TOTAL P. IDENTIDAD	18	8	5	5	4
TOTAL P. CONTENIDO	20	13	7	0	0
TOTAL P. NAVEGABILIDAD	16	10	0	4	0
TOTAL P. UTILIDAD	8	8	1	2	1

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

A continuación, se presenta la tabla general en la que se suman los puntajes según los valores cualitativos de cada uno de los bloques, para de esta manera obtener el valor cuantitativo general para determinar si la aplicación es usable o no.

Tabla 30-3: Tabla-General

VALORES CUALITATIVOS	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
TOTAL PUNTAJE	62	39	13	11	5

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

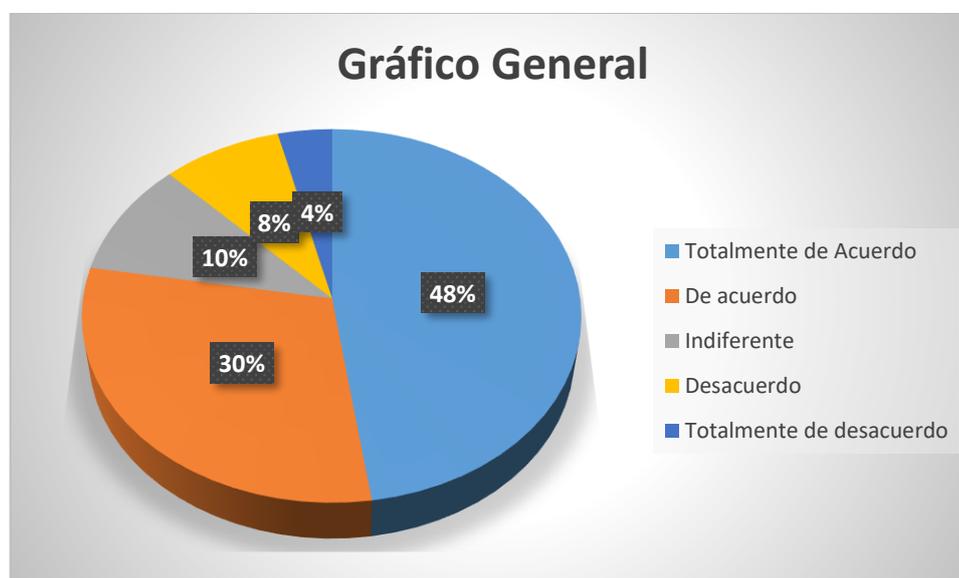


Gráfico 7-3: Gráfico General

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

Análisis: El gráfico 6-3 es el resultado general de todos los bloques, dentro del porcentaje totalmente de acuerdo se tiene un resultado final de un 48% que están totalmente de acuerdo, un 30% que están de acuerdo, un 10% que le es indiferente, un 8% que está en desacuerdo, y un 4% que está totalmente en desacuerdo con la aplicación, por lo tanto, sumando el porcentaje

totalmente de acuerdo con el porcentaje que están de acuerdo se puede concluir que la aplicación cumple con los parámetros de usabilidad con un 78%.

$$X = \frac{\frac{62*5+39*4+13*3+11*2+5*1}{13}}{10} = \frac{532}{10} = 4.09$$

Como $x > 3$, podemos decir que la aplicación en el resultado general es usable con un valor de 4.09, esto se lo determina según la **tabla 24-3**.

En forma general la aplicación web para la gestión de publicaciones de eventos científicos en la ESPOCH tiene un 78% de aceptación, en valor cuantificable equivale a un 4.09 siendo la aplicación usable en lo que se refiere a las métricas de operabilidad, utilidad y entendimiento según las preguntas del test aplicado.

CONCLUSIONES

- El sistema de publicación de eventos científicos en la ESPOCH es una aplicación web desarrollada bajo el IDE sublime Text 3, con el lenguaje de programación PHP, utilizando el framework Bootstrap para la interfaz, lo cual permitió tener una mejor accesibilidad al sistema.
- La metodología ágil Scrum permitió que se cumpla con todos los requerimientos del proyecto ya que se hacen entregas parciales y se mantiene una comunicación constante con el cliente, permitiendo de esta manera mejores resultados en el desarrollo de la aplicación.
- A pesar de que existen aplicaciones similares para la gestión de publicaciones como el EasyChair, el desarrollo de la aplicación web para la gestión de publicaciones de eventos científicos permitió personalizarlo a las necesidades de la ESPOCH teniendo así un sistema usable el cual se lo determinó de acuerdo con el test de usabilidad.
- El test de usabilidad aplicado a usuarios reales con la funcionalidad de revisores y autores permitió evaluar la aplicación en la métrica de usabilidad, esto se lo hizo a través de rangos cuantificables los cuales determinan si la aplicación es usable o no, obteniéndose un 78% de aceptación el cual equivale a un 4.09 lo que indica que la aplicación es usable.
- El framework Bootstrap ayudó al diseño de la interfaz, mejorando la productividad en el proceso del desarrollo del sistema, ya que con la ayuda del framework permitió ahorrar tiempo en el desarrollo y obtener una interfaz más intuitiva.
- La plataforma de EasyChair es más compleja de utilizar ya que tiene un sin número de funcionalidades las cuales el usuario no utiliza y tiende a confundirlo, mientras que la aplicación web desarrollada y personalizada es más intuitiva y fácil de utilizar.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda usar la metodología Scrum ya que permite la interactividad con el cliente, además de que al hacer entregas parciales ayuda a cumplir y a desarrollar de forma óptima el sistema.
- Para la implementación de correos se recomienda tener la versión de PHP 5.6.31 y el Apache 2.4.27 para la correcta instalación del phpmailer, ya que en versiones anteriores da problemas en la instalación del mismo.
- Se recomienda ampliar la muestra para obtener resultados más precisos de la encuesta aplicada en cuanto a la usabilidad.
- Se recomienda implementar servicios web para el consumo de revisores en la aplicación para un mejor rendimiento del mismo.
- Dar a conocer la aplicación web a todos los docentes e investigadores externos e internos y a los estudiantes para que estos puedan hacer uso de la misma, y publicar sus artículos científicos de acuerdo con el evento.
- Se recomienda a futuro usar un framework, aunque este implica un cierto coste inicial de aprendizaje, a largo plazo es probable que facilite el desarrollo como el mantenimiento de la aplicación ya que nos brinda una serie de funcionalidades ya desarrolladas las cuales podemos utilizar y configurar según nos convenga, de esta manera nos ahorra tiempo que con el desarrollo de una aplicación desde cero.
- Hacer uso del manual de usuario para el correcto funcionamiento de la aplicación

GLOSARIO

ESPOCH	Escuela Superior Politécnica de Chimborazo
IDI	Instituto de Investigaciones
MySQL	Lenguaje de Consulta Estructurado
PHP	Lenguaje de Programación Interpretado
IDE	Entorno de Desarrollo Integrado
MVC	Modelo Vista Controlador
SQL	Lenguaje de Consulta Estructurado
UML	Lenguaje Unificado de Modelado
DMA	Arquitectura Impulsada por Modelo
TI	Tecnología de la Información
GNU	GNU no es Unix
ER	Entidad Relación
ASE	Adaptive Server Enterprise
RDBMS	Sistema de gestión de bases de datos relacionales
ISO	Organización Internacional de Normalización
GPL	Licencia Pública General
HTML	Lenguaje de Marcas de Hipertexto
CSS	Hojas de Estilo en Cascada

BIBLIOGRAFÍA

1. **Amoedo, Damian.** MySQL Workbench, herramienta visual para el diseño de bases de datos. [En línea] 4 de Septiembre de 2017. <https://ubunlog.com/mysql-workbench-bases-datos/>.
2. **ArGo Software Design.** EL SISTEMA DE CORREO ELECTRÓNICO (SMTP Y POP3) . [En línea] 1999-2004. http://www.falconmarbella.com/esigranada/dmdocuments/Punto_235_Correo_electronico.pdf.
3. **Bisbé, Roberto Luis.** 5 características de Sublime Text que deberías conocer. [En línea] 26 de Enero de 2015. <https://www.campusmvp.es/recursos/post/5-caracteristicas-de-Sublime-Text-que-deberias-conocer.aspx>.
4. **Blancarte, Oscar.** Patrón de diseño Modelo Vista Controlador (MVC). [En línea] 21 de Julio de 2014. <https://www.oscarblancarteblog.com/2014/07/21/patron-de-diseno-modelo-vista-controlador-mvc/>.
5. **Blanco-Cuaresma, Sergi.** Scrum, gestión ágil de proyectos / agile project management. [En línea] 2014 de Junio de 2008. <https://www.marblestation.com/?p=663>.
6. **CARLOS ALBERTO LARGO GARCIA, ERLEDY MARIN MAZO.** Guia Técnica para Evaluación de Software. [En línea] 2005. https://jrvargas.files.wordpress.com/2009/03/guia_tecnica_para_evaluacion_de_software.pdf.
7. **Fontela, Alvaro.** ¿Que es Bootstrap? [En línea] 16 de Julio de 2015. <https://raiolanetworks.es/blog/que-es-bootstrap/>.
8. **González, Julio César Sierra.** Métodos de Evaluación de Usabilidad para Sistemas de Información Web: Una revisión. [En línea] http://www.bdigital.unal.edu.co/54171/1/m_usabilidad.pdf.
9. **Hernández, Francisco.** El porque de una publicación científica. [En línea] http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-12591997000200008.
10. **Knowledge, Scrum Manager Body of.** Scrum Manager Body of Knowledge. [En línea] 05 de Marzo de 2013. https://www.scrummanager.net/bok/index.php?title=Modelo_original_de_Scrum_para_desarrollo_de_software.
11. *La importancia de publicar los resultados de Investigación.* **Facultad de Ingeniería.** 37, UPTC - Tunja, Boyacá - Colombia : s.n., 2014, Vol. 23.

12. **Maestro.** Draw.io, aplicación para elaborar diagramas online. [En línea] 19 de Febrero de 2013. <https://www.maestrodelacomputacion.net/drawio-aplicacion-para-elaborar-diagramas-online/>.
13. **México, Equipo HostGator.** ¿Qué es un test de usabilidad y para qué sirve? [En línea] 29 de Noviembre de 2016. <https://blog.hostgator.mx/que-es-un-test-de-usabilidad-y-para-que-sirve/>.
14. **MNU-DIDE.** MANUAL DE PUBLICACIÓN - ARTÍCULOS CIENTÍFICOS -. [En línea] 2016. <https://www.uta.edu.ec/v3.2/uta/formatosinvestigacion/Manualdepublicaci%C3%B3ndeart%C3%ADculos.pdf>.
15. **Onofre, Guillermo.** ¿QUÉ ES SCRUM? [En línea] 23 de Julio de 2015. <http://looktechz.blogspot.com/2015/07/que-es-scrum.html>.
16. **Párraga, Jesús.** Gestión de proyectos, metodología de desarrollo ágil: Scrum. [En línea] 17 de Julio de 2014. <http://www.vbote.com/vbote-solutions-academy-blog/86-gestion-de-proyectos-metodologia-de-desarrollo-agil-scrum.html>.
17. **Peñalva, Mirta del Carmen.** “Un modelo de evaluación de la calidad. [En línea] Marzo de 2014. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/40032/Documento_completo.pdf?sequence=1.
18. **Plasencia, Jesús Miguel Moreno.** PHP: WampServer Definición, Instalación y configuración. [En línea] 15 de Marzo de 2013. <https://codegeando.blogspot.com/2013/03/php-wampserver-definicion-instalacion-y.html?q=wampserver>.
19. **Prieto, Rocío Medina.** La norma ISO/IEC 9126. [En línea] 24 de Julio de 2017. <http://unidad4rociomp.blogspot.com/2017/07/46.html>.
20. **Luís Rodolfo Rojas.** ¿POR QUÉ PUBLICAR ARTÍCULOS CIENTÍFICOS? [En línea] 2008. <http://www.revistaorbis.org.ve/pdf/10/Doc1.pdf>.
21. **Quarter, Gary.** https://www.youtube.com/watch?v=iqmoKv4V91A&list=PLNnapnuStRGW1AQWNCdjULfq05R2Nld9_. [En línea] 11 de Abril de 2016. https://www.youtube.com/watch?v=iqmoKv4V91A&list=PLNnapnuStRGW1AQWNCdjULfq05R2Nld9_.
22. **Rafael Ferriols Lisart, Francisco Ferriols Lisart.** *Escribir y Publicar un Artículo Científico Original*. s.l. : Ediciones MAYO, S.A., 2005.
23. **Reina, Dr. Francisco García.** Instructivo para publicar artículos científicos en la UTMACH. [En línea] 2014. <http://www.utmachala.edu.ec/archivos/publicaciones/Anio2014/Octubre/Banners/Instru>

ctivo%20para%20publicara%20articulo%20cient%20C3%ADficos%20en%20la%20UT
MACH.pdf.

24. **Siabato, Willington.** Métricas Aplicadas a los modelos de calidad: caso de usos en los SIG. [En línea] 2008. <http://redgeomatica.rediris.es/redlatingeo/2008/11993618.pdf>.
25. **Tech, Delivery.** Qué es el protocolo SMTP. [En línea] 2010-2017. <http://www.serversmtp.com/es/protocolo-smtp>.
26. **Tejedor, Bea Redondo.** ¿Qué Es Un Servidor SMTP Y Por Qué Se Usa? [En línea] 20 de Marzo de 2017. <https://es.mailjet.com/blog/news/servidor-smtp/>.
27. **Villamar, Andrés Alejandro Vivanco.** Evaluación de Calidad del Sistema Integrado para casas de valores SICAV de la bolsa de valores de Quito utilizando la Norma ISO/IEC14598 . [En línea] Julio de 2011. <http://bibdigital.epn.edu.ec/bitstream/15000/4329/1/CD-3948.pdf>.

Anexo B. Historias de Usuario

Sprint 2

Historia de usuario 1

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-01	Nombre Historia de Usuario: Ingresar la información de los autores.
Usuario: Autor	Sprint Asignado: 02
Fecha Inicio: 11/12/17	Fecha Fin: 12/12/17
Descripción: Como administrador necesito que cada autor pueda ingresar su información básica, para que estos puedan subir los artículos científicos dependiendo del evento científico.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">– Registro de autores correctamente y emitir el mensaje respectivo.– Introducir un autor ya registrado y emitir el mensaje correspondiente.– Introducir usuario, clave y redireccionar a la página respectiva	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-01

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
11/12/17- 12/12/17	Tarea 1: Desarrollo del ingreso de autores. <ul style="list-style-type: none">• Creación de la función ingresoUsuario e ingresoInfoAutor• Creación del controlador IngresoAutor• Creación del formulario para el registro de autores	8 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-01

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 02	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Ingresar la información de los autores	
Nombre de la Tarea: Implementación del ingreso de Autores	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 11/12/17	Fecha Fin: 12/12/17
Descripción <ul style="list-style-type: none">• Creación de la función ingresoUsuario e ingresoInfoAutor• Creación del controlador IngresoAutor• Creación del formulario para el registro de autores	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Registro de autores correctamente y emitir el mensaje respectivo.	

- Introducir un autor ya registrado y emitir el mensaje correspondiente.
- Introducir usuario, clave y redireccionar a la página respectiva

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación del ingreso de autores.
Nombre de la Prueba: Registro de autores correctamente y emitir el mensaje respectivo	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 12/12/17
Descripción: Realizar el ingreso de los datos necesarios de los autores.	
Condiciones de Ejecución:	
<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. 	
Pasos de Ejecución	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema • Clic en Envío de Ponencias • Clic en crear una cuenta • Ingresar los Datos requeridos Cédula: 0803713551 Nombres: Giannella Katherine Apellidos: Montaña Ortiz País: Ecuador Filiación: ESPOCH Correo: chiquis405@hotmail.com Usuario: gia Clave: 123456 Dirección: Canónigo Ramos • Clic en Ingresar 	
Resultado Esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> • Autor Ingresado. 	
Evaluación de la Prueba:	
<ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Prueba de aceptación 2 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 2.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación del ingreso de autores.
Nombre de la Prueba: Introducir un autor ya registrado y emitir el mensaje correspondiente.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 12/12/17
Descripción: Realizar el ingreso de un autor que ya se encuentre registrado en la base de datos, visualizar el mensaje de error.	
Condiciones de Ejecución:	
<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. 	
Pasos de Ejecución	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema • Clic en Envío de Ponencias • Clic en crear una cuenta • Ingresar los Datos requeridos Cédula: 0803713551 Nombres: Giannella Katherine Apellidos: Montaña Ortiz País: Ecuador Filiación: ESPOCH Correo: chiquis405@hotmail.com Usuario: gia Clave: 123456 Dirección: Canónigo Ramos • Clic en Ingresar 	
Resultado Esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> • “No se ingresó el Autor”. 	
Evaluación de la Prueba:	
<ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-01 Prueba de aceptación 3 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 3.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación del ingreso de autores.
Nombre de la Prueba: Introducir usuario, clave y redireccionar a la página respectiva	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 12/12/17
Descripción: Loguearse como autor y redireccionar a la página respectiva.	
Condiciones de Ejecución:	
<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. 	

<p>Pasos de Ejecución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema • Clic en Envío de Ponencias • Ingresar los Datos requeridos Usuario: gia Clave: 123456 • Clic en Ingresar
<p>Resultado Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar la página respectiva del autor.
<p>Evaluación de la Prueba:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de usuario 2

HU-02 Ingreso de revisores

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-02	Nombre Historia de Usuario: Ingresar la información de los revisores.
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 02
Fecha Inicio: 13/12/17	Fecha Fin: 13/12/17
Descripción: Como administrador necesito ingresar la información de los revisores, para que estos puedan dar seguimiento a los artículos subidos por los autores.	
Pruebas de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> – Ingreso de revisores correctamente. – Introducir un revisor ya registrado y emitir el mensaje correspondiente. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-02

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
13/12/17- 13/12/17	<p>Tarea 1: Desarrollo del ingreso de revisores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función ingresoInfoRevisor • Creación del controlador ingresoRevisores • Creación del formulario para el registro de revisores. 	4 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-02

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 02	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Ingresar la información de los revisores	
Nombre de la Tarea: Implementación del ingreso de revisores	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 13/12/17	Fecha Fin: 13/12/17
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función ingresoInfoRevisor • Creación del controlador ingresoRevisores • Creación del formulario para el registro de revisores. 	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Introducir los datos correctos del revisor. • Introducir un revisor ya registrado y emitir el mensaje correspondiente 	

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

HU-02 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación del ingreso de revisores.
Nombre de la Prueba: Introducir los datos correctos del revisor.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 13/12/17
Descripción: Realizar el ingreso de los datos necesarios de los revisores.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema como administrador • Clic en Revisores • Clic en el símbolo (+) • Ingresar los Datos requeridos Cédula: 0803435742 Nombres: Andrés Alejandro Apellidos: Montaña Ortiz Usuario: andriu País: Ecuador Filiación: Luis Vargas Torres Correo: elbacans@hotmail.com Celular: 0986913605 Facultad: Informática y Electrónica Tipo: Interno • Clic en Ingresar 	

Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • “Revisor Ingresado”.
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-02 Prueba de aceptación 2 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.2	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación del ingreso de revisores.
Nombre de la Prueba: Introducir un revisor ya registrado y emitir el mensaje correspondiente.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 13/12/17
Descripción: Realizar el ingreso de un revisor que ya se encuentre registrado en la base de datos, visualizar el mensaje de error.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema como administrador • Clic en Revisores • Clic en el símbolo (+) • Ingresar los Datos requeridos Cédula: 0803435742 Nombres: Andrés Alejandro Apellidos: Montaña Ortiz Usuario: andriu País: Ecuador Filiación: Luis Vargas Torres Correo: elbacans@hotmail.com Celular: 0986913605 Facultad: Informática y Electrónica Tipo: Interno • Clic en Ingresar 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • "NO se Ingresó el revisor" 	
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de usuario 3

HU-03 Modificar Autores

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-03	Nombre Historia de Usuario: Modificar la información del autor.
Usuario: Autor	Sprint Asignado: 02
Fecha Inicio: 14/12/17	Fecha Fin: 15/12/17
Descripción: Como administrador necesito que los autores mantengan actualizada su información, para poder tenerla renovada en la base de datos para utilizarla cuando sea requerida.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">– Edición correcta de la información de un autor.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-03

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
14/12/17- 15/12/17	Tarea 1: Desarrollo de la edición de autores. <ul style="list-style-type: none">• Creación de la función modificarInfoAutor• Creación del controlador modificarInfoAutor.• Creación del formulario para modificar los datos del autor.	8 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-03

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 02	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Modificar la información de autores.	
Nombre de la Tarea: Implementación de la modificación de autores.	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 14/12/17	Fecha Fin: 15/12/17
Descripción <ul style="list-style-type: none">• Creación de la función modificarInfoAutor• Creación del controlador modificarInfoAutor.• Creación del formulario para modificar los datos del autor.	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Editar correctamente la información de un autor.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-03 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de la modificación de autores.
Nombre de la Prueba: Editar correctamente la información de un autor.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 15/12/17
Descripción: Se editará los datos de un autor, se emitirá el respectivo mensaje.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • El autor debe estar registrado en la base de datos. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de autor. • Clic sobre el nombre de usuario • Clic en Mi perfil • Cambiar el Apellido: Montaña por Delgado • Clic en Ingresar. 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • Se visualiza el autor modificado. 	
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de usuario 4

HU-04 Modificar Revisores

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-04	Nombre Historia de Usuario: Modificar la información del revisor.
Usuario: Revisor	Sprint Asignado: 02
Fecha Inicio: 18/12/17	Fecha Fin: 18/12/17
Descripción: Como administrador necesito que los revisores mantengan actualizada su información, para poder tenerla renovada en la base de datos para utilizarla cuando sea requerida.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> – Edición correcta de la información de un revisor. – No se actualizan los datos de un revisor. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-04

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
18/12/17- 18/12/17	Tarea 1: Desarrollo de la edición de revisor. <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función modificarInfoRevisor • Creación del controlador modificarInfoRevisor. • Creación del formulario para modificar datos del revisor. 	4 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-04

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 02	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Modificar la información del revisor	
Nombre de la Tarea: Implementación de la modificación del revisor.	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 18/12/17	Fecha Fin: 18/12/17
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función modificarInfoRevisor • Creación del controlador modificarInfoRevisor. • Creación del formulario para modificar datos del revisor. 	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Editar correctamente la información de un revisor. • No se puede editar los datos de un revisor. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-04 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de la modificación del revisor.
Nombre de la Prueba: Editar correctamente la información de un revisor.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 18/12/17
Descripción: Se editará los datos de un revisor, se emitirá el respectivo mensaje.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • El revisor debe estar registrado en la base de datos. 	

<p>Pasos de Ejecución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de revisor. • Clic sobre el nombre de usuario • Clic en Mi perfil • Cambiar la Filiación: Luis Vargas Torres por Católica • Clic en Ingresar.
<p>Resultado Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se visualiza el revisor modificado.
<p>Evaluación de la Prueba:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-04 Prueba de aceptación 2 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 2.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de la modificación de revisores.
Nombre de la Prueba: No se puede editar los datos de un revisor.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 18/12/17
Descripción: No se podrá Editar la información del revisor.	
<p>Condiciones de Ejecución:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No Debe haber conexión con la base de Datos. • El revisor debe estar registrado en la base de datos. 	
<p>Pasos de Ejecución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de revisor. • Clic sobre el nombre de usuario • Clic en Mi perfil • Cambiar la Filiación: Luis Vargas Torres por Católica • Clic en Ingresar. 	
<p>Resultado Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No Se visualiza el revisor modificado. 	
<p>Evaluación de la Prueba:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Sprint 3

Historia de Usuario 5

HU-05 Verificar registro de revisor

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-05	Nombre Historia de Usuario: Verificar registro de revisor
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 03
Fecha Inicio: 21/12/17	Fecha Fin: 22/12/17
Descripción: Como administrador necesito verificar si un revisor se encuentra registrado para no volver hacer el registro.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">– Búsqueda correcta del revisor.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-05

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 03	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Verificar registro de revisor	
Nombre de la Tarea: Implementación de la búsqueda de revisor	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 21/12/17	Fecha Fin: 22/12/17
Descripción <ul style="list-style-type: none">• Creación del proceso de búsqueda de un revisor• Creación del botón respectivo para la búsqueda de un determinado Revisor	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Búsqueda correcta del revisor.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-05 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de la búsqueda de revisor
Nombre de la Prueba: Búsqueda correcta del revisor.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 22/12/17
Descripción: Se realizará la búsqueda del revisor para verificar si se encuentra registrado	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none">• Debe haber conexión con la base de Datos.• Deben haber al menos un revisor registrado en la base de datos.	
Pasos de Ejecución	

<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales del Administrador. • Clic en Revisores • Clic en el símbolo (+) • Ingresar número de cédula • Clic en Verificar
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • Si el revisor se encuentra registrado mostrará los datos del mismo
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 6

HU-06 Ingresar Temáticas

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-06	Nombre Historia de Usuario: Ingresar temáticas (revisor)
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 03
Fecha Inicio: 27/12/17	Fecha Fin: 27/12/17
Descripción: Como administrador necesito que el revisor pueda ingresar sus temáticas, para que de esta forma se asignen los artículos según las temáticas a las que pertenece.	
Pruebas de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> – Ingreso correcto de la temáticas. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-06

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 03	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Ingresar temáticas (revisor)	
Nombre de la Tarea: Implementación del ingreso de temáticas (revisor)	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 27/12/17	Fecha Fin: 27/12/17
Descripción	
<ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función ingresoTematicarevisor • Creación del Controlador ingresoTematicarevisor • Creación formulario para ingresar la temática del revisor 	
Pruebas de Aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingreso correcto de la temáticas. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-06 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación del ingreso de temáticas (revisor)
Nombre de la Prueba: Ingreso correcto de la temáticas.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 27/12/17
Descripción: Se ingresará las temáticas del revisor y se visualizará la temática ingresada	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Deben haber al menos un revisor registrado en la base de datos. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de revisor. • Clic en Usuario • Clic en Mis temas • Clic en el botón (+) • Seleccionar Temática • Clic Ingresar 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • Se visualizará la temática ingresada 	
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 7

HU-07 Mostrar Revisores

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-07	Nombre Historia de Usuario: Mostrar revisores por temática
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 03
Fecha Inicio: 28/12/17	Fecha Fin: 29/12/17
Descripción: Como administrador necesito mostrar los revisores por temática según evento para mayor facilidad al momento de la asignación.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> – Mostrar de forma correcta los revisores de la respectiva temática 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-07

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 03	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Mostrar revisores por temática	
Nombre de la Tarea: Implementación de la búsqueda de revisores	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 28/12/17	Fecha Fin: 29/12/17
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función verRevisorTema, verRevArticulo, verAutArticulo • Creación del formulario para mostrar los revisores según temática 	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar de forma correcta los revisores de la respectiva temática 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-07 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de la búsqueda de revisores
Nombre de la Prueba: Mostrar de forma correcta los revisores de la respectiva temática	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 29/12/17
Descripción: Se mostrarán los revisores según la temática del evento	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Deben haber al menos un revisor registrado en la base de datos. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales del Administrador. • Clic en Eventos (Ver) • Clic en Artículos • Clic en el ícono de asignación de revisor • Mostrar revisores según temática del evento 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • Visualizar los revisores que pertenecen a la temática del evento 	
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 8

HU-08 Registro de eventos científicos y procesos

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-02	Nombre Historia de Usuario: Registro de eventos científicos y procesos
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 03
Fecha Inicio: 02/01/18	Fecha Fin: 04/01/18
Descripción: Como administrador necesito ingresar la información de los eventos científicos y los procesos del mismo, para que los autores puedan subir sus artículos según eventos.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">- Ingreso de eventos científicos correctamente.- Verificar que no se registre el evento en caso de campos vacíos.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-08

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
02/01/18- 04/01/18	Tarea 1: Desarrollo del ingreso de eventos científicos. <ul style="list-style-type: none">• Creación de la función ingresoEventos, ingresoProceso• Creación del controlador ingresoEvento, ingresoProceso.• Creación del formulario para el registro de eventos científicos y procesos.	12 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-08

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 03	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Registro de eventos científicos	
Nombre de la Tarea: Implementación del ingreso de evento científico.	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 02/01/18	Fecha Fin: 04/01/18
Descripción <ul style="list-style-type: none">• Creación de la función ingresoEventos, ingresoProceso• Creación del controlador ingresoEvento, ingresoProceso.• Creación del formulario para el registro de eventos científicos y procesos.	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Introducir los datos correctos del evento científico.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación del ingreso de evento científico.
Nombre de la Prueba: Introducir los datos correctos del evento científico	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 04/01/18
Descripción: Realizar el ingreso de los datos necesarios de los eventos científicos	
Condiciones de Ejecución:	
<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. 	
Pasos de Ejecución	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema como Administrador • Clic en Eventos • Clic en el símbolo (+) • Ingresar los Datos requeridos <ul style="list-style-type: none"> Nombre: Evento DTIC link: www.dtic.com Idioma: Español Logo: imagen1 Fecha Inicio: 2018-04-10 Fecha Fin: 2018-04-30 Año: 2018 Facultad: Informática y Electrónica Fecha Inicio (Subir Artículo): 2018-04-15 Fecha Fin (Subir Artículo): 2018-04-20 Fecha Inicio (Modificar Artículo): 2018-04-23 Fecha Fin (Modificar Artículo): 2018-04-25 Temática: Ingeniería-Tecnologías Descripción: El evento será realizado en las instalaciones de la ESPOCH..... • Clic en Ingresar • Clic ver • Clic (+) Procesos <ul style="list-style-type: none"> Procesos: Proceso 1 • Clic Ingresar 	
Resultado Esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> • Evento Científico y Proceso Ingresado. 	
Evaluación de la Prueba:	
<ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Sprint 4

Historia de Usuario 8-1

HU-08-1 Registro de responsables y normativas

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-08-1	Nombre Historia de Usuario: Registro de responsables y normativas
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 04
Fecha Inicio: 09/01/18	Fecha Fin: 11/01/18
Descripción: Como administrador necesito ingresar la información de los responsables del evento científico y de las normativas del mismo, para que los autores puedan subir sus artículos según eventos.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">- Ingreso de responsables y normativas correctamente.- Verificar que no se registre los responsables y normativas en caso de campos vacíos.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-08-1

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
09/01/18- 11/01/18	Tarea 1: Desarrollo del ingreso de responsables y normativas <ul style="list-style-type: none">• Creación de la función ingresoResponsable, ingresoNormativas• Creación del controlador ingresoResponsable, ingresoNormativas.• Creación del formulario para el registro de responsables y normativas.	12 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-08-1

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 04	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Registro de responsables y normativas	
Nombre de la Tarea: Implementación del ingreso de responsables y normativas	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 09/01/18	Fecha Fin: 11/01/18

<p>Descripción</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función ingresoResponsable, ingresoNormativas • Creación del controlador ingresoResponsable, ingresoNormativas. • Creación del formulario para el registro de responsables y normativas.
<p>Pruebas de Aceptación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir los datos correctos de los responsables y normativas.

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-08-1 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación del ingreso de evento científico.
Nombre de la Prueba: Introducir los datos correctos del evento científico	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 04/01/18
Descripción: Realizar el ingreso de los datos necesarios de los eventos científicos	
Condiciones de Ejecución:	
<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. 	
Pasos de Ejecución	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema como Administrador • Clic en Eventos (Ver) • Clic (+) Responsables Nombres: Evelyn Carolina Apellidos: Valencia Espinoza Filiación: ESPOCH País: Ecuador • Clic Ingresar • Clic (+) Normativas Normativa: Normativa 1 • Clic Ingresar 	
Resultado Esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> • Responsable y Normativa Ingresado. 	
Evaluación de la Prueba:	
<ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 9

HU-09 Visualizar autores con sus respectivos artículos

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-09	Nombre Historia de Usuario: Visualizar autores con sus respectivos artículos
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 04
Fecha Inicio: 12/01/18	Fecha Fin: 16/01/18
Descripción: Como administrador necesito poder visualizar a todos los autores que han subido el artículo científico de un determinado evento científico.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">– Visualizar los autores con sus respectivos artículos científicos.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-09

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 04	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Visualizar autores con sus respectivos artículos	
Nombre de la Tarea: Implementación de la visualización de autores con sus artículos científicos.	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 12/01/18	Fecha Fin: 16/01/18
Descripción <ul style="list-style-type: none">• Creación de la función verArticulosEvento y verEscritorArticulo• Creación del formulario para mostrar los datos respectivos	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Visualizar de forma correcta cada autor con su artículo.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-09 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de la visualización de autores con sus artículos científicos
Nombre de la Prueba: Visualizar de forma correcta cada autor con su artículo.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 16/01/18
Descripción: Se mostrarán los autores con sus respectivos artículos científicos.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none">• Debe haber conexión con la base de Datos.• Deben existir autores y artículos.	

<p>Pasos de Ejecución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales del Administrador. • Clic en Eventos • Clic en Artículos • Mostrar información respectiva.
<p>Resultado Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualizar los autores con su artículo respectivo.
<p>Evaluación de la Prueba:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 10

HU-10 Eliminación Lógica eventos científicos

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-10	Nombre Historia de Usuario: Eliminación Lógica eventos científicos
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 04
Fecha Inicio: 17/01/18	Fecha Fin: 18/01/18
Descripción: Como administrador necesito realizar la eliminación lógica de un evento científico en caso de ser necesario.	
Pruebas de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> – Eliminación correcta de la información de un evento seleccionado. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-10

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 04	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Eliminación Lógica eventos científicos	
Nombre de la Tarea: Implementación de la eliminación lógica de eventos científicos	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 17/01/18	Fecha Fin: 18/01/18
Descripción	
<ul style="list-style-type: none"> • Mandar el estado en el formulario (activo, inactivo) 	
Pruebas de Aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> • Eliminación lógica de la información de un evento seleccionado. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-10 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de la eliminación lógica de eventos científicos
Nombre de la Prueba: Eliminación lógica de la información de un evento seleccionado	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 18/01/18
Descripción: Se eliminará los datos de un evento que se seleccione de forma lógica.	
Condiciones de Ejecución:	
<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Deben haber al menos un evento registrado en la base de datos. 	
Pasos de Ejecución	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales del Administrador. • Clic en Eventos. • Clic en Ver • Clic editar evento. • Cambiar estado a inactivo • Clic en Ingresar 	
Resultado Esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> • No se visualizará el evento eliminado en la lista de eventos. 	
Evaluación de la Prueba:	
<ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Sprint 5

Historia de Usuario 06.1

HU-06.1 Eliminar temáticas

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-06.1	Nombre Historia de Usuario: Ingresar temáticas (revisor)
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 05
Fecha Inicio: 23/12/17	Fecha Fin: 23/12/17
Descripción: Como administrador necesito que los revisores puedan eliminar sus temáticas en caso de equivocación al momento de ingresarlas.	
Pruebas de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> – Eliminación correcta de las temáticas de un revisor. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-06.1

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
23/12/17- 23/12/17	Tarea 1: Desarrollo del ingreso de temáticas <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función eliminar temarevisor • Creación del controlador eliminar temarevisor • Creación del formulario para que el revisor elimine sus temáticas. 	4 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-06.1

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 05	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Ingresar temáticas (revisor)	
Nombre de la Tarea: Implementación de la eliminación de las temáticas de un revisor.	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 23/12/17	Fecha Fin: 23/12/17
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función eliminar temarevisor • Creación del controlador eliminar temarevisor • Creación del formulario para que el revisor elimine sus temáticas. 	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Eliminación correcta de las temáticas de un revisor. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-06.1 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de la eliminación de las temáticas de un revisor.
Nombre de la Prueba: Eliminación correcta de las temáticas de un revisor.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 23/12/17
Descripción: El revisor podrá eliminar las temáticas en caso de equivocación.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • El revisor debe estar registrado en la base de datos. 	

<p>Pasos de Ejecución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de revisor. • Clic sobre el nombre de usuario • Clic en Mis temas • Clic en eliminar
<p>Resultado Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La temática eliminada ya no se visualizará
<p>Evaluación de la Prueba:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 11

HU-11 Modificar eventos científicos

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-11	Nombre Historia de Usuario: Modificar eventos científicos
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 05
Fecha Inicio: 24/01/18	Fecha Fin: 26/01/18
Descripción: Como administrador necesito mantener actualizada la información de los eventos científicos o hacer cambios en caso de error al ingresar.	
Pruebas de aceptación:	
– Edición correcta de la información de un evento científico.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-11

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
24/01/18- 26/01/18	<p>Tarea 1: Desarrollo de la edición de eventos científicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función modificarEvento • Creación del controlador modificarEvento. • Creación del formulario para modificar datos del evento. 	12 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-11

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 05	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Modificar eventos científicos	
Nombre de la Tarea: Implementación de la modificación del evento científico	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 24/01/18	Fecha Fin: 26/01/18

Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función modificarEvento • Creación del controlador modificarEvento. • Creación del formulario para modificar datos del evento.
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Editar correctamente la información de un evento científico.

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-11 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de la modificación del evento científico.
Nombre de la Prueba: Editar correctamente la información de un evento científico.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 26/01/18
Descripción: Se editará los datos de un evento, se emitirá el respectivo mensaje.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • El evento debe estar registrado en la base de datos. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de Administrador. • Clic en Eventos (Ver) • Clic en editar • Modificar : Nombre: DTIC por Evento DTIC • Clic en Ingresar. 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • Se visualiza el evento modificado. 	
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia Técnica 6

HT-06 Implementación de la pantalla de Inicio.

HISTORIA TÉCNICA	
Número: HT-06	Nombre Historia Técnica: Implementación de la pantalla de Inicio.
Usuario: Desarrollador	Sprint Asignado: 05
Fecha Inicio: 29/01/18	Fecha Fin: 31/01/18
Descripción: Como desarrollador necesito implementar la página de inicio de la aplicación.	
Pruebas de aceptación: Verificar que la página de inicio quede implementada de forma correcta.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Prueba de aceptación 1 para HT-06

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Historia Técnica: Implementación de la pantalla de Inicio.
Nombre de la Prueba: Verificar que la página de inicio quede implementada de forma correcta	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 31/01/18
Descripción: Se verificará que el sistema tenga implementada la página de inicio.	
Condiciones de Ejecución: Conocimiento básico de hojas de estilo	
Pasos de Ejecución: Verificar que la página de inicio este bien implementada.	
Resultado Esperado: La página de inicio debe funcionar de forma correcta.	
Evaluación de la Prueba: Satisfactoria	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HT-06

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 05	Número de Tarea: 01
Nombre Historia Técnica: Implementación de la pantalla de Inicio.	
Nombre de la Tarea: Implementación de la pantalla de Inicio.	
Tipo de Tarea: Diseño	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 29/01/18	Fecha Fin: 31/01/18

Descripción: Se implementará la página de inicio de la aplicación para el correcto control.
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Aprobación de la página de inicio

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HT-06 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación de la pantalla de Inicio.
Nombre de la Prueba: Aprobación de la página de inicio	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 31/01/18
Descripción: Se verificará que la página de inicio este bien implementada	
Condiciones de Ejecución: Conocimiento básico de hojas de estilo	
Pasos de Ejecución: Verificar que la página de inicio este bien implementada.	
Resultado Esperado: Aprobación de la página de inicio de la aplicación	
Evaluación de la Prueba: Satisfactoria	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 12

Presentar eventos científicos por facultad/año

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-07	Nombre Historia de Usuario: Presentar eventos científicos por facultad/año
Usuario: Autor/Revisor	Sprint Asignado: 05
Fecha Inicio: 01/02/18	Fecha Fin: 01/02/18
Descripción: Como autor o revisor necesito realizar la búsqueda de eventos por facultad/año para mayor facilidad al momento de ver los eventos	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> – Búsqueda correcta de los eventos 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-12

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 03	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Presentar eventos científicos por facultad/año	
Nombre de la Tarea: Implementación de la búsqueda de eventos por facultad/año	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 01/02/18	Fecha Fin: 01/02/18

Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función verBuscarEventos • Creación del formulario para la búsqueda del evento por facultad/año
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda correcta de los eventos.

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-12 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de la búsqueda de eventos por facultad/año
Nombre de la Prueba: Búsqueda correcta de los eventos.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 18/01/18
Descripción: Se mostrarán los eventos según el criterio que se ingrese en la búsqueda.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Deben haber al menos un evento registrado en la base de datos. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar la aplicación. • Ingresar criterio de búsqueda 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • Visualizar los eventos según criterio ingresado. 	
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Sprint 6

Historia Técnica 7

HT-07 Implementación de la pantalla del autor.

HISTORIA TÉCNICA	
Número: HT-07	Nombre Historia Técnica: Implementación de la pantalla del autor.
Usuario: Desarrollador	Sprint Asignado: 05
Fecha Inicio: 06/02/18	Fecha Fin: 08/02/18
Descripción: Como desarrollador necesito implementar la página del autor de la aplicación.	
Pruebas de aceptación: Verificar que la página del autor quede implementada de forma correcta.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Prueba de aceptación 1 para HT-07

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Historia Técnica: Implementación de la pantalla del autor.
Nombre de la Prueba: Verificar que la página del autor quede implementada de forma correcta	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 08/02/18
Descripción: Se verificará que el sistema tenga implementada la página del autor.	
Condiciones de Ejecución: Conocimiento básico de hojas de estilo	
Pasos de Ejecución: Verificar que la página del autor este bien implementada.	
Resultado Esperado: La página del autor debe funcionar de forma correcta.	
Evaluación de la Prueba: Satisfactoria	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HT-07

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 06	Número de Tarea: 01
Nombre Historia Técnica: Implementación de la pantalla del autor.	
Nombre de la Tarea: Implementación de la pantalla del autor.	
Tipo de Tarea: Diseño	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 06/02/18	Fecha Fin: 08/02/18
Descripción: Se implementará la página del autor de la aplicación para el correcto control.	
Pruebas de Aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> • Aprobación de la página de autor. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HT-07 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación de la pantalla del autor.
Nombre de la Prueba: Aprobación de la página del autor	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 08/02/18
Descripción: Se verificará que la página del autor este bien implementada	
Condiciones de Ejecución: Conocimiento básico de hojas de estilo	
Pasos de Ejecución: Verificar que la página del autor este bien implementada.	
Resultado Esperado: Aprobación de la página del autor de la aplicación	
Evaluación de la Prueba: Satisfactoria	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia Técnica 8

HT-08 Implementación de la pantalla del revisor.

HISTORIA TÉCNICA	
Número: HT-08	Nombre Historia Técnica: Implementación de la pantalla del revisor.
Usuario: Desarrollador	Sprint Asignado: 05
Fecha Inicio: 14/02/18	Fecha Fin: 16/02/18
Descripción: Como desarrollador necesito implementar la página del revisor de la aplicación.	
Pruebas de aceptación: Verificar que la página del revisor quede implementada de forma correcta.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Prueba de aceptación 1 para HT-08

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Historia Técnica: Implementación de la pantalla del revisor.
Nombre de la Prueba: Verificar que la página del revisor quede implementada de forma correcta	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 16/02/18
Descripción: Se verificará que el sistema tenga implementada la página del revisor.	
Condiciones de Ejecución: Conocimiento básico de hojas de estilo	

Pasos de Ejecución: Verificar que la página del revisor este bien implementada.
Resultado Esperado: La página del revisor debe funcionar de forma correcta.
Evaluación de la Prueba: Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HT-08

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 06	Número de Tarea: 01
Nombre Historia Técnica: Implementación de la pantalla del revisor	
Nombre de la Tarea: Implementación de la pantalla del revisor.	
Tipo de Tarea: Diseño	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 14/02/18	Fecha Fin: 16/02/18
Descripción: Se implementará la página del revisor de la aplicación para el correcto control.	
Pruebas de Aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> • Aprobación de la página del revisor. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HT-08 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación de la pantalla del revisor.
Nombre de la Prueba: Aprobación de la página del revisor.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 16/02/18
Descripción: Se verificará que la página del revisor este bien implementada	
Condiciones de Ejecución: Conocimiento básico de hojas de estilo	
Pasos de Ejecución: Verificar que la página del revisor este bien implementada.	
Resultado Esperado: Aprobación de la página del revisor de la aplicación	
Evaluación de la Prueba: Satisfactoria	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 13

HU-13 Implementación del Login

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-13	Nombre Historia de Usuario: Implementación del Login
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 05
Fecha Inicio: 19/02/18	Fecha Fin: 20/02/18
Descripción: Como Administrador me gustaría que todos pasemos por un proceso de verificación de identidad para tener una mayor seguridad.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">- Si se ingresa el usuario y la contraseña correctamente se mostrará la página correspondiente.- Si se ingresa el usuario o la contraseña incorrecta se mostrará un mensaje “credenciales incorrectas”	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-13 Prueba de aceptación 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Historia: Implementación del Login
Nombre de la Prueba: Si se ingresa el usuario y la contraseña correctamente se mostrará la página correspondiente	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 20/02/18
Descripción: Se mostrarán la página respectiva.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none">• Debe haber conexión con la base de Datos.• Deben haber al menos un usuario registrado en la base de datos.	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none">• Ejecutar la aplicación.• Clic en Envío de Ponencias• Ingresar usuario: gia• Ingresar contraseña: 123456• Clic Ingresar	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none">• Mostrar la página respectiva dependiendo el rol.	
Evaluación de la Prueba:	

- Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-13 Prueba de aceptación 2

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.2	Nombre de la Historia: Implementación del Login
Nombre de la Prueba: Si se ingresa el usuario o la contraseña incorrecta se mostrará un mensaje “credenciales incorrectas”	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 20/02/18
Descripción: Se mostrará el respectivo mensaje	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Deben haber al menos un usuario registrado en la base de datos. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar la aplicación. • Clic en Envío de Ponencias • Ingresar usuario: gia • Ingresar contraseña: 1234 • Clic Ingresar 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar el mensaje “Credenciales Incorrectas” 	
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Sprint 7

Historia de Usuario 14

HU-14 Subir artículos científicos según evento.

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-14	Nombre Historia de Usuario: Subir artículos científicos según evento.
Usuario: Autor	Sprint Asignado: 07
Fecha Inicio: 23/02/18	Fecha Fin: 02/03/18
Descripción: Como autor necesito subir mi artículo científico según evento.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> – El artículo científico debe permanecer en la página. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-14

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 07	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Subir artículos científicos según evento.	
Nombre de la Tarea: Implementación ingreso artículo científico según evento.	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 23/02/18	Fecha Fin: 02/03/18
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función ingresoUsuario, ingresoRevisor, verCedulaUsuario, ingresoEvAutor, ingresoArticulo, ingresoEscriben, obtenerIdDocumento • Creación del Controlador ingresoUsuario, ingresoRevisor, verCedulaUsuario, ingresoEvAutor, ingresoArticulo, ingresoEscriben, obtenerIdDocumento • Creación del formulario para suscribir al evento • Creación del formulario para el registro del artículo científico 	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • El artículo científico debe permanecer en la página. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-14 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación ingreso artículo científico según evento.
Nombre de la Prueba: El artículo científico debe permanecer en la página.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 02/03/18
Descripción: El artículo científico permanecerá en la página una vez subido.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Deben haber al menos un evento registrado en la base de datos. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar la aplicación. • Clic en suscribir • Ingresar: Usuario: gia Clave: 123456 • Clic en Autor • Clic Publicaciones • Agregar Paper • Llenar datos del artículo científico: Nombres: Giannella Katherine 	

<p>Apellidos: Montaña Ortiz Correo: chiquis405@hotmail.com País: Ecuador Organización: ESPOCH Sitio Web: clickdesarrollo.com Título: Evento DTIC Resumen: El V CONGRESO INTERNACIONAL DE LA SEMANA DE CIENCIA TECNOLOGIA EMPRENDIMIENTO E INNOVACION 2018 es una evento de divulgación científica y cultural de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo -ESPOCH- (Ecuador), revisada y aprobada por pares ciego; que se publica con una periodicidad anual. Palabras claves: congreso, DTIC, publicación Artículo: DTIC.pdf</p>
<p>Resultado Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualizar el artículo científico en la página.
<p>Evaluación de la Prueba:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia Técnica 9

HT-09 Implementación de la pantalla administrador.

HISTORIA TÉCNICA	
Número: HT-08	Nombre Historia Técnica: Implementación de la pantalla del administrador.
Usuario: Desarrollador	Sprint Asignado: 07
Fecha Inicio: 05/03/18	Fecha Fin: 06/03/18
Descripción: Como desarrollador necesito implementar la página del administrador de la aplicación.	
Pruebas de aceptación: Verificar que la página del administrador quede implementada de forma correcta.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Prueba de aceptación 1 para HT-09

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Historia Técnica: Implementación de la pantalla del administrador.
Nombre de la Prueba: Verificar que la página del administrador quede implementada de forma correcta	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 06/03/18
Descripción: Se verificará que el sistema tenga implementada la página del administrador.	
Condiciones de Ejecución: Conocimiento básico de hojas de estilo	
Pasos de Ejecución: Verificar que la página del administrador este bien implementada.	
Resultado Esperado: La página del administrador debe funcionar de forma correcta.	
Evaluación de la Prueba: Satisfactoria	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HT-09

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 07	Número de Tarea: 01
Nombre Historia Técnica: Implementación de la pantalla del administrador	
Nombre de la Tarea: Implementación de la pantalla del administrador.	
Tipo de Tarea: Diseño	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 05/03/18	Fecha Fin: 06/03/18
Descripción: Se implementará la página del administrador de la aplicación para el correcto control.	
Pruebas de Aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> • Aprobación de la página del administrador. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HT-09 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación de la pantalla del administrador.
Nombre de la Prueba: Aprobación de la página del administrador.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 06/03/18
Descripción: Se verificará que la página del administrador este bien implementada	
Condiciones de Ejecución: Conocimiento básico de hojas de estilo	

Pasos de Ejecución: Verificar que la página del administrador este bien implementada.
Resultado Esperado: Aprobación de la página del administrador de la aplicación
Evaluación de la Prueba: Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Sprint 8

Historia de Usuario 15 Asignación de revisores

HU-15 Asignación de revisores

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-15	Nombre Historia de Usuario: Asignación de revisores
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 08
Fecha Inicio: 09/03/18	Fecha Fin: 14/03/18
Descripción: Como administrador necesito realizar la asignación de revisores a un artículo determinado, para que estos puedan dar seguimiento a los artículos subidos por los autores.	
Pruebas de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> - Asignación de revisores correctamente. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-15

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
09/03/18- 14/03/18	Tarea 1: Desarrollo de la asignación de revisores. <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función ingresoRevisorArticulo • Creación del controlador ingresoArtRevisor • Creación del formulario para la asignación de revisores. 	16 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-15

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 08	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Ingresar la información de los revisores	
Nombre de la Tarea: Implementación de la asignación de revisores	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 09/03/18	Fecha Fin: 14/03/18
Descripción	
<ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función ingresoRevisorArticulo • Creación del controlador ingresoArtRevisor • Creación del formulario para la asignación de revisores. 	

Pruebas de Aceptación:

- Asignación de revisores correctamente

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-15 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre Tarea de Ingeniería: Implementación de la asignación de revisores
Nombre de la Prueba: Asignación de revisores correctamente	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 14/03/18
Descripción: Realizar la asignación de los revisores de forma correcta.	
Condiciones de Ejecución:	
<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Debe haber al menos un revisor ingresado. 	
Pasos de Ejecución	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema como administrador • Clic en ver • Clic en Artículos • Clic en el ícono revisor • Seleccionar el revisor a ser asignado mediante un check • Clic en Ingresar 	
Resultado Esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> • “Revisor Agregado”. 	
Evaluación de la Prueba:	
<ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 16 Modificar artículos científicos

HU-16 Modificar artículos científicos

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-16	Nombre Historia de Usuario: Modificar artículos científicos
Usuario: Autor	Sprint Asignado: 08
Fecha Inicio: 15/03/18	Fecha Fin: 19/03/18
Descripción: Como autor necesito actualizar la información de mi artículo científicos en caso de que le revisor me indique que se deben hacer cambios.	

Pruebas de aceptación:

- Edición correcta de la información de un artículo científico.

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-11

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
15/03/18- 19/03/18	Tarea 1: Desarrollo de la edición de artículo. <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función modificarInfoArticulo, modificarPaper • Creación del controlador modificarInfoArticulo, modificarPaper. • Creación del formulario para modificar datos del artículo. 	12 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-16

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 08	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Modificar artículos científicos	
Nombre de la Tarea: Implementación de la modificación del artículo científico	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 15/03/18	Fecha Fin: 19/03/18
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función modificarInfoArticulo, modificarPaper • Creación del controlador modificarInfoArticulo, modificarPaper. • Creación del formulario para modificar datos del artículo. 	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Edición correcta de la información de un artículo científico. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-16 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de la modificación del artículo científico
Nombre de la Prueba: Edición correcta de la información de un artículo científico.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 19/03/18
Descripción: Se editará los datos de un artículo determinado, se emitirá el respectivo mensaje.	

<p>Condiciones de Ejecución:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • El artículo debe estar registrado en la base de datos.
<p>Pasos de Ejecución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de Autor • Clic en Autor • Clic en Información • Clic en Editar • Clic en Información o en Artículo Nombre: DTIC por Artículo DTIC • Clic en Guardar
<p>Resultado Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Datos Modificados, y se visualizarán los cambios.
<p>Evaluación de la Prueba:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 17 Hacer Observaciones a los artículos

HU-17 Hacer Observaciones a los artículos

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-17	Nombre Historia de Usuario: Hacer Observaciones a los artículos.
Usuario: Revisor	Sprint Asignado: 08
Fecha Inicio: 20/03/18	Fecha Fin: 20/03/18
Descripción: Como revisor necesito hacer observaciones al artículo científicos que se me fue asignado para que el autor pueda hacer cambios.	
Pruebas de aceptación:	
– Observación ingresada correctamente.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-17

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
20/03/18- 20/03/18	<p>Tarea 1: Desarrollo de observaciones a los artículos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función ingresoObservacion • Creación del controlador ingresoObservacion • Creación del formulario para ingresar la observación. 	4 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-17

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 08	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Hacer Observaciones a los artículos.	
Nombre de la Tarea: Implementación de las observaciones a los artículos.	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 20/03/18	Fecha Fin: 20/03/18
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función ingresoObservacion • Creación del controlador ingresoObservacion • Creación del formulario para ingresar la observación. 	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Observación ingresada correctamente. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-16 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de las observaciones a los artículos.
Nombre de la Prueba: Observación ingresada correctamente.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 20/03/18
Descripción: Se ingresará la observación hecha por el revisor, se emitirá el respectivo mensaje.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • El revisor debe tener asignado al menos un artículo. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de revisor • Clic en Revisor • Clic en Información • Clic en el (+) • Agregar la Observación • Clic en Ingresar 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • "Observación Agregada" 	
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Sprint 9

Historia de Usuario 18 Mostrar Observación

HU-18 Mostrar Observación

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-18	Nombre Historia de Usuario: Mostrar Observación
Usuario: Revisor	Sprint Asignado: 09
Fecha Inicio: 23/03/18	Fecha Fin: 23/03/18
Descripción: Como revisor necesito que el autor puede visualizar las observaciones realizadas a su artículo científico para que este pueda hacer las correcciones indicadas.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">– Visualizar las observaciones realizadas.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-18

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
23/03/18- 23/03/18	Tarea 1: Desarrollo de la visualización de la observación. <ul style="list-style-type: none">• Creación de la función verObservacionArticulo• Creación del formulario para mostrar la observación.	4 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-18

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 09	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Mostrar Observación	
Nombre de la Tarea: Implementación de mostrar la observación	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 23/03/18	Fecha Fin: 23/03/18
Descripción <ul style="list-style-type: none">• Creación de la función verObservacionArticulo• Creación del formulario para mostrar la observación.	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Visualizar las observaciones realizadas.	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-18 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de mostrar la observación
Nombre de la Prueba: Visualizar las observaciones realizadas.	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 23/03/18
Descripción: Se visualizará la observación hecha por el revisor.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • El autor deber tener subido al menos un artículo científico. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de autor • Clic en Autor • Clic en Información • Deslizar hasta Observaciones 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • Visualizar la observación realizada por el revisor. 	
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 19 Eliminar Observación

HU-19 Eliminar Observación

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-19	Nombre Historia de Usuario: Eliminar Observación
Usuario: Revisor	Sprint Asignado: 09
Fecha Inicio: 26/03/18	Fecha Fin: 26/03/18
Descripción: Como revisor necesito eliminar la observación realizada a un artículo científico de un determinado autor en caso de ser necesario.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> – Eliminación correcta de la observación 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-19

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
26/03/18- 26/03/18	Tarea 1: Desarrollo de la eliminación de la observación. <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función eliminarObservacion • Creación del controlador eliminarObservacion • Creación del botón para eliminar la observación 	4 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-19

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 09	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Eliminar Observación	
Nombre de la Tarea: Implementación de eliminar observación	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 26/03/18	Fecha Fin: 26/03/18
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función eliminarObservacion • Creación del controlador eliminarObservacion • Creación del botón para eliminar la observación 	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Eliminación correcta de la observación 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-19 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de eliminar observación
Nombre de la Prueba: Eliminación correcta de la observación	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 26/03/18
Descripción: Ya no se visualizará la observación realizada por el revisor	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • El revisor debe tener asignado al menos un artículo científico. 	

<p>Pasos de Ejecución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de revisor • Clic en Revisor • Clic en Información • Deslizar hasta Observaciones • Clic en eliminar
<p>Resultado Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La observación ya no se debe visualizar
<p>Evaluación de la Prueba:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 20 Validaciones

HU-20 Validaciones

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-20	Nombre Historia de Usuario: Validaciones
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 09
Fecha Inicio: 27/03/18	Fecha Fin: 30/03/18
Descripción: Como administrador necesito tener validaciones en los respectivos campos para evitar que se ingrese mal la información solicitada.	
Pruebas de aceptación:	
– Emitir mensajes respectivos según validaciones	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-20

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 09	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Validaciones	
Nombre de la Tarea: Implementación de las validaciones	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 27/03/18	Fecha Fin: 30/03/18
Descripción	
<ul style="list-style-type: none"> • Creación de las funciones checkCedula, soloLetras, soloNumeros 	
Pruebas de Aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> • Emitir mensajes respectivos según validaciones 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-20 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de las validaciones
Nombre de la Prueba: Emitir mensajes respectivos según validaciones	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 30/03/18
Descripción: Visualizar mensajes respectivos según validaciones	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Las validaciones deben estar implementadas 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar página de inicio del sistema • Clic en Envío de ponencias • Clic en crear una cuenta • Llenar datos solicitados Cédula: 0803713552 “La cédula NO es válida, verifique por favor.” 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • Se emitirá el mensaje respectivo en caso de cédula no válida • En campos numéricos no permitirá ingresar letras • En campos alfabéticos no permitirá ingresar números 	
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

Historia de Usuario 21 Eliminar Asignación de Revisor

HU-21 Eliminar Asignación de Revisor

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-21	Nombre Historia de Usuario: Eliminar Asignación de Revisor
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 09
Fecha Inicio: 02/04/18	Fecha Fin: 03/04/18
Descripción: Como administrador necesito poder eliminar la asignación de revisor en caso de que este no pueda dar seguimiento al artículo que se le fue asignado.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> – Eliminación correcta de la asignación del revisor. 	

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

Tabla de Actividades para HU-21

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
02/04/18- 03/04/18	Tarea 1: Desarrollo de la eliminación de la asignación de un revisor. <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función verRevisores, quitarRevisorArticulo • Creación del controlador quitarRevisorArticulo 	8 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-21

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 09	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Eliminar Asignación de Revisor	
Nombre de la Tarea: Implementación de eliminar asignación de revisor	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 02/04/18	Fecha Fin: 03/04/18
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función verRevisores, quitarRevisorArticulo • Creación del controlador quitarRevisorArticulo 	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Eliminación correcta de la asignación del revisor. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-21 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de eliminar asignación de revisor
Nombre de la Prueba: Eliminación correcta de la asignación del revisor	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 03/04/18
Descripción: Ya no se visualizará al revisor en la lista de asignación de revisor	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • El administrador debe realizar la asignación de al menos un revisor 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de administrador • Clic en ver 	

<ul style="list-style-type: none"> • Clic en Artículos • Clic en el ícono de revisor • Desmarcar al revisor deseado • Clic en Ingresar
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • El revisor ya no debe aparecer en la lista de revisores asignados
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Sprint 10

Historia de Usuario 22 Eliminar Responsables

HU-22 Eliminar Responsables

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-22	Nombre Historia de Usuario: Eliminar Responsables
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 10
Fecha Inicio: 06/04/18	Fecha Fin: 06/04/18
Descripción: Como administrador necesito eliminar un responsable asignado al evento científico en caso de ser necesario.	
Pruebas de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> – Eliminación correcta del responsable 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-22

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
06/04/18- 06/04/18	Tarea 1: Desarrollo de la eliminación del responsable. <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función eliminarResponsable • Creación del controlador eliminarResponsable • Creación del botón para eliminar el responsable 	4 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-22

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 10	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Eliminar Responsables	
Nombre de la Tarea: Implementación de eliminar responsables	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 06/04/18	Fecha Fin: 06/04/18
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función eliminarResponsable • Creación del controlador eliminarResponsable • Creación del botón para eliminar el responsable 	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Eliminación correcta del responsable 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-22 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de eliminar responsables
Nombre de la Prueba: Eliminación correcta del responsable	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 06/04/18
Descripción: Ya no se visualizará el responsable en la lista.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Debe haber al menos un responsable registrado 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de administrador • Clic en ver • Clic en Eliminar 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • El responsable ya no se debe visualizar 	
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 23 Eliminar Procesos

HU-23 Eliminar Procesos

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-23	Nombre Historia de Usuario: Eliminar Procesos
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 10
Fecha Inicio: 09/04/18	Fecha Fin: 09/04/18
Descripción: Como administrador necesito eliminar un proceso asignado al evento científico en caso de ser necesario.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">– Eliminación correcta del proceso	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-23

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
09/04/18- 09/04/18	Tarea 1: Desarrollo de la eliminación del responsable. <ul style="list-style-type: none">• Creación de la función eliminarProceso• Creación del controlador eliminarProceso• Creación del botón para eliminar el proceso	4 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-23

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 10	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Eliminar Procesos	
Nombre de la Tarea: Implementación de eliminar procesos	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 09/04/18	Fecha Fin: 09/04/18
Descripción <ul style="list-style-type: none">• Creación de la función eliminarProceso• Creación del controlador eliminarProceso• Creación del botón para eliminar el proceso	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Eliminación correcta del proceso	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-23 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de eliminar procesos
Nombre de la Prueba: Eliminación correcta del proceso	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 09/04/18
Descripción: Ya no se visualizará el proceso en la lista.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Debe haber al menos un proceso registrado 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de administrador • Clic en ver • Clic en Eliminar 	
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • El proceso ya no se debe visualizar 	
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 24 Eliminar Normativas

HU-24 Eliminar Normativas

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-24	Nombre Historia de Usuario: Eliminar Normativas
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 10
Fecha Inicio: 10/04/18	Fecha Fin: 10/04/18
Descripción: Como administrador necesito eliminar una normativa asignada al evento científico en caso de ser necesario.	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> – Eliminación correcta de la normativa 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-24

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
10/04/18- 10/04/18	Tarea 1: Desarrollo de la eliminación del responsable. <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función eliminarNormativa • Creación del controlador eliminarNormativa • Creación del botón para eliminar la normativa 	4 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-24

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 10	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Eliminar Normativas	
Nombre de la Tarea: Implementación de eliminar normativas	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 10/04/18	Fecha Fin: 10/04/18
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la función eliminarNormativa • Creación del controlador eliminarNormativa • Creación del botón para eliminar la normativa 	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Eliminación correcta de la normativa 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-24 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de eliminar normativas
Nombre de la Prueba: Eliminación correcta de la normativa	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 10/04/18
Descripción: Ya no se visualizará la normativa en la lista.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Debe haber al menos una normativa registrado 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de administrador • Clic en ver 	

<ul style="list-style-type: none"> • Clic en Eliminar
Resultado Esperado: <ul style="list-style-type: none"> • La normativa ya no se debe visualizar
Evaluación de la Prueba: <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Historia de Usuario 25 Envío de Correos

HU-25 Envío de Correos

HISTORIA USUARIO	
Número: HU-25	Nombre Historia de Usuario: Envío de Correos
Usuario: Administrador	Sprint Asignado: 10
Fecha Inicio: 11/04/18	Fecha Fin: 20/04/18
Descripción: Como administrador necesito que se envíen correos de forma automática cuando se registre un revisor, cuando se haga la asignación de revisores, cuando se coloque una observación o una nota, al modificar paper y al hacer la modificación de los datos del artículo.	
Pruebas de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> – Recibir el correo del mensaje enviado, según acción. 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tabla de Actividades para HU-25

FECHA	ACTIVIDAD	TIEMPO
11/04/18- 20/04/18	Tarea 1: Desarrollo de correos <ul style="list-style-type: none"> • Instalación del phpmailer • Activar permitir el acceso de aplicaciones menos seguras en gmail. • Creación del controlador para correos • Configurar correo 	32 horas

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

Tarea de Ingeniería 1 para la HU-25

TAREAS DE INGENIERÍA	
SPRINT: 10	Número de Tarea: 01
Nombre de Historia de Usuario: Envío de Correos	
Nombre de la Tarea: Implementación de correos	
Tipo de Tarea: Desarrollo	Programador Responsable: Giannella Montaña
Fecha de Inicio: 11/04/18	Fecha Fin: 20/04/18
Descripción <ul style="list-style-type: none"> • Instalación del phpmailer • Activar permitir el acceso de aplicaciones menos seguras en gmail. • Creación del controlador para correos • Configurar correo 	
Pruebas de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Revisor recibe correo con usuario y contraseña • Revisor recibe correo de asignación de artículo • Autor recibe correo de que tiene observación • Autor recibe correo de que ha sido calificado su artículo • Revisor recibe correo de actualización de paper • Revisor recibe correo de actualización datos de artículo 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-25 Prueba de aceptación 1 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de correos
Nombre de la Prueba: Revisor recibe correo con usuario y contraseña	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 20/04/18
Descripción: Se hará el registro del revisor, se emitirá un correo al revisor ingresado con su usuario y contraseña.	
Condiciones de Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. 	
Pasos de Ejecución <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de administrador • Clic en Revisores • Clic en el (+) • Ingresar datos Cédula: 0803713551	

<p>Nombres: Giannella Katherine Apellidos: Montaña Ortiz Usuario: gia País: Ecuador Filiación: ESPOCH Correo: chiquis405@hotmail.com Teléfono: 0986913605 Facultad: Informática y Electrónica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clic en Ingresar
<p>Resultado Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mensaje “Ud. ha sido registrado como Revisor su usuario= gia su calve=/uj12”
<p>Evaluación de la Prueba:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-25 Prueba de aceptación 2 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de correos
Nombre de la Prueba: Revisor recibe correo de asignación de artículo	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 20/04/18
Descripción: Se hará la asignación del revisor a un artículo científico, se emitirá un correo al revisor indicando que tiene asignado un artículo.	
<p>Condiciones de Ejecución:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Debe haber al menos un evento registrado. • Debe haber al menos un artículo registrado 	
<p>Pasos de Ejecución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de administrador • Clic en Eventos • Clic en Ver • Clic en Artículos • Clic en ícono Rev. • Seleccionar al Revisor que desee asignar • Clic en ingresar 	
<p>Resultado Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mensaje “A Ud. se le ha asignado un artículo, por favor ingresar a la página y revisar” 	

<p>Evaluación de la Prueba:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria
--

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-25 Prueba de aceptación 3 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de correos
Nombre de la Prueba: Autor recibe correo de que tiene observación	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 20/04/18
Descripción: El revisor hará una observación al artículo, se emitirá un correo al autor indicando que se le ha hecho una observación.	
Condiciones de Ejecución:	
<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Debe haber al menos un revisor asignado a un determinado artículo. 	
Pasos de Ejecución	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de revisor • Clic en Revisor • Clic en Información • Clic en (+) Observaciones Realizadas • Ingresar la observación deseada • Clic en ingresar 	
Resultado Esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> • Mensaje “El revisor ha realizado un observación a su artículo, por favor revisar” 	
Evaluación de la Prueba:	
<ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-25 Prueba de aceptación 4 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de correos
Nombre de la Prueba: Autor recibe correo de que ha sido calificado su artículo	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 20/04/18
Descripción: El revisor calificará el artículo que tiene asignado, se emitirá un correo al autor indicando que su artículo ha sido calificado.	

<p>Condiciones de Ejecución:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Debe haber al menos un revisor asignado a un determinado artículo.
<p>Pasos de Ejecución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de revisor • Clic en Revisor • Clic en Información • Ingresar nota rango -3 a 3 • Clic en ingresar
<p>Resultado Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mensaje “El revisor ha calificado su artículo, por favor revisar”
<p>Evaluación de la Prueba:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña. 2018

HU-25 Prueba de aceptación 5 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de correos
Nombre de la Prueba: Revisor recibe correo de actualización de paper	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 20/04/18
Descripción: El autor actualizará su paper, se emitirá un correo al revisor indicando que el autor ha modificado el paper.	
<p>Condiciones de Ejecución:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Debe haber al menos un revisor asignado a un determinado artículo. 	
<p>Pasos de Ejecución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de autor • Clic en Autor • Clic en Información • Clic en Editar • Clic en Artículo • Cargar nuevo pdf • Clic en Guardar 	
<p>Resultado Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mensaje “El autor ha realizado cambios al artículo, por favor revisar” 	
Evaluación de la Prueba:	

- Satisfactoria

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

HU-25 Prueba de aceptación 6 para tarea de ingeniería 1

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	
Código: 1.1	Nombre de la Tarea de Ingeniería: Implementación de correos
Nombre de la Prueba: Revisor recibe correo de actualización datos de artículo	
Responsable: Giannella Montaña	Fecha: 20/04/18
Descripción: El autor actualizará datos del artículo científico, se emitirá un correo al revisor indicando que el autor ha modificado los datos del artículo.	
Condiciones de Ejecución:	
<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber conexión con la base de Datos. • Debe haber al menos un revisor asignado a un determinado artículo. 	
Pasos de Ejecución	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al sistema con las credenciales de autor • Clic en Autor • Clic en Información • Clic en Editar • Clic en Información • Hacer cambios respectivos en título, abstract o palabras claves del artículo • Clic en Guardar 	
Resultado Esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> • Mensaje “El autor ha realizado cambios a datos del artículo, por favor revisar” 	
Evaluación de la Prueba:	
<ul style="list-style-type: none"> • Satisfactoria 	

Realizado por: Giannella Montaña, 2018

Anexo C Test de Usabilidad.

TEST DE USABILIDAD

Este test de usabilidad se lo realiza con la finalidad de detectar fallos en la aplicación web.

IDENTIDAD

1. ¿Con la información que se ofrece en pantalla, es posible saber a qué institución o empresa corresponde el sitio?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Indiferente Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

2. ¿Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a que institución o empresa pertenece el sitio?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Indiferente Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

3. ¿Distingue alguna imagen que represente (logotipo) a la institución y que aparece en un lugar importante dentro de la página?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Indiferente Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

4. ¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Indiferente Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

CONTENIDO

1. ¿Le parece adecuada la selección de contenidos mostrados en la aplicación?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Indiferente Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

2. ¿Al ver la portada del sitio, pudo distinguir de una sola mirada cuál era el contenido más relevante que se ofrecía?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Indiferente Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

3. ¿Es fácil distinguir los datos que deben ser ingresados en la aplicación web?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Indiferente Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

4. ¿Los textos usados en los contenidos de los enlaces son suficientemente descriptivos de lo que se ofrece en las páginas hacia las cuales se accede a través de ellos?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Indiferente Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

NAVEGABILIDAD

1. ¿Existen elementos dentro de las páginas, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de este sitio y cómo volver atrás sin usar los botones del programa navegador?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Indiferente Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

2. ¿Cómo vuelve desde cualquier página del sitio a la página de inicio? ¿Ve alguna forma de hacerlo, que no sea presionando el botón del buscador?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Indiferente Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

3. El sitio tiene varios niveles de navegación y Usted ha ingresado y salido de varios de ellos. ¿Sabe en qué parte del sitio se encuentra?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Indiferente Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

UTILIDAD

1. ¿Tras una primera mirada, le queda claro cuál es el objetivo del sitio? ¿Qué contenidos y servicios ofrece?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Indiferente Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

2. ¿Cree que los contenidos y servicios que se ofrecen en este sitio son de utilidad para su caso personal?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Indiferente Desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

Anexo D: Diccionario de Datos

En el diccionario de datos contiene información acerca de: el nombre de la tabla, el campo, el tipo de dato, y explica si es clave principal, clave foránea y si el campo es nulo o no.

Diccionario de Datos / tbladministrador

Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
idAdmin	INT(11)	✓	✓					✓		
alias	VARCHAR(20)		✓							
clave	VARCHAR(20)		✓							
correo	VARCHAR(50)		✓							

Diccionario de Datos / tblarticulo

Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
idArticulo	INT(11)	✓	✓					✓		
titulo	VARCHAR(75)		✓							
resumen	VARCHAR(500)		✓							
palabras	VARCHAR(70)		✓							
evento	INT(11)								NULL	
fechaIngreso	DATE								NULL	
fechaModifica	DATE								NULL	
sube	VARCHAR(15)		✓							
estado	VARCHAR(50)								NULL	

Diccionario de Datos / tblautor

Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
usuario	VARCHAR(15)	✓	✓							
direccion	VARCHAR(45)		✓							
clave	VARCHAR(25)		✓							

Diccionario de Datos / tblescribe

Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
idEscribe	INT(11)	✓	✓					✓		
nombres	VARCHAR(50)		✓							
apellidos	VARCHAR(50)		✓							
correo	VARCHAR(50)		✓							
pais	VARCHAR(50)		✓							
organizacion	VARCHAR(50)		✓							
web	VARCHAR(70)								NULL	
corresponde	BIT(1)								NULL	
articulo	INT(11)								NULL	

Diccionario de Datos / tbleventoautor

Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
autor	VARCHAR(15)	✓	✓							
evento	INT(11)	✓	✓							

Diccionario de Datos / tblrevisa

Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
revisor	VARCHAR(15)	✓	✓							
articulo	INT(11)	✓	✓							
nota	FLOAT		✓							

Diccionario de Datos / tblrevisor

Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
usuario	VARCHAR(15)	✓	✓							
celular	INT(11)		✓							
facultad	VARCHAR(45)		✓							
clave	VARCHAR(25)		✓							
tipo	INT(11)		✓							
estado	BIT(1)								NULL	

Diccionario de Datos / tblrevisortema

Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
revisor	VARCHAR(15)	✓	✓							
tematica	INT(11)	✓	✓							

Diccionario de Datos / tbltematica

Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
idTematica	INT(11)	✓	✓					✓		
descripcion	VARCHAR(100)		✓							

Diccionario de Datos / tbltiporevisor

Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
idTipo	INT(11)	✓	✓					✓		
descripcion	VARCHAR(20)		✓							

Diccionario de Datos / tblusuario

Column name	DataType	PK	NN	UQ	BIN	UN	ZF	AI	Default	Comment
cedula	VARCHAR(15)	✓	✓							
nombres	VARCHAR(45)		✓							
apellidos	VARCHAR(45)		✓							
usuario	VARCHAR(45)		✓							
pais	VARCHAR(45)		✓							
filiacion	VARCHAR(45)		✓							
email	VARCHAR(45)		✓							

IDI

**TRABAJO DE
TITULACIÓN**

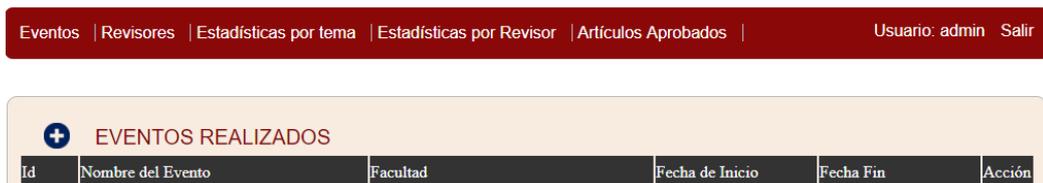
**Giannella Katherine Montaña Ortiz
2018**

FUNCIONALIDAD ADMINISTRADOR

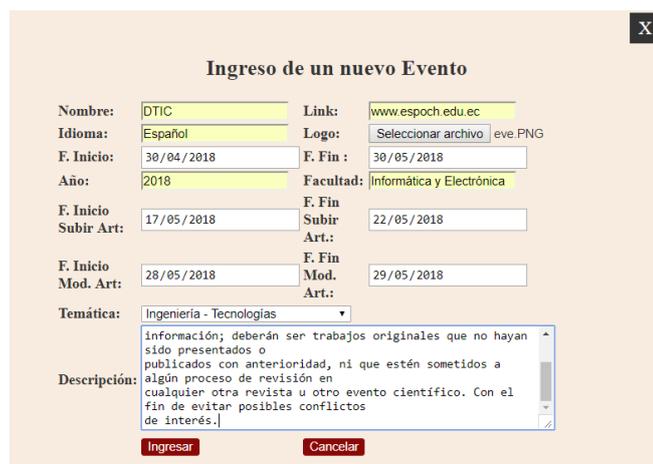
En la página principal se encuentra el login del administrador, ingresamos usuario y contraseña para tener acceso a las funcionalidades del mismo, como se indica.



Una vez logueados nos presentará la siguiente pantalla, en la que encontraremos un menú con las opciones de Eventos en la cual se presentarán los eventos registrados en la tabla, Revisores el cual nos permite agregar revisores, Estadísticas por tema. Estadísticas por Revisor y Artículos Aprobados.



Para agregar un evento damos clic sobre el símbolo (+), y se presentará una pantalla indicando los campos a llenar para el evento y luego dar clic en Ingresar.



Una vez registrados los eventos se visualizarán en la tabla como se indica a continuación.

+ EVENTOS REALIZADOS					
Id	Nombre del Evento	Facultad	Fecha de Inicio	Fecha Fin	Acción
1	V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018	Informática y Electrónica	2018-06-07	2018-06-30	Ver
2	I CONGRESO INTERNACIONAL BOSQUES Y AGROFOREST	Facultad Ciencias	2018-06-07	2018-06-30	Ver
3	SEMANA DE CIENCIA TECNOLOGÍA, EMPRENDIMIENTO	Informática y Electrónica	2018-06-07	2018-06-30	Ver
4	DTIC	Informática	2018-06-11	2018-06-11	Ver

Al dar clic sobre Ver nos presenta las siguientes opciones, Evento el cual nos muestra la información completa del evento que se seleccionó, tenemos Artículos en él cual se encuentran todos los artículos subidos por los autores de ese evento, temáticas en él se encuentran las temáticas registradas, usuarios en el que se encuentran todos los usuarios que se suscribieron en el evento seleccionado y por último Estadísticas Generales muestre el reporte general de todos los artículos que fueron presentado, cuantos aceptados, rechazados, observaciones fueron realizadas, cuantos revisores externos e internos hay.

Información del Evento

- Inicio
- Evento
- Artículos
- Temáticas
- Usuarios
- Estadísticas Generales

Nombre del Evento: V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018



Facultad: Informática y Electrónica

Año: 2018

Fecha de Inicio: 2018-06-07

Fecha Fin: 2018-06-30

Idioma: Español

Link del evento: [congresos.esPOCH.edu.ec/Files/CONVOCATORIA.pdf](#)

Responsables:

- 1. Guzmán Katherine Marín (Ora) - ESPOCH (Usuario) [Editar](#)
- 2. Wilmar Humberto Herrera Quispe (Ora) - ESPOCH (Usuario) [Editar](#)

Normativas:

- 1. No se debe aplicar ninguna transacción a las páginas. [Editar](#)
- 2. El manuscrito se envía como un único documento en formato PDF. [Editar](#)
- 3. Normativa 3. [Editar](#)
- 4. Los artículos que aceptan con el formato serán enviados a diez revisores de forma automática. [Editar](#)

Temática: Ingeniería - Tecnologías

Inicio Subir Artículos: 2018-06-07

Fin Subir Artículos: 2018-06-18

Inicio Modificar Artículos: 2018-06-25

Fin Modificar Artículos: 2018-06-28

Descripción: El V CONGRESO INTERNACIONAL DE LA SEMANA DE CIENCIA TECNOLOGÍA EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN 2018 es una evento de divulgación científica y cultural de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo -ESPOCH- (Ecuador), revisada y aprobada por pares ciegos; que se publica con una periodicidad anual. En este evento se publican artículos inéditos en español que hacen referencia a las diferentes áreas de investigación como: Ingeniería - Tecnologías, Ciencias Básicas, Ciencias Agrarias, Ciencias de la Salud, Ciencias de la Vida y Ambiente, Ciencias Sociales y Administrativas; y que se lejan sólo publicadas o enviadas para su publicación en cualquier otra revista o otro evento científico, con el fin de evitar posibles conflictos de interés, se invita a los autores a enviar sus manuscritos y Fichas de su manuscrito a email: Una vez aceptados los manuscritos se les publica a los autores elabrar una información. Los manuscritos enviados al V CONGRESO INT. SCTEI 2018, sólo seguir a 07/10

[Editar Evento](#)

Al dar clic sobre el botón editar se podrán modificar los datos del evento, también se encontrará un estado el cual permite tener activo o no el evento, al seleccionar la opción inactivo el evento no se presentará en la página inicial. Una vez hecho los cambios deseados se da clic en Ingresar.

X

Editar el Evento DTIC

Nombre:	<input type="text" value="DTIC"/>	Link:	<input type="text" value="www.esPOCH.edu.ec"/>
Idioma:	<input type="text" value="Inglés"/>	Temática:	<input type="text" value="Ingeniería - Tecnologías"/>
F. Inicio:	<input type="text" value="30/04/2018"/>	F. Fin:	<input type="text" value="30/05/2018"/>
Año:	<input type="text" value="2018"/>	Facultad:	<input type="text" value="Informática y Electrónica"/>
F. Inicio:	<input type="text" value="07/05/2018"/>	F. Fin:	<input type="text" value="21/05/2018"/>
F. Inicio:	<input type="text" value="14/05/2018"/>	F. Fin:	<input type="text" value="25/05/2018"/>

Descripción:

Estado:

Ingresar
Cerrar

Para agregar los responsables del Evento damos clic sobre el símbolo (+), nos aparece una ventana en la cual se llenarán los datos solicitados y luego damos clic en Ingresar.



Nombre: Evelyn Carolina Apellidos: Valencia Espinoza
Filiación: ESPOCH País: Ecuador
Ingresar Cancelar

Para agregar las normativas del evento damos clic en el símbolo (+), nos aparece una ventana para ingresar las normativas.



Normativa: Normativa 1
Ingresar Cancelar

De igual forma para ingresar el proceso del evento se da clic en el símbolo (+), luego nos aparece la ventana para ingresar el proceso.



Proceso: Proceso 1
Ingresar Cancelar

Para eliminar los responsables, procesos o normativas solo hay que dar clic sobre el botón eliminar del responsable, proceso o normativa que desea eliminar. Dentro de cada evento se visualizará el mismo formato.

+ Responsables	- Giannella Katherine Montaña Ortiz, ESPOCH (Ecuador)	Eliminar
	- Wilmer Heriberto Barrera Quinche, ESPOCH (Ecuador)	Eliminar
	- Evelyn Carolina Valencia Espinoza, ESPOCH (Ecuador)	Eliminar
+ Normativas	- Normativa 1	Eliminar
	- Normativa 2	Eliminar
+ Procesos	- Proceso 1	Eliminar
	- Proceso 2	Eliminar
	- Proceso 3	Eliminar

Dentro del menú Artículos se mostrará una tabla con los artículos subidos por los autores, del evento seleccionado. En la tabla se tiene las opciones de Información (Infor), Artículo (Art), revisor (Rev) y Fecha.

V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018						
#	Autores	Título	Inf.	Art.	Rev.	Fecha
1	Giannella Katherine Montaña Ortiz,	V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018				2018-06-08
2	Alexi David Montaña Ortiz,	V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018				2018-06-08

Damos clic en la opción de Información.

V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018						
#	Autores	Título	Inf.	Art.	Rev.	Fecha
1	Giannella Katherine Montaña Ortiz,	V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018				2018-06-08
2	Alexi David Montaña Ortiz,	V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018				2018-06-08

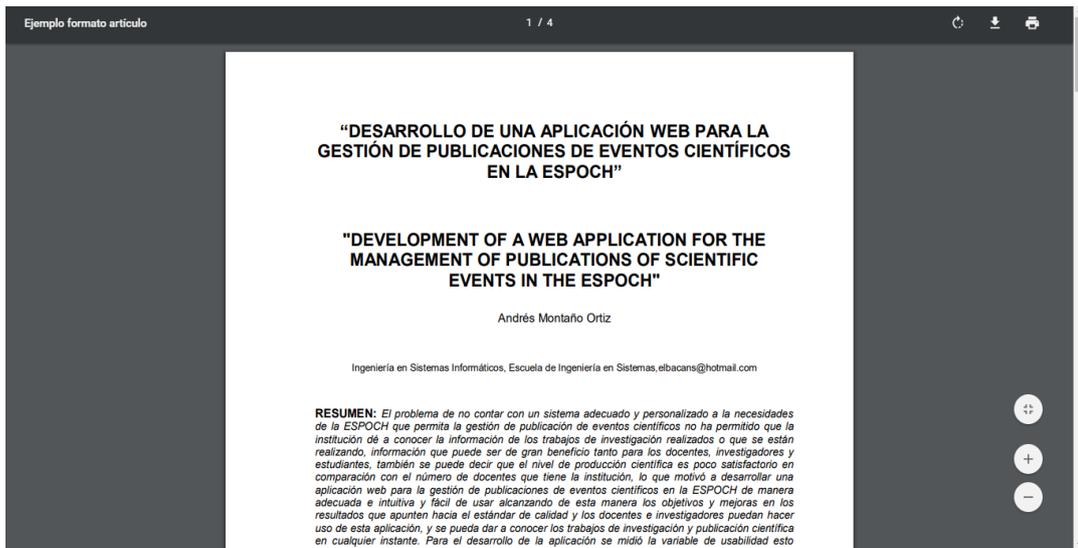
Al dar clic en Información nos presenta la información detallada del artículo subido por un determinado autor, el estado del artículo y las observaciones realizadas por el revisor, así como también la nota que este colocó. Los estados que se manejan son: Strongly Accepted (Fuertemente Aceptado), Accepted (Aceptado), Weakly Accepted (Débilmente Aceptado), Rejected (Reprobado), Revisión, Suscrito.

Atrás Usuario: admin						
Artículo 1						
Título:	V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018					
Artículo:						
Palabras Claves:	TICs, Congreso, Investigación					
Temática:	TICs, Congreso, Investigación					
Abstract:	El V CONGRESO INTERNACIONAL DE LA SEMANA DE CIENCIA TECNOLOGIA EMPRENDIMIENTO E INNOVACION 2018 es un evento de divulgación científica y cultural de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo - ESPOCH (Ecuador), revandida y aprobada por pares ciegos, que se publica con una periodicidad anual. En este evento se publican artículos inéditos en español que hacen referencia a las diferentes áreas de investigación como: Ingenierías - Tecnologías, Ciencias Básicas, Ciencias Agropecuarias, Ciencias de					
Fecha de subida:	2018-06-08					
Última Modificación:	2018-06-17					
Estado:	Strongly Accepted					
Autores						
Nombres	Apellidos	Correo	País	Organización	Web	
Giannella Katherine	Montaña Ortiz	chiquis405@hotmail.com	Ecuador	ESPOCH	clickdesarrollo.com	
Revisores						
Nombres	Apellidos	País	Filiación	Correo	Nota	
Wilmer Heriberto	Barrera Quinchi	Ecuador	ESPOCH	wilkv12@gmail.com	3	
Marilyn Silvana	Cáceres Rodríguez	Ecuador	ESPOCH	patriortiz_67@hotmail.com	3	
Observaciones del Artículo						
#	Revisor	Observación				
1	Wilmer Heriberto Barrera Quinchi	No se debe aplicar ninguna numeración a las páginas, la cual se añadirá en el proceso final de edición del artículo por el comité editorial institucional. Los autores deben enviar una carta de presentación de su trabajo, en la que figure el título, autores y una lista con 3 posibles evaluadores (cedula, nombres completos, país, correo electrónico, celular, facultad y afiliación) externos a las instituciones de afiliación del trabajo, que no deberán estar en conflicto de intereses con los autores o el contenido del manuscrito. No obstante, el Comité Editorial tendrá la potestad de				

Si damos clic en la opción Art, permitirá visualizar el pdf del artículo que fue subido por el autor.

V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018						
#	Autores	Título	Inf.	Art.	Rev.	Fecha
1	Giannella Katherine Montaña Ortiz,	V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018				2018-06-08
2	Alexi David Montaña Ortiz,	V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018				2018-06-08

Artículo subido por autor.



Si damos clic en la opción Rev, permitirá realizar la asignación de revisores para ese artículo.

V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018						
#	Autores	Título	Inf	Art	Rev	Fecha
1	Giannella Katherine Montaña Ortiz,	V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018				2018-06-08
2	Alexi David Montaña Ortiz,	V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018				2018-06-08

Al dar clic sobre Rev se nos presenta la siguiente pantalla.

Asignar Revisor

#	Cédula	Nombres
<input type="checkbox"/>	0604632307	Wilmer Heriberto Barrera Quinchi
<input checked="" type="checkbox"/>	0803713551	Giannella Katherine Montaña Ortiz

Ingresar

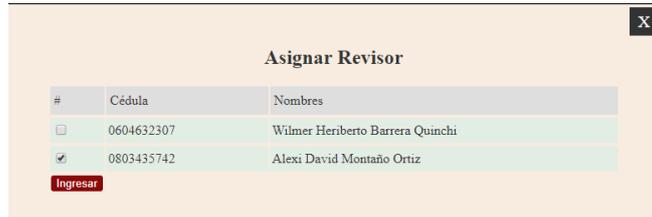
Para quitar la asignación de un revisor a un artículo de igual forma damos clic sobre Rev en la que se nos muestra una pantalla con los revisores existentes, en la que solos vamos a dar clic sobre el visto para quitar ese revisor y luego procedemos a dar clic en ingresar.

Asignar Revisor

#	Cédula	Nombres
<input checked="" type="checkbox"/>	0604632307	Wilmer Heriberto Barrera Quinchi
<input checked="" type="checkbox"/>	0803435742	Alexi David Montaña Ortiz

Ingresar

Una vez quitado el revisor este ya no debe aparecer marcado ni en lista de revisores de ese autor.



Asignar Revisor

#	Cédula	Nombres
<input type="checkbox"/>	0604632307	Wilmer Heriberto Barrera Quinchi
<input checked="" type="checkbox"/>	0803435742	Alexi David Montaña Ortiz

Ingresar

En la pestaña temáticas encontraremos las temáticas ingresadas para los eventos.

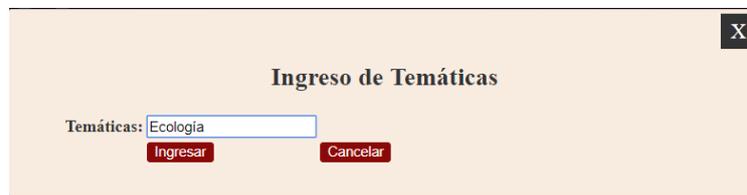


Inicio | Evento | Artículos | **Temáticas** | Usuarios | Estadísticas Generales | Usuario: admin | Salir

+ Temáticas

Id	Temática	Acción
1	Ingeniería - Tecnologías	Ver
2	Ciencias Básicas	Ver
3	Ciencias Agropecuarias	Ver
4	Ciencias de la Salud	Ver
5	Ciencias de la Vida y Ambiente	Ver
6	Ciencias Sociales y Administrativas	Ver

En el caso de ingresar una nueva temática se da clic en el símbolo (+), en cual aparecerá una ventana para registrar la nueva temática.



Ingreso de Temáticas

Temáticas:

Ingresar Cancelar

Al dar clic sobre la opción Ver, nos muestra la información de dicha temática, en el caso de modificar la temática se da clic sobre Editar temática la cual presenta una ventana para la respectiva modificación.



Información de la Temática

ID	1
Nombre	Ingeniería - Tecnologías

Editar Temática Atrás

Edición de la temática seleccionada.



Modificar Temática 1

ID: Descripción:

Modificar Cerrar

En la pestaña de usuarios encontramos a todos los usuarios suscritos en ese evento.

Inicio | Evento | Artículos | Temáticas | **Usuarios** | Estadísticas Generales | Usuario: admin | Salir

Datos de los Autores Registrados en el Evento

Cédula	Nombres	Apellidos	Usuario	País	Filiación	Correo	Acción
0803713551	Giannella Katherine	Montaño Ortiz	gia	Ecuador	ESPOCH	chiquis405@hotmail.com	Ver
1400754030	Alexi David	Montaño Ortiz	damo	Ecuador	Luis Vargas Torres	daleximon15@gmail.com	Ver

Al dar clic sobre Ver, nos mostrará una ventana con la información del usuario seleccionado.

Inicio | Eventos | Usuario: admin | Salir

Información del Usuario

Cedula	1400754030
Nombre	Alexi David
Apellidos	Montaño Ortiz
Usuario	damo
País	Ecuador
Filiación	Luis Vargas Torres
Email	daleximon15@gmail.com

Editar Usuario | Atrás

Al dar clic sobre Editar Usuario, nos muestra una ventana con los datos del usuario para poder modificarlos en caso de ser necesario.

Modificar el Usuario Alexi David

Cedula:	<input type="text" value="1400754030"/>	Usuario:	<input type="text" value="damo"/>
Nombres:	<input type="text" value="Alexi David"/>	Apellidos:	<input type="text" value="Montaño Ortiz"/>
Filiación:	<input type="text" value="Luis Vargas Torres"/>	País:	<input type="text" value="Ecuador"/>
Email:	<input type="text" value="daleximon15@gmail.com"/>		

Modificar | Cerrar

En la pantalla Estadísticas Generales se presentará la siguiente pantalla

Estadísticas Generales

Detalle	Total
Presentaciones	4
Aceptados	2
Rechazados	0
Observaciones	1
Revisores Externos	2
Revisores Internos	3

Regresar

En la pestaña de Revisores se visualizará una tabla con los revisores registrados, como se muestra.

Eventos | **Revisores** | Estadísticas por tema | Estadísticas por Revisor | Artículos Aprobados | Usuario: admin | Salir

Datos de los Revisores

Cédula	Nombres	Apellidos	Usuario	País	Filiación	Correo	Acción
0602386955	Danilo	Pastor	danilo	Ecuador	ESPOCH	dpastor@esPOCH.edu.ec	Ver
0604632307	Wilmer Heriberto	Barrera Quinchi	heri	Ecuador	ESPOCH	wilkwe12@gmail.com	Ver
0704424290	Evelyn Carolina	Valencia Espinoza	evel	Ecuador	ESPOCH	evelynval-93@hotmail.es	Ver
0803435742	Andrés Alejandro	Montaño Ortiz	andrex	Ecuador	Luis Vargas Torres	elbacans@hotmail.com	Ver
2300125008	Marilyn Silvana	Cáceres Rodríguez	marilyn	Ecuador	ESPOCH	patriortiz_67@hotmail.com	Ver

En el caso de agregar un nuevo revisor, dar clic en el símbolo (+), luego se presenta una pantalla en la que se deberá ingresar los datos solicitados.

Información personal del Revisor

Cédula: [Verificar](#)

Nombres: Apellidos:

Usuario: País:

Filiación: Correo:

Información institucional del Revisor

Celular: Facultad:

Tipo:

[Ingresar](#) [Cancelar](#)

El botón verificar, es para verificar si el revisor ya se encuentra registrado, esto se lo hace ingresando solo el número de cédula y luego se da clic sobre verificar, si el revisor se encuentra ya registrado se mostrarán los datos del mismo, caso contrario podrá llenar los datos del nuevo revisor.

Información personal del Revisor

Cédula: [Verificar](#) 

Nombres: Apellidos:

Usuario: País:

Filiación: Correo:

Información institucional del Revisor

Al dar clic sobre el botón Ver, como se indica, presentará una ventana con los datos del revisor seleccionado.

Eventos | **Revisores** | Estadísticas por tema | Estadísticas por Revisor | Artículos Aprobados | Usuario: admin | Salir

Datos de los Revisores

Cédula	Nombres	Apellidos	Usuario	País	Filiación	Correo	Acción
0602386955	Danilo	Pastor	danilo	Ecuador	ESPOCH	dpastor@esPOCH.edu.ec	Ver
0604632307	Wilmer Heriberto	Barrera Quinchi	heri	Ecuador	ESPOCH	wilkwe12@gmail.com	Ver
0704424290	Evelyn Carolina	Valencia Espinoza	evel	Ecuador	ESPOCH	evelynval-93@hotmail.es	Ver
0803435742	Andrés Alejandro	Montaño Ortiz	andrex	Ecuador	Luis Vargas Torres	elbacans@hotmail.com	Ver
2300125008	Marilyn Silvana	Cáceres Rodríguez	marilyn	Ecuador	ESPOCH	patriortiz_67@hotmail.com	Ver

Datos del revisor seleccionado

Inicio

Información del Revisor

Cédula	0604632307
Nombres	Wilmer Heriberto
Apellidos	Barrera Quinchi
Usuario	heri
País	Ecuador
Filiación	ESPOCH
Email	wilkwe12@gmail.com

[Editar Revisor](#) [Atrás](#)

Al dar clic en el botón Editar Revisor nos mostrará una ventana con los datos del revisor para que puedan ser editados en caso de ser necesario.

Modificar Revisor Wilmer Heriberto

Cédula:	<input type="text" value="0604632307"/>	Usuario:	<input type="text" value="heri"/>
Nombres:	<input type="text" value="Wilmer Heriberto"/>	Apellidos:	<input type="text" value="Barrera Quinchi"/>
Filiación:	<input type="text" value="ESPOCH"/>	Email:	<input type="text" value="wilkwe12@gmail.com"/>

[Modificar](#) [Cerrar](#)

En la opción Estadísticas por tema muestra la siguiente pantalla, en la que se visualiza los artículos que fueron presentados, cuantos fueron aprobados y cuantos reprobados, esto se lo hace por temática.

Estadísticas por Tema			
Tema	Presentados	Aprobados	Reprobados
Ingeniería - Tecnologías	2	2	0
Ciencias Básicas	0	0	0
Ciencias Agropecuarias	2	0	0
Ciencias de la Salud	0	0	0
Ciencias de la Vida y Ambiente	0	0	0
Ciencias Sociales y Administrativas	0	0	0

[Regresar](#)

En la opción Estadísticas por revisor se muestra un reporte con todos los revisores registrados, este reporte es por temática, como se indica en la siguiente figura.

Estadísticas por Revisor		
Tema	Nombres	Apellidos
Ingeniería - Tecnologías	Marilyn Silvana	Cáceres Rodríguez
Ingeniería - Tecnologías	Wilmer Heriberto	Barrera Quinchi
Ingeniería - Tecnologías	Andrés Alejandro	Montaño Ortiz
Ciencias Básicas	Andrés Alejandro	Montaño Ortiz
Ciencias Agropecuarias	Marilyn Silvana	Cáceres Rodríguez
Ciencias Agropecuarias	Wilmer Heriberto	Barrera Quinchi
Ciencias Agropecuarias	Andrés Alejandro	Montaño Ortiz
Ciencias de la Vida y Ambiente	Wilmer Heriberto	Barrera Quinchi

[Regresar](#)

En la opción Artículos Aprobados se encuentra un reporte de los artículos que fueron aprobados, esto se lo hace por evento como se indica a continuación.

Artículos aprobados por Evento	
Evento	Aprobados
V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018	2

[Regresar](#)

Los mensajes de éxito se visualizarán de color verde como se indica a continuación.

Evento Modificado

Mientras que los de error se visualizarán de color rojo como se indica a continuación.

La cédula NO es válida, verifique por favor

Correos: En lo que se refiere a correos estos serán enviados de forma automática, los correos que se van a enviar son los siguientes:

- Se enviará un correo al revisor con su usuario y contraseña cuando este sea registrado
- Se enviará un correo al revisor indicándolo que se le ha asignado un artículo científico
- Se enviará un correo al autor respectivo cuando el revisor haya hecho alguna observación
- Se enviará un correo al autor respectivo cuando el revisor haya calificado el artículo científico
- Se enviará un correo al revisor cuando el autor haya hecho la modificación de los datos de su artículo científico.
- Se enviará un correo al revisor en caso de que el autor haya modificado el paper.

FUNCIONALIDAD REVISOR

Al loguearnos como revisor nos mostrará la siguiente pantalla:

Usuario: heri	
Conferencia	Rol

Una vez el revisor tenga la asignación de artículo científico para darle seguimiento se mostrará lo siguiente:

Usuario: heri	
Conferencia	Rol
DTIC	Revisor

Para visualizar el artículo que fue asignado al revisor damos clic sobre Revisor en la pantalla anterior, y se mostrará la respectiva información del artículo.

Atrás Publicaciones Usuario: heri				
#	Autores	Titulo	Información	Paper
2	Alexi David Montaña Ortiz,	DTIC	Información	

Para ver de forma más detallada la información del artículo científico subida por el autor dar clic en Información.

Inicio Publicaciones Usuario: Wilmer Heriberto	
Artículo 2	
Titulo:	V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018
Artículo:	
Palabras Claves:	TICs, Congreso, Investigación
Temática:	TICs, Congreso, Investigación
Abstract:	El V CONGRESO INTERNACIONAL DE LA SEMANA DE CIENCIA TECNOLOGIA EMPRENDIMIENTO E INNOVACION 2018 es una evento de divulgación científica y cultural de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo -ESPOCH- (Ecuador), revisada y aprobada por pares ciego; que se publica con una periodicidad anual. En este evento se publican artículos inéditos en español que hacen referencia a las diferente áreas de investigación como: Ingenierías – Tecnologías, Ciencias Básicas, Ciencias Agropecuarias, Ciencias de
Fecha de subida:	2018-06-08
Última Modificación:	2018-06-08
Estado:	Revisión
+ Observaciones Realizadas	
#	Observación
Nota del Artículo: <input type="text"/>	
Ingresar	

El revisor podrá hacer observaciones al artículo que se le fue asignado, para ello dar clic sobre el símbolo (+), en el cual se le presentará una pantalla para que él pueda realizar la observación

Ingreso de Observaciones

Se recomienda a los autores omitir sus nombres y filiaciones de los manuscritos a enviar. Una vez aceptados los trabajos se les pedirá a los autores añadir esta información; deberán ser trabajos originales que no hayan sido presentados o publicados con anterioridad, ni que estén sometidos a algún proceso de revisión en cualquier otra revista u otro evento científico. Con el fin de evitar posibles conflictos de interés.

Ingresar **Cancelar**

Una vez realizada la observación se da clic en ingresar, esta se visualizará tanto en la parte del revisor como en la del autor como se muestra a continuación.

+ Observaciones realizadas	
#	Observación
2	Se recomienda a los autores omitir sus nombres y filiaciones de los manuscritos a enviar. Una vez aceptados los trabajos se les pedirá a los autores añadir esta información; deberán ser trabajos originales que no hayan sido presentados o publicados con anterioridad, ni que estén sometidos a algún proceso de revisión en cualquier otra revista u otro evento científico. Con el fin de evitar posibles conflictos de interés.

Eliminar

Para colocar la nota del artículo colocar la nota en el campo indicado y luego dar clic en ingresar.



El revisor podrá eliminar la observación en caso de ser necesario, esto dando clic sobre el botón eliminar que aparece a lado de la observación realizada. Una vez eliminada la observación ya no debería aparecer.

+ Observaciones realizadas	
#	Observación
2	Se recomienda a los autores omitir sus nombres y filiaciones de los manuscritos a enviar. Una vez aceptados los trabajos se les pedirá a los autores añadir esta información; deberán ser trabajos originales que no hayan sido presentados o publicados con anterioridad, ni que estén sometidos a algún proceso de revisión en cualquier otra revista u otro evento científico. Con el fin de evitar posibles conflictos de interés.



El revisor podrá agregar las temáticas a las cual el pertenece.

Atrás		Publicaciones	Usuario: heri		
		Mi perfil			
#	Autores	Mis temas	Título	Información	Paper
2	Alexi David Montaña Ortiz,	Salir	DTIC	Información	

Al dar clic en mis temas se presentará la siguiente pantalla.



Para agregar las temáticas dar clic en el símbolo (+), el cual mostrará las temáticas, se selecciona la temática y luego se da clic en Ingresar.



Una vez agregada las temáticas se visualizará de la siguiente manera



En el caso de querer eliminar una temática, dar clic sobre el botón eliminar.



FUNCIONALIDAD AUTOR

En la página principal se mostrará los eventos científicos que han sido ingresados por el administrador, además del login, una búsqueda y una barra de menú.



Al dar clic en el botón VER EVENTO este enviará a la página del evento respectivo, para ver de forma más detallada el evento.

En el menú de la página de inicio encontraremos home que es la página de inicio y la opción de Envío de Ponencias.

Home | Envío de Ponencias

Dentro de la opción Envío de Ponencias encontraremos el login tanto para autores como revisores, y la opción para que puedan crear una cuenta en caso de no tenerla.

Usuario:
 Clave:

No tiene una cuenta? [Crear una cuenta](#)

Al dar clic en Crear una cuenta nos aparece un formulario el cual permite registrar los datos personales de los autores como se indica a continuación

Registro de Usuarios

Cédula (*):
 Nombres (*):
 Apellidos (*):
 País (*):
 Filiación (*):
 Correo (*):
 Usuario (*):
 Clave (*):
 Dirección (*):

Una vez registrado el Autor o revisor estos pueden suscribirse a un determinado evento, esto dando clic sobre suscribir.

V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018

Facultad: Informática y Electrónica Año: 2019



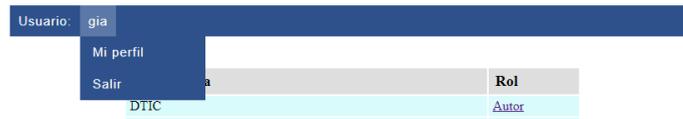
El V CONGRESO INTERNACIONAL DE LA SEMANA DE CIENCIA TECNOLOGIA EMPRENDIMIENTO E INNOVACION 2018 es un evento de divulgación científica y cultural de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo -ESPOCH- (Ecuador), revisada y aprobada por pares ciego, que se publica con una periodicidad anual. En este evento se publican artículos inéditos en español que hacen referencia a las diferentes áreas de investigación como: Ingenierías – Tecnologías, Ciencias Básicas, Ciencias Agropecuarias, Ciencias de la Salud, Ciencias de la Vida y Ambiente, Ciencias Sociales y Administrativas, y que no hayan sido publicadas o enviadas para su publicación en cualquier otra revista u otro evento científico, con el fin de evitar posibles conflictos de interés, se invita a los autores a omitir sus nombres y filiaciones de los manuscritos a enviar. Una vez aceptados los trabajos se les pedirá a los autores añadir esta información. Los manuscritos enviados al V CONGRESO DE SCTEI 2018, están sujetos a revisión.

Al dar clic sobre suscribir se presentará una pantalla en la que se debe ingresar su usuario y contraseña, como se indica.

Suscribirse al Evento

Usuario:
 Clave:

Una vez ingresado los datos damos clic en ingresar, el mismo que nos enviará a la página del autor, como se indica a continuación.



En la página del autor encontramos el menú con la opción de Mi perfil que es para modificar datos personales y la opción de salir que es para salir del sistema. También se nos presenta una tabla con el evento en el que fue suscrito el autor.

Al dar clic sobre Autor nos presenta la siguiente pantalla.



En la pestaña de Publicaciones se podrá agregar el artículo científico del evento en que el autor fue suscrito, una vez agregado el artículo se visualizará la información del mismo en la tabla.



Al dar clic sobre la opción Agregar Paper aparece una ventana la cual permite llenar los datos requeridos para el artículo, como son: datos personales de los autores, título del artículo, abstract, palabras claves y el pdf. En el caso de que sean más de 2 autores dar clic en el botón Agregar Autor.

A screenshot of a form titled 'Datos de los Autores' and 'Datos del Artículo'. The form is divided into two main sections. The first section, 'Datos de los Autores', contains fields for 'Datos del autor 1' and 'Datos del autor 2'. The 'Datos del autor 1' fields are filled with: Nombres: 'Giannella Katherine', Apellidos: 'Montaño Ortiz', Correo: 'chiquis405@hotmail.com', País: 'Ecuador', Organización: 'ESPOCH', and Sitio Web: 'clickdesamollo.com'. The 'Datos del autor 2' fields are empty. Below these fields is a red button labeled 'Agregar Autor'. The second section, 'Datos del Artículo', contains fields for: Título: 'DTIC', Abstract: 'español que hacen referencia a las diferentes áreas de investigación como: Ingenierías - Tecnologías, Ciencias Básicas, Ciencias Agropecuarias, Ciencias de la Salud, Ciencias de la Vida y Ambiente, Ciencias Sociales y Administrativas.', Keywords: 'TICs, Congreso, Investigación', and Artículo: 'Seleccionar archivo /BasesDelConcurso.pdf'. At the bottom of this section are two red buttons: 'Ingresar' and 'Cancelar'.

Al dar clic sobre el botón Ingresar se podrá visualizar el artículo en la tabla como se muestra a continuación.

#	Autores	Título	Información	Paper
9	Giannella Katherine Montaña Ortiz,	DTIC	Información	

Para ver la información de forma más detallada del artículo que se agregó dar clic en Información y se presentará la siguiente pantalla, en la cual también se puede visualizar el estado del artículo..

Inicio
Publicaciones
Editar
Usuario: Giannella Katherine

Artículo 1	
Título:	V CONGRESO INTERNACIONAL SCTEI 2018
Artículo:	
Palabras Claves:	TICs, Congreso, Investigación
Temática:	TICs, Congreso, Investigación
Abstract:	El V CONGRESO INTERNACIONAL DE LA SEMANA DE CIENCIA TECNOLOGIA EMPRENDIMIENTO E INNOVACION 2018 es un evento de divulgación científica y cultural de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo -ESPOCH- (Ecuador), revisada y aprobada por pares ciego; que se publica con una periodicidad anual. En este evento se publican artículos inéditos en español que hacen referencia a las diferentes áreas de investigación como: Ingenierías – Tecnologías, Ciencias Básicas, Ciencias Agropecuarias, Ciencias de
Fecha de subida:	2018-06-08
Última Modificación:	2018-06-17
Estado:	Strongly Accepted

Autores						
Nombres	Apellidos	Correo	País	Organización	Web	Editar
Giannella Katherine	Montaña Ortiz,	chiquis405@hotmail.com	Ecuador	ESPOCH	clickdesarrollo.com	Editar

Observaciones del Artículo	
#	Observación
1	No se debe aplicar ninguna numeración a las páginas, la cual se añadirá en el proceso final de edición del artículo por el comité editorial institucional. Los autores deben enviar una carta de presentación de su trabajo, en la que figure el título, autores y una lista con 2 posibles evaluadores (cédula, nombres completos, país, correo electrónico, celular, facultad y afiliación) externo a las instituciones de afiliación del trabajo, que no deberán estar en conflicto de intereses con los autores o el contenido del manuscrito. No obstante, el Comité Editorial tendrá la potestad de aceptar a dichos evaluadores, o proponer a otros que considere más adecuados. Los manuscritos que no cumplan las normas para los autores de este evento serán devueltos para su rectificación. Los artículos que cumplan con el formato serán enviados a dos revisores de forma anónima. Los autores deberán modificar el manuscrito teniendo en cuenta los cambios sugeridos por los revisor.

La pestaña Editar permitirá realizar la edición de la información del artículo como el título, abstract y palabras claves, a su vez también muestra la opción de modificar el archivo pdf que fue subido.

Inicio	Publicaciones	Editar	Usuario: giannella
		Información	
	Artículo 9	Artículo	
	DTIC		

En Información se podrá editar la información básica del artículo como se indica a continuación.

X

Información del Artículo

Título	<input type="text" value="DTIC"/>
Abstract	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;"> EL V CONGRESO INTERNACIONAL DE LA SEMANA DE CIENCIA TECNOLOGIA EMPRENDIMIENTO E INNOVACION 2018 es un evento de divulgación científica y cultural de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo -ESPOCH- (Ecuador), revisada y aprobada por pares ciego; que se publica con </div>
Palabras Claves	<input type="text" value="TICs, Congreso, Investigación"/>

Guardar

En la opción Artículo se podrá modificar el pdf, al seleccionar un nuevo artículo se actualizará el mismo por el anterior como se indica.



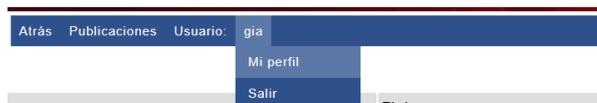
Para realizar la edición de los autores que escribieron el artículo, dar clic sobre el botón editar como se indica a continuación

Autores					
Nombres	Apellidos	Correo	País	Organización	Web
Giannella Katherine	Montaño Ortiz	chiquis405@hotmail.com	Ecuador	ESPOCH	clickdesarrollo.com Editar

Al dar clic sobre el botón editar, se mostrará la información respectiva del autor para que se hagan los cambios necesarios. Una vez hecho los cambios dar clic en modificar.



Para hacer modificación de los datos personales del autor dar clic en Mi perfil.



Al dar clic sobre Mi Perfil se presenta la siguiente pantalla en la cual el autor podrá modificar sus datos personales en caso de ser necesario. Una vez hechos los cambios clic en Modificar



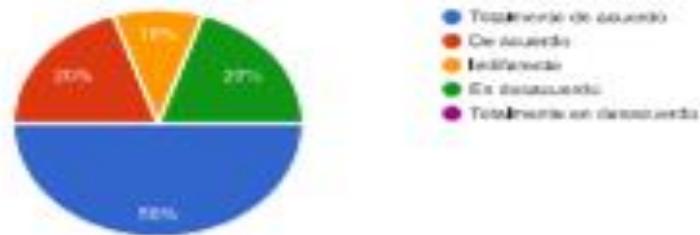
ANEXO F

Test de Usabilidad

10 respuestas

¿Con la información que se ofrece en pantalla, es posible saber a qué institución o empresa corresponde el sitio?

10 respuestas



¿Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a que institución o empresa pertenece el sitio?

10 respuestas



¿Distingue alguna imagen que represente (logotipo) a la institución y que aparece en un lugar importante dentro de la página?

10 respuestas

