

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE
PROMOCIONAL PARA LA CORPORACIÓN EDUCATIVA
MAYOR DEL DESARROLLO SIMÓN BOLÍVAR**

**CALLE PELUFFO ARLET COROMOTO
ROMERO RADA ELAINE ESTHER
ROSADO LLACH CHRIS RICHARD
SEGOVIA NIETO MAYRA SILVANA
VELÁSQUEZ CARRILLO MARVIN RAFAEL**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, PRESENTADO COMO
REQUISITO PARA OPTAR EL TÍTULO DE INGENIERO DE
SISTEMAS**

**CORPORACIÓN EDUCATIVA MAYOR DEL DESARROLLO
SIMÓN BOLÍVAR
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
BARRANQUILLA
2003**

TABLA DE CONTENIDO

	Pág
INTRODUCCIÓN	
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	1
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.	4
2. OBJETIVOS.	5
2.1. OBJETIVO GENERAL.	5
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	5
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.	7
4. ALCANCES Y LIMITACIONES.	9
4.1. ALCANCES.	9
4.2. LIMITACIONES.	10
5. MARCO REFERENCIAL.	12
5.1. MARCO TEÓRICO.	12
5.2. MARCO CONCEPTUAL.	33
5.3. MARCO LEGAL.	35
6. METODOLOGÍA.	37

6.1. TIPO DE ESTUDIO.	37
6.2. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN.	37
6.3. METODOLOGÍA.	38
7. RECURSOS .	39
8. CRONOGRAMAS.	42
9. INGENIERÍA DE REQUISITOS.	44
10. INGENIERÍA DE INFORMACIÓN.	49
11. ANÁLISIS DEL SISTEMAS.	56
12. DISEÑO DEL SISTEMAS.	82
ANEXOS.	
BIBLIOGRAFÍA.	

INTRODUCCIÓN

Mostrar una imagen es una necesidad imperiosa en la actualidad, los consumidores modernos catalogan la calidad de un producto de acuerdo a la cantidad y lo exitoso de la promoción que se haga de el mismo, de ahí parte la teoría de que "Una imagen vale más que mil palabras". Desafortunadamente la realidad mucha veces no llena las expectativas esperadas; ocasionando en lo que se desea proporcionar y lo que se logra con la promoción.

Generalmente la promoción ha sido concebidas como la actividad que tiene como fin el dar a conocer o hacer sentir la necesidad de un producto.

El sector educativo hoy en día, tiene grandes niveles de competitividad y una de las metas de estas entidades es no solo atraer, sino mantener la mayor cantidad posibles de

estudiantes buscando estrategias promocionales que muestre la entidad corporativa de dichas institución.

En esta oportunidad la Corporación Mayor del Desarrollo Simón Bolívar, después de realizar un análisis sobre su imagen corporativa busca por medio de los avances tecnológicos dar un vuelco total sobre los antiguos conceptos emitidos sobre ella y mostrar una nueva presentación, con una mentalidad renovada y fresca.

En el pleno siglo XXI, la informática es una herramienta utilizada en la ejecución de cualquier tipo de proyecto, debido a esto la Universidad Simón Bolívar ha tomado la iniciativa de crear un Software Promocional que muestre en todo su esplendor uno de los proyecto educativo más sólido de la ciudad de Barranquilla y que le brinda total respaldo a todas y cada una de las persona que toca a sus puertas con el deseo de salir adelante y progresar sea cual sea su condición económica, social, cultural.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La vida acelerada que presenta la iniciación del siglo XXI, y el gran atiborramiento de productos, marcas y entidades lleva a la comunidad en general a prestar mucha importancia a la publicidad, la cual genera pautas para la aceptación o no aceptación de un determinado plan o producto.

Dentro de este nivel se coloca el campo educativo, el cual hoy en día esta a grandes escalas de competencia y muestra al público a través de las pautas publicitarias la imagen que se requiere proyectar.

La Universidad Simón Bolívar, institución privada, que maneja algo más de trece carreras profesionales, no se queda atrás en el movimiento convulsionado de la proyección de una buena imagen, que atraiga día

a día la mayor cantidad de estudiantes no solo de la ciudad y el departamento sino de toda la Costa Norte Colombiana.

Desde sus inicios la Universidad ha manejado "Comerciales" a través de los diferentes medios de comunicación (televisión, radio y prensa) que muestran al público los diferentes programas educativos que manejan las facultades, sin embargo, basados en una encuesta investigativa que se realizó con aproximadamente 25 personas, no estudiantes, se pudo detectar que estos comerciales no están mostrando la verdadera esencia de la Universidad ya que no profundizan en forma adecuada sobre cada uno de los programas que promociona, tampoco muestra las cantidades de servicios a los que tienen derechos sus estudiantes, considerando que este tipo de comerciales son producidos solo para vender y no para resaltar los verdaderos campos pedagógicos de una entidad que busca lanzar al mercado excelentes profesionales en las diferentes ramas especializadas como lo es la Corporación Educativa Mayor Del Desarrollo Simón Bolívar.

A sí mismo la comunidad educativa de la Universidad, mediante resultados de la encuesta practicada a estudiantes y docentes, tampoco tiene conceptos claros sobre muchos beneficios que la Corporación tiene para ellos, de tal manera y ante la idea de buscar un fortalecimiento de su imagen, y colocarla dentro de las mejores Universidades de la ciudad de Barranquilla y del país, se ha tomado la iniciativa de crear un Software el cual de manera sistemática contendrá la filosofía de la universidad, a través de una imagen sólida que contendrá aspectos claves de la misma como tradición y la calidad educativa mediante información completa y profunda en el ámbito institucional, de infraestructura, recursos humanos, servicios, actividades extra-curriculares, programas de beca, etc...

Todo aquello que engrandezca la imagen de la Universidad, y muestre la dimensión de un ente educativo que día a día mejora para llevar a sus estudiantes lo mejor de lo mejor y que estos representen

dignamente con altura a la Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿ Cuáles aspectos corporativos deberían incluirse en un software promocional que conlleven al mejoramiento y fortalecimiento de la imagen, que ha proyectado hasta ahora la Universidad Simón Bolívar?

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar un Software para promocionar a la Corporación Educativa Mayor Del Desarrollo Simón Bolívar presentando un enfoque completo de las características institucionales y académicas con el fin de proyectar una imagen corporativa positiva de la institución ante la comunidad.

2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Conocer el tipo de información con la cual se está promocionando actualmente la Corporación educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar.
- Realizar sondeos investigativos para determinar las estrategias promocionales utilizadas por la universidad.
- Conocer las diferentes actividades que ofrece cada servicio.

- Identificar y conocer las áreas a incluir dentro del software.
- Realizar el análisis y diseño utilizando la metodología Hipermedia y conceptos de usabilidad.
- Desarrollar aplicativos para la reproducción de sonido dentro del software.
- Implementar el software utilizando herramientas tecnológicas FLASH (Herramienta de diseño y animación).
- Integrar a todas las sedes satélites para conformar un equipo sólido que representará la imagen de la Universidad por medio del software.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

La Corporación Educativa Mayor Del Desarrollo Simón Bolívar nació comprometida con el entorno social que propició su surgimiento: el Caribe, Colombia y Latinoamérica.

Ese mismo sentimiento la ha llevado a desarrollarse en estructura y tecnología; por esta razón se ha hecho necesario que la comunidad en general se haga participe de su crecimiento y tenga conciencia del verdadero valor de la institución; Es importante por lo tanto buscar un medio de comunicación que llene totalmente las expectativas ya que las estrategias utilizadas por la organización no son las adecuadas.

Para cumplir con este propósito surgió la idea de desarrollar un software de promoción que cumpla el papel de canal de enlace entre la sociedad y la organización, propiciando así un entorno de compañerismo y comprensión entre los diferentes entes institucionales y nuestro grupo social encargándose de llevar la información adecuada

en el momento justo y a los receptores indicados para poder cumplir con nuestra misión.

Esto generaría sentido de pertenencia con la institución al conocer en verdad lo que significa ser un estudiante bolivariano y al comprender todas las ventajas que tiene el ser parte de esta gran comunidad.

Esto generaría sentido de pertenencia con la institución al conocer en verdad lo que significa ser un estudiante bolivariano y al comprender todas las ventajas que tiene el ser parte de esta gran comunidad.

Con el software la imagen de la Universidad mejoraría, aumentando el prestigio y fortaleciendo el compromiso de la Universidad ante la sociedad en general (Estudiantes, Padres de Familia, Profesores, etc.).

4. ALCANCES Y LIMITACIONES

4.1 ALCANCES

Al momento de idear la creación de un software promocional sobre la Universidad Simón Bolívar, la meta trazada es la de mostrar una imagen corporativa a todos y cada uno de los habitantes de la ciudad de Barranquilla, de la Costa Norte Colombiana y del país en general, la realidad académica, social, cultural y económica de esta corporación Universitaria que a pesar de poseer infinidad de servicios, infraestructura adecuada, personal idóneo y calificado, que día a día busca brindarle a estudiantes, docentes y comunidad en general, los medios para que se eduquen profesionalmente, no muestra a las personas interesadas en estudiar e ingresar a la Universidad, la suficiente información sobre los múltiples beneficios que pueden recibir de este centro Universitario.

Con este proyecto surgirá una nueva etapa para este ente educativo, construyendo un pilar de progreso para personas de cualquier nivel social, cultural o económico abrirá puertas para el progreso personal de todos aquellos que confíen en la institución como medio para alcanzar logros de superación y bienestar humano.

4.2 LIMITACIONES

Al emprender cualquier proyecto, por exitoso que este parezca corremos el riesgo que algo salga mal, es por esto que podrían presentarse las siguientes limitaciones:

En el momento de dar a conocer el resultado de este proyecto se abrirán puertas y se utilizarán como fuente de promoción para la Universidad.

Sin embargo, se teme que transcurrido un tiempo, se pierda un poco el interés en su promoción, dejándolo a un lado y volviendo a caer en los

errores anteriormente mencionados; así mismo, con la inclusión o desaparición de programas, nuevos servicios, etc. El software no estaría al día con la actualidad de la universidad, siendo así un limitante, que el software no pueda ser actualizado.

De igual manera se debe hacer una constante asesoría con el personal docente ya que por el continuo cambio de profesores se corre el riesgo, que los nuevos docentes desconociendo la existencia del software no motiven al estudiantado a interactuar y dejen a un lado la adquisición de estos conocimientos que pueden enriquecer su estancia en este centro educativo.

5. MARCO REFERENCIAL

5.1 MARCO TEORICO

5.1.1 Identidad Visual

En este proyecto, la temática principal es fortalecer la imagen Corporativa de la Universidad Simón Bolívar, y crear una identidad visual que llegue a toda una comunidad a través de un software promocional; ya que promocionar es el medio por el cual cualquier persona, entidad o empresa busca ofrecer a la comunidad sus servicios o productos con el fin de proyectarse.

En la actualidad la más grande preocupación de las personas que dirigen cualquier tipo de negocio es buscar la forma de ganarle a la competencia y demostrar que sus productos son mejores que los demás. La temática principal es la imagen corporativa y la identidad visual a pesar de las diferentes maneras existentes para dar promoción

a un producto, podemos considerar que estos recursos ya no causan el impacto deseado ante la comunidad. Es por esto que la corporación Educativa Mayor de Desarrollo estando a la vanguardia de los últimos avances tecnológicos busca actualizar su imagen corporativa a través de un software promocional (CD), Dicho software busca generar grandes cambios en la promoción de la organización corporativa y mostrar a la comunidad la forma como se trabaja en dicha organización.

Este software será de uso exclusivo de la Universidad y estará protegido a través de la inscripción en el registro nacional de derecho de autor, Es cuando las agencias de publicidad entran, a jugar un papel importante y se convierten en el eje de cientos de empresas que a través de mensajes publicitarios, comerciales de radio y televisión, avisos de prensa, vallas o incluso anuncios en los más inesperados y recónditos lugares tratan de atrapar la atención del cliente y acaparar la mayor cantidad de ganancias posibles.

Al principio la publicidad se hacia en forma oral, mas tarde con la invención de la imprenta se abrieron puertas para impulsarlas a través de folletos, revistas y otros. Mucho tiempo después la aparición de la radio y la televisión revolucionan la industria publicitaria elevando el nivel de calidad y manejando gran cantidad de público; con el transcurrir del tiempo entramos en la era del computador. La publicidad no podría escapar a este campo de trabajo y por esto día a día, las personas se sorprenden con innovaciones tecnológicas que van más allá de la imaginación y demuestran un mundo de creatividad a través de mensajes publicitarios.

5.1.2 Usabilidad

La evolución que nos ha brindado la informática es muy importante ya que nos a distensionado y nos ofrece grandes cambios. Los usuarios de cualquier producto informático les preocupa perder el tiempo en algo que vaya a resultar confuso, lento o que no satisfaga sus necesidades. Como resultado de estas posibilidades y de buscar una

insistencia enorme para recibir satisfacción inmediata la usabilidad¹ ha asumido una parte mucho más importante en la informática, en el desarrollo de productos físicos, los usuarios no podían experimentar la usabilidad de un producto hasta que lo adquirían y lo pagaban.

La industria del software tiene bastantes motivos para mejorar la usabilidad ya que el objetivo principal es el de facilitar a los clientes la tarea de llevar a cabo un enfoque sistemático para el desarrollo de cualquier proyecto de software ya que se facilitará el cumplimiento de los programas y la garantía del mismo.

La aplicación continua de la metodología de las técnicas de usabilidad conducirá a la mejora del desarrollo del software, tanto en lo que se refiere al diseño inicial como a los sucesivos cambios que se implementen en un futuro. La forma de obtener ideas de diseño apropiadas consiste en observar las reacciones y la información de los usuarios.

¹ Usabilidad, Diseño de Sitios Web, Jacob Nielsen, pearson educación.

La usabilidad implementada en el proyecto "Software Promocional para la corporación educativa mayor del desarrollo Simón Bolívar" ayudará a que las aplicaciones brinden un enfoque claro en la estructura, servicios e información general que se maneje de la corporación, creando un aspecto atractivo que evoque sensaciones positivas en la apariencia visual. Por eso se busca que el manejo aplicado del contenido no sea tedioso y muy prolongado ya que se requiere que al leer la información sea bien recibida. Debido a que es muy molesto leer en pantalla y crea impaciencia, lo que ocasiona que los usuarios tiendan a no leer por entero los flujos de texto y crea a veces confusión al igual que pérdida de usuarios dispuestos a recibir la información.

5.1.3 Tecnología Hipermedia

Hipermedia², en informática, integración de gráficos, sonido y vídeo en cualquier combinación para formar un sistema de almacenamiento y recuperación de información relacionada y de control de referencias cruzadas. La Hipermedia, y especialmente en el formato interactivo, en el que el usuario controla las opciones, se estructura alrededor de la idea de ofrecer un entorno de trabajo y de aprendizaje similar al pensamiento humano. Un entorno de este tipo debe permitir al usuario establecer asociaciones entre los distintos temas, en lugar de desplazarse secuencialmente de uno en uno, como ocurre en las listas alfabéticas. Por ello, los temas Hipermedia están vinculados entre sí para permitir al usuario saltar de un concepto a otro relacionado para buscar más información. Por ejemplo, una presentación Hipermedia acerca de navegación puede incluir enlaces a temas como la astronomía, la migración de las aves, la geografía, los satélites y el

² Enciclopedia Microsoft® Encarta® 2002. © 1993-2001 Microsoft Corporation.

radar. Si la información se encuentra primordialmente en forma de texto, el producto es de hipertexto. Si por el contrario se incluyen vídeos, música, animación u otros elementos, como en el caso de un software promocional, se habla de un producto Hipermedia.

5.1.4 MULTIMEDIA³

La multimedia estimula la vista, el oído, los dedos y lo que es más importante, la mente. Es cualquier combinación de texto, imágenes, sonido, animación y videos. Cuando se combinan todos los elementos de la multimedia los centros motores y emocionales de la mente de los individuos. Hoy día estamos asistiendo a una revolución en la forma en que tenemos los humanos en acceder, aprender e interactuar con la información que transmite sensaciones ricas en matices y detalles que nos permiten explorar las diferentes alternativas que la multimedia nos brinda. Los elementos multimedia suelen ensamblarse para formar un proyecto, utilizando lo que se denominan herramientas de preparación. Estas herramientas están diseñadas para manipular los elementos

³ Multimedia, manual de referencia, McGraw Hill.

multimedia individuales y ofrecer la posibilidad de interacción al usuario. Además de proporcionar un método para que los usuarios puedan interactuar con el proyecto, la mayoría de las herramientas de preparación multimedia ofrecen también la posibilidad de crear y editar texto e imágenes e incluyen extensiones que permitan controlar reproductores de video discos, reproductores de citas de video y otros periféricos habituales. El conjunto formado por el material que se reproduce y la forma en que se representa al público es lo que se denomina la Interfaz Grafica de usuario. Esta interfaz básicamente contiene las reglas que gobierna lo que ha de suceder en respuestas del usuario, al mismo tiempo que representa el escaparate grafico que se ofrece a este para su interacción con el producto multimedia. El Hardware y el Software que imponen los límites de lo que puede tener lugar en dicha interacción son lo que se denomina plataforma o entorno multimedia.

Una vez que las redes de telecomunicaciones han cobrado ámbito global, cuando los proveedores de información y los propietarios de

contenido determinen el valor de sus productos y hayan habilitando un medio adecuado para adquirirlos, los elementos de información quedaran vinculados en ultima instancia como recursos distribuidos a través de autopistas de datos, donde se paga por adquirir y utilizar información basada en multimedia. En pocos años, la multimedia interactiva llegara a muchos hogares del mundo. El interés de grandes y utilizar información basada en multimedia. En pocos años, la multimedia interactiva llegara a muchos hogares del mundo. El interés de grandes organizaciones delicadas al entretenimiento, de editores y recursos de información, de compañías telefónicas y de cable donde existen planes completos para la realización de profundos cambios en la estrategia global de las telecomunicaciones.

La tecnología multimedia resulta apropiada siempre que una interfaz humana permite establecer una canal de comunicaciones entre un ser humano e información electrónica de cualquier tipo. Multimedia enriquece las interfaces del computador minimalistas basadas en texto y rinde un beneficio significativo al captar la atención y el interés del

público; multimedia mejora la retención de la información cuando se combina de forma correcta, multimedia puede llegar a hacer sinónimo de entrenamiento en su grado más alto.

Las aplicaciones de multimedia en el mundo de los negocios, hogar, escuelas, lugares públicos, etc. Se presentan hoy día en una amplia presencia de programas de instrucción que brindan enseñanza, marketing, anuncios publicitarios, demostraciones de productos que capturan la atención y la convierten en un elemento habitual donde compañías y organizaciones dependen de la multimedia y cada vez serán más las aplicaciones desarrolladas por las propias organizaciones lo que tenderá a incrementar las actividades comerciales. Para crear multimedia se necesita Hardware, Software y buenas ideas. Para crear buena multimedia, hace falta talento y destreza también se necesita organización ya que una vez metido en la fase de desarrollo, los pequeños elementos que componen el contenido multimedia deben ser complementados con un equipo de personas que brinden autonomía y creatividad.

5.1.4.1 Hardware y Software en multimedia

El Hardware ayuda a la producción de proyectos multimedia: Macintosh OS de Apple o cualquier PC IBM o clónico basado en INTEL. Estas computadoras con su interfaces graficas de usuario y millones de usuarios repartidos por el mundo son las que suelen usarse con más frecuencia para el desarrollo y distribución de multimedia.

Macintosh y PC ofrecen una interesante combinación de asequibilidad, disponible de Software y presencia en el ámbito mundial. Donde los principios básicos para creación y edición para creación y edición de elementos multimedia son los mismos para Macintosh y PC. Un mapa de bits, un sonido digitalizado, con independencias de métodos o herramientas para crearlos o reproducirlos.

La selección de la plataforma idónea para desarrollar un proyecto multimedia puede basarse en preferencias personales, restricciones presupuestarias, requisitos de distribución, así como en el tipo de material y contenido del proyecto. Muchos desarrolladores creen que la realización de un proyecto multimedia es siempre más fácil en

Macintosh que en Windows y que deban ser objeto de una traducción posterior. Pero las herramientas Hardware y de creación multimedia para Windows han mejorado mucho; hoy día se pueden crear muchos proyectos multimedia con la misma facilidad de los entornos Windows y Macintosh.

El software en multimedia es el encargado de decir al Hardware lo que ha de hacer. No es necesario ser un programador ni un especialista en computadores para elaborar productos multimedia, aunque si es preciso estar familiarizado con los términos y los bloques básicos que conforman este tipo de productos; incluso las herramientas multimedia más sencillas requieren algún tipo de conocimientos específico para poder aprovechar sus posibilidades.

El conjunto básico de herramientas para la elaboración de proyectos multimedia consta de uno o varios sistemas de producción y diferentes aplicaciones de edición para texto, imágenes, sonido y video. También son de utilidad algunas otras aplicaciones para capturar imágenes de

pantalla, transformar el formato de los archivos, y trasladar archivos entre computadoras cuando se forma parte de un equipo. El Software de la caja de herramientas multimedia y la destreza personal en el uso de la misma, determina la clase de trabajo multimedia, que se puede realizar y lo elegante y sofisticado que puede llegar a ser. Crear buenos productos multimedia significa elegir una ruta correcta en la maraña del Software existente. Crear multimedia proporciona un marco de trabajo necesario para organizar y editar los elementos de los proyectos multimedia, como gráficos, sonido, animaciones y video clips. Se utilizan para diseñar la interactividad y la interfaz de usuario, para representar el proyecto en pantalla y para ensamblar los distintos elementos multimedia en un único y cohesionado proyecto. Donde se ofrece un entorno integrado para montar todo el contenido y las funciones del proyecto que suelen ofrecer la posibilidad de crear e importar tipos de datos específicos; ensamblar datos sin procesar en una secuencia de reproducción o guión ofrece un método o lenguaje estructurado para responder a las entradas del usuario. Con el Software de creación multimedia se puede hacer: producciones de

video – animaciones – juegos – sitios web interactivos – discos de demostración y recorridos guiados – presentaciones – entrenamiento – interactivo – simulaciones, prototipos y visualizaciones técnicas.

5.1.4.2 LOS PILARES DE LA MULTIMEDIA

Las palabras, símbolos, imágenes de cualquier tipo, habladas o escritas, constituyen el sistema de comunicación más habitual.

5.1.4.2.1 TEXTO

El uso de símbolos y texto como medio de comunicación responde un desarrollo reciente del ser humano. Hoy día el texto y la capacidad de leerlo constituyen la llave de todo de sabiduría y conocimiento. La lectura y escritura son consideradas habilidades absolutamente necesarias en prácticamente todas las culturas. El texto permite transmitir información con un valor significativo muy importante. Con la reciente explosión de Internet y el WWW, el texto ha cobrado más

importancia que nunca. Además, el lenguaje nativo de la web es el HTML, este fue diseñado originalmente para mostrar simples documentación de texto en las pantallas de las computadoras con algunas ilustraciones ocasionales que servían a modo de ilustración. Hoy día existen publicaciones académicas, artículos de revistas, complejos manuales de instrucciones e incluso el contenido de libros completos, que pueden ser consultados por medio de un explorador Web.

El poder de significado que puede llegar a poseer una sola palabra puede ser revestida de múltiples significados, por lo que cuando se trabaja con cualquier medio, es muy importante cultivar la precisión y la conciencia de las palabras específicas que se eligen en cada momento. En multimedia, se trata de las palabras que aparecerán en los títulos, los menús y las ayudas de navegación.

Los mensajes publicitarios suelen concentrar el significado de toda una línea de productos en una sola palabra o logotipo evocativo. Los autores multimedia tejen palabras, símbolos, sonidos, imágenes

después insertan texto en esa mezcla para crear herramientas integradas e interfaces para obtener, mostrar y difundir mensajes y datos a través de las computadoras.

5.1.4.2.2 SONIDO

Es el elemento más sensual de un proyecto multimedia. Un poco de música bien elegida es algo que llega siempre fácilmente al corazón, generando emociones diversas o consiguiendo que el oyente se transporte. La forma en que se utiliza el poder del sonido puede marcar la diferencia entre una presentación multimedia ordinaria y otra profesionalmente espectacular.

Cuando se crean multimedia es mas probable manipular diferentes formatos de archivo y traductores para texto, sonidos, imágenes o fragmentos de video digital. El formato de un archivo de sonido no es más que una metodología para organizar los bits y bytes de datos del sonido digitalizado en un archivo de datos. La cantidad sustancial de información digital requerida para conseguir un sonido de alta calidad

se precisa si el sonido es monoaural es adecuado para su proyecto, se reduce a la mitad del espacio de almacenamiento requerido. Con las técnicas de comprensión se puede almacenar el sonido en un octavo de su espacio original, pero se pierde algo de fidelidad debido a los efectos de redondeo que conlleva a la cuantificación del sonido.

5.1.4.2.3 IMÁGENES

Lo que se ve en la pantalla de la computadora multimedia en un momento dado es siempre una composición de elementos: símbolos, mapa de bits de tipo fotográficos, gráficos vectoriales, representaciones en tres dimensiones, botones distintivos para hacer clic y ventana de video animado. Algunos componentes de esta imagen pueden incluso cambiar de posición y tamaño de manera que la pantalla nunca queda quieta, tentando constantemente a la vista. La pantalla de la computadora es donde se localiza la acción: contiene mucho mas que un mensaje; es también la conexión primaria del observador con todo el contenido del proyecto.

Los elementos gráficos normalmente pueden escalarse de distintos tamaños, colorearse o aplicarles patrones e incluso hacerlos transparentes, colocarlos delante o detrás de otros objetos, o hacerlos visibles o invisibles dependiendo de las circunstancias. Como se mezclan todos estos elementos, como se eligen los colores y fuentes, que trucos se pueden utilizar para captar la atención, lo avanzado que se es en el manejo de las herramientas – todas estas son señales de la destreza, talento, conocimiento y creatividad personal, combinadas para establecer una conexión visual con los espectadores.

Antes de iniciar un proyecto, la pantalla es un lienzo en blanco, listo para que el diseñador de multimedia exprese su talento artístico. La pantalla cambiara una y otra vez durante el desarrollo del proyecto al ir experimentando, al estirar y cambiar la forma de dos distintos elementos, al dibujar nuevos objetos y descartar otros, y probar variantes de colores y efectos – creando el vehículo apropiado para su mensaje-. De hecho se sabe que muchos diseñadores multimedia experimentan un gran estremecimiento cuando despliegan el menú

nuevo..., y dibuja sus primeros colores en una pantalla blanca así es exactamente: esta pantalla representa la potente y seductora venida para canalizar la actividad.

5.1.4.2.4 ANIMACIÓN

Permite añadir un impacto visual a los proyectos multimedia y a las páginas Web. Hay muchas aplicaciones multimedia, tanto para Macintosh como para Windows, que ofrecen herramientas de animación, pero antes de nada es importante conocer los principios por los cuales el ojo humano interpreta los cambios que ve como movimientos.

La animación es posible, gracia a un fenómeno biológico como Phi. Un objeto visto permanece químicamente asignado a la retina del ojo durante un breve tiempo después de haberlo observado. Si combinamos esto a la necesidad de la mente humana de completar conceptualmente una acción perciba, es posible que una serie de

imágenes que combinan ligeramente y ha rápida velocidad de la impresión de mezclarse y crear la ilusión visual de un movimiento. Las animaciones captan la atención del observador y permiten resaltar elementos. Al igual que el sonido, una animación se convierte rápidamente en un elemento trillado si se aplica de manera indebida y no racional para el observador.

5.1.4.2.5 Vídeo

Desde que vio la luz la primera película muda, todo el mundo quedó fascinado por las imágenes "en movimiento". Hoy día, el vídeo en movimiento es un elemento multimedia que puede dejar atónito al público en una presentación de negocios, o cautivar el interés de un estudiante para un proyecto de aprendizaje basado en computadoras. El vídeo digital es el más cautivador de todos los elementos multimedia y constituyen una poderosa herramienta para acerca a los usuarios de computadoras al mundo real. Además ofrece un medio efectivo de distribuir productos multimedia a la audiencia. Como elementos de

videos incorporados a un proyecto se pueden presentar de manera efectiva los mensajes o reforzar una historia, y los observadores tendrán mas posibilidades de retener el contenido de la presentación.

De todos los elementos multimedia, el vídeo es el que requiere una mayor capacidad de procesamiento y memoria de una computadora.

Vídeo clips cuidadosamente planificados y bien reproducidos pueden marcar una diferencia sustancial en un proyecto multimedia. Los estándares y formatos de videos no cesan de ser optimizados conforme las nuevas tecnologías de transporte, almacenamiento, comprensión y presentación, van tomando forma en los laboratorios y en el mercado.

Como vemos la multimedia nos proporciona la planificación de procesos empezando por sus primeras ideas y terminando con la culminación y la entrega de un producto ya terminado. Siempre se debe desarrollar un diseño organizado y un plan que sea racional, en función de que habilidades, tiempo, presupuestos, herramientas y

recursos se tengan a mano. Antes de empezar un proyecto multimedia se debe tener una idea de su alcance y contenido.

5.2. MARCO CONCEPTUAL

- **SOFTWARE:** Es la parte intangible del computador, es el conjunto de instrucciones que ponen en comunicación los diferentes dispositivos del computador y que le permiten realizar cualquier tarea.
- **PUBLICIDAD:** Conjunto de medios para divulgar o extender las noticias o hechos o para dar a conocer un producto comercial o industrial.
- **MARKETING:** Conjunto de técnicas utilizadas para la comercialización y distribución de un producto entre los diferentes consumidores. El producto debe intentar diseñar y producir bienes de consumo que satisfagan las necesidades del consumidor.

- **IMAGEN CORPORATIVA:** Representación general de una organización (Estructura física, Estructura organizacional de una empresa) frente a la sociedad.
- **PROMOCIÓN:** Acción o efecto de promover un producto o un servicio.
- **ESTRATEGIAS PUBLICITARIAS:** Arte o Habilidad para dirigir un producto con astucia.
- **TECNOLOGÍA:** Conjunto de los conocimientos propios de un oficio mecánico o arte industrial.
- **INFORMÁTICA:** Ciencia que estudia el tratamiento automático de la información por medio de calculadoras electrónicas, ordenadores y computadoras.
- **HIPERMEDIA:** en informática, integración de gráficos, sonido y vídeo en cualquier combinación para formar un sistema de almacenamiento y recuperación de información relacionada y de control de referencias cruzadas.
- **IDENTIDAD VISUAL:** Carácter propio y diferenciado de un individuo o conjunto de ellos.

- **MULTIMEDIA:** Conjunto de medios tecnológicos que sirven para la comunicación.

5.3 MARCO LEGAL

Este proyecto esta regido por las funciones de los organismos responsables de desarrollar las normas relacionadas con las comunicaciones.

- **U.T.I.** (Unión Internacional de Telecomunicaciones)
- **C.C.I.T.T.** (Comité Consultivo Internacional de Telefonía y Telegrafía)
- **B.S.A.** (Business Software Alliance)
- **Comisión Nacional de Televisión**
- **Constitución Política de Colombia**
 - * Artículo 61: El estado protegerá la propiedad intelectual por el tiempo y mediante las formalidades que establezca la ley.
 - * Artículo 150 numeral 24

- * Artículo 150 numeral 16
- * Decisión 351 de la Comisión de la Comunidad Andina
- * Ley 23 de 1982
- * Decreto 1360 de 1989
- * Ley 44 de 1993
- * Decreto 460 de 1995
- * Decreto 1268 de 1996
- * Decreto 162 de 1996
- * Ley 603 de 2000
- * Código Penal Colombiano (ley 599 de 2000)
- * Artículos 270, 271 y 272

6. METODOLOGÍA

6.1 TIPO DE ESTUDIO

Esta investigación está enmarcada dentro del tipo de base tecnológica por que en él se busca describir e identificar las características principales de los procesos concernientes a las dificultades que presenta la proyección de la imagen de la corporación Simón Bolívar determinando sus orígenes y causas, aplicando tecnología de avanzada para el desarrollo de aplicaciones de calidad.

6.2 LINEA DE INVESTIGACIÓN

La línea de investigación por la cual se rige este proyecto es la de ingeniería de software, ya que a través de ella se busca crear un software, que difunda todos los conocimientos, estructuras, organización y elementos que constituyan un medio de enlace entre la

Universidad y los docentes, dicentes y comunidad que requiera discernimiento de datos sobre la misma.

6.3 METODOLOGIA

El siguiente proyecto sugiere utilizar metodología de **sistemas Hipermedia-web**, utilizando e integrando gráficos y sonido (multimedia), en cualquier combinación para formar un sistema de información. Todo esto para llevar esa información a quien desee acceder a ella.

7. RECURSOS

7.1 RECURSOS HUMANOS:

- Estudiantes del décimo semestre ingeniería de sistemas.
- Asesores.
- Publicista.
- Jefes de Departamento.
- Estudiantes.
- Profesores.
- Decanos.
- Personas Entrevistadas, etc.

7.2 RECURSOS LOGISTICOS:

- Cámara Fotográfica digital.
- CD's en Blanco.
- Computadores.
- Software aplicativo (Flash, MX, fireworks, freehand, Xara3d, Microsoft Word).
- Banco de fotos
- Libros y Manuales

7.3 RECURSOS INSTITUCIONALES:

- Todos y cada uno de las áreas de la universidad Simón Bolívar, en sus diferentes sedes.

7.4 RECURSOS FINANCIEROS:

- Aportes de los estudiantes del proyecto.

8. CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	OBJETIVO	FECHA	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> Escogencia de imágenes que serán incluidas en el CD 	Definir identidad visual de la universidad	10 al 14 de julio	Mayra Segovia-Elaine Romero
<ul style="list-style-type: none"> Escogencia de los sonidos incluidos en el CD. 	Dar vida auditiva al software y hacerlo más llamativo.	17 al 21 de julio	Chris Rosado-Arleth Calle
<ul style="list-style-type: none"> Completar el documento del proyecto. 	Corregir y agregar la información faltante.	24 al 28 de julio	Mayra Segovia-Marvin Velásquez
<ul style="list-style-type: none"> Actualización de la información de la universidad. 	Asegurar que toda la información que sea incluida sea la correcta.	7 al 11 de agosto	Elaine Romero-Chris Rosado
<ul style="list-style-type: none"> Escogencia de colores finales. 	Dar vida al CD.	14 al 18 de agosto	Mayra Segovia-Elaine Romero
<ul style="list-style-type: none"> Incluir nuevas animaciones dentro del CD. 	Mostrar la información de manera más atractiva.	21 de agosto al 10 septiembre	Chris Rosado-Arleth Calle
<ul style="list-style-type: none"> Corrección de los últimos detalles del documento. 	Entregar el documento a plenitud.	15 al 20 de septiembre	Marvin Velásquez- Elaine Romero
<ul style="list-style-type: none"> Creación del tutorial de la aplicación de flash 	Crear una herramienta útil para el usuario final.	25 septiembre al 10 de octubre	Arieth Calle, Chris Rosado, Mayra Segovia, Elaine Romero, Marvin Velásquez
<ul style="list-style-type: none"> Entrega del 95 % del proyecto. 	Demostración del diseño en flash	12 al 20 octubre.	Chris Rosado-Arleth Calle

• Correcciones del proyecto	Entregar todo corregido	25 de octubre al 5 de noviembre	Mayra Segovia Arleth Calle,
• Sustentación del proyecto	Evaluación para formativa IV	29 de noviembre	Arleth Calle, Chris Rosado, Mayra Segovia, Elaine Romero, Marvin Velásquez
• Entrega de documentos y manuales	Evaluación para la realización del RTI	5 de diciembre	Arleth Calle, Chris Rosado, Mayra Segovia, Elaine Romero, Marvin Velásquez

9. INGENIERÍA DE REQUISITOS

9.1. RECONOCIMIENTO DEL PROBLEMA

La corporación educativa mayor del desarrollo Simón Bolívar no cuenta con estrategias de promoción adecuadas, lo que conlleva a que no sean mostrados el sentido y carácter real de la organización.

9.2. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

La recolección de información se ha llevado a cabo por medio de entrevistas con el cliente, de observación directa y comparativa a ella y por último por medio de sondeos investigativos. (Ver anexos.)

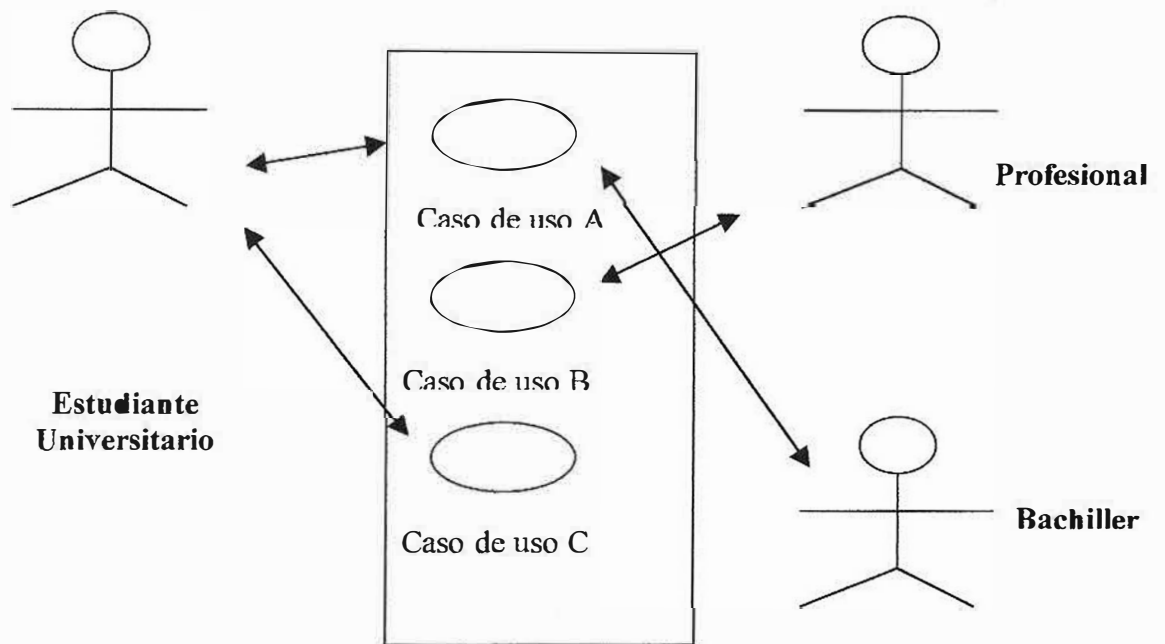
9.3. ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS

El software contará con fotografías de sedes y servicios que la institución ofrece, también tendrá música para ambientarlo y por último información y textual de cada ítem en él presentado.

- Descripción de la Información
- Definir todas las funciones del Software
- Mostrará información sobre Áreas Educativas.
- Mostrará información sobre Servicios
- Mostrará información sobre Sedes
- Mostrará información Institucional
- Servirá de guía Interactivo
- Especificación de requerimientos del Software

9. 4 CASOS DE USO

9.4.1 Diagrama de Casos de Uso



- Caso de uso A: corresponde al área de las carreras de pregrado.
- Caso de uso B: Corresponde al área de los programas de postgrado.
- Caso de uso C: corresponde al área de los servicios que ofrece la institución.

9.5 ANÁLISIS DE CONFIGURACIÓN

Flash es el software de creación más avanzado para crear animación interactiva escalable para el Web, tanto si crea logotipos animados, controles de navegación de sitios Web, animaciones de gran formato o sitios Web completos de Flash, descubrirá que la capacidad y flexibilidad de Flash es el medio ideal para desarrollar su propia creatividad

Requisitos del sistema para la creación con Flash. Es necesario el siguiente equipo y software para ejecutar Flash:

- Para Microsoft Windows™: procesador Intel Pentium ® 133 o equivalente con Windows 95, 98 o NT versión 4.0 o posterior; 16 MB de RAM (Windows 95 ó 98; se recomiendan 24 MB) o 24 MB de RAM (Windows NT; se recomiendan 32 MB) además de 20 MB de espacio en disco disponible; monitor a color y unidad de CD-ROM

- Para Macintosh ®: Power Macintosh con System 75 o posterior; 32 MB de RAM más 20 MB de espacio en disco disponible; monitor en color y unidad de CD-ROM.

Requisitos del sistema para el Reproductor Flash.

Para reproducir películas con el Reproductor Flash en un navegador se requiere el siguiente equipo y software:

- Microsoft Windows 95, NT 351 o posterior; o un sistema Macintosh de 68K (se recomienda PowerPC) con System 71 o posterior
- El módulo adicional Netscape que funciona con Netscape 2 o posterior (Windows y Macintosh)
- Si se ejecutan los controles de ActiveX, es necesario Microsoft Internet Explorer 3 o posterior (Windows 95 o posterior, Windows NT)
- Si se ejecuta la edición Java del Reproductor Flash es necesario un navegador habilitado para Java

10. INGENIERÍA DE INFORMACIÓN

10.1. RESEÑA HISTÓRICA DE LA UNIVERSIDAD

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar, debe su existencia al espíritu creador del doctor JOSÉ CONSUEGRA HIGGINS, científico social, especializado en Economía y ex decano de varias facultades de Economía y ex rector de la universidad del atlántico, quien con el invaluable apoyo de su señora esposa Doña ANA BOLÍVAR DE CONSUEGRA, fundo la institución el 15 de octubre de 1972, iniciando sus labores académicas el 23 de marzo de 1973.

Desde entonces, ha sido propósito de nuestra universidad, promover un ambiente pedagógico que favorezca el desarrollo de la capacidad de aprendizaje y comprensión del estudiante y por eso sus profesores poseen una alta calidad intelectual ética y moral, así como un dominio de la más avanzada metodología para la enseñanza moderna.

10.2 MISIÓN

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar es una institución de educación superior, sin ánimo de lucro, no oficial y de utilidad común dedicada al proceso de formación integral en los campos de las ciencias, las humanidades y la tecnología; a la investigación científica y a la promoción del desarrollo cultural e ideológico de la sociedad, teniendo como fundamento el ideario bolivariano de un ser ético, culto, autónomo y líder, constructor de una sociedad democrática, justa y solidaria.

En cumplimiento de nuestra función social propiciamos la actualización y universalización de los saberes, expresados con pertinencia, interdisciplinaridad, integridad y flexibilidad curricular, teniendo como centro la reflexión permanente de los procesos sociales y económicos del desarrollo regional, nacional y latinoamericano.

Con personal calificado y actualizado fomentamos procesos de auto evaluación permanente para el mejoramiento continuo de la calidad de nuestros servicios y promovemos activamente el bienestar y el desarrollo de nuestra comunidad educativa y social.

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar valora y cultiva la entidad, la cultura propia y el respeto del ancestro.

10.3. VISIÓN

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar es una comunidad universitaria científica que se empeña en crear, reproducir y difundir el conocimiento a favor de una sociedad desarrollada, autónoma, justa y solidaria.

La corporación pretende incorporarse al futuro como una institución que forma líderes y dirigentes con conciencia nacional y latinoamericana, con responsabilidad ética, identificados con el

compromiso histórico del enriquecimiento espiritual e intelectual de la sociedad y el fortalecimiento de la identidad regional, nacional y latinoamericana en la conquista del sueño bolivariano de una América unida y solidaria.

En tal sentido, La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar se constituirá en factor de desarrollo humano, local, regional y nacional mediante la construcción de un modelo de desarrollo social que se fundamente en los principios de la pluralidad de las culturas y la participación democrática de sus actores.

Con propósitos definidos en la utilización de sus recursos en la formación humanística de sus estudiantes se esmera en crear y mantener bibliotecas y museos que sirven de símbolos de su responsabilidad en el fomento de la cultura y la formación de profesionales capaces de responder a las exigencias del desarrollo.

10.4. PRINCIPIOS

La institución orienta sus esfuerzos hacia la consolidación de unas conductas que permitan la formación de un hombre y un profesional que pueda hacerse cargo de su propia situación histórica, de asumir los compromisos y las responsabilidades que tiene frente a su comunidad. Es, precisamente, en cumplimiento de este compromiso institucional, por lo que la Universidad promueve la creación, el desarrollo y la adaptación del conocimiento en beneficio del crecimiento humano, del respeto a las libertades de conciencia, de opinión, información, enseñanza, aprendizaje, investigación y de cátedra que se traducen en una real convivencia universitaria.

10.5. VOCACIÓN INSTITUCIONAL Y PROYECCIÓN SOCIAL

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar nació comprometida con el entorno social que propició su surgimiento: el

Caribe, Colombia y Latinoamérica, constituyen desde su fundación el objeto de su atención docente e investigativa y la solución de los problemas cruciales de las comunidades, su propósito irrenunciable. Por esta razón, ha ofrecido oportunidades a estudiantes de toda condición social y en particular a los de la entraña popular. Ha orientado las reflexiones intelectuales hacia los problemas estructurales del desarrollo y, en ese contexto, cada unidad académica se proyecta a lograr la promoción social y económica de la región y a brindar alternativas orientadas a la superación de las múltiples formas de marginalidad, y promueve, a través de la extensión, la construcción de caminos ciertos de ética social y bienestar humano.

10.6. ORGANIZACIÓN INSTITUCIONAL

Sala General

Ana Bolívar de Consuegra, Presidenta

Manuel Figueroa Ruiz, Vicepresidente

José consuegra Higgins

Leonello Marthe Zapata

Álvaro Castro Socarrás

Eugenio Bolívar Romero

José Ignacio Consuegra Manzano

Rafael Bolaño Movilla, Secretario

Rector Fundador

José Consuegra Higgins

Rector ejecutivo

José Consuegra Bolívar

Secretaría General

Rafael Bolaño Movilla

Sindicatura

Ana Emilia de Bayuelo

Revisor Fiscal

Israel Arteta Arteta.

11. ANÁLISIS DEL SISTEMA

11.1 ANÁLISIS POR CAPAS

ESCENA 1: LOADING

Número de capas : 4

Número de fotogramas: 40

Velocidad de los Fotogramas : 12 fps.

Duración : indefinido

ESCENA 2 : BEGIN

Número de capas :2

Número de fotogramas: 31

Velocidad de los Fotogramas : 12 fps.

Duración : 5 segundos.

ESCENA 3: MPRINCIPAL

Número de capas : 11

Número de fotogramas: 41

Velocidad de los Fotogramas : 12 fps.

Duración : determinada por el usuario

ESCENA 4: INFOINSTI.

Número de capas : 5

Número de fotogramas: 19

Velocidad de los Fotogramas : 12 fps.

Duración : determinada por el usuario

ESCENA 5: INFOAREAS

Número de capas : 18

Número de fotogramas: 72

Velocidad de los Fotogramas : 12 fps.

Duración : determinada por el usuario

ESCENA 6: INFOSEDES

Número de capas : 17

Número de fotogramas: 15

Velocidad de los Fotogramas : 12 fps.

Duración : determinada por el usuario

ESCENA 7: INFOSERVICIOS

Número de capas : 5

Número de fotogramas: 75

Velocidad de los Fotogramas : 12 fps.

Duración : determinada por el usuario

11.2 ÁNALISIS FUNCIONAL DE INFORMACIÓN

11.2.1 LOADING

Aparición de frases introductoria y una animación que dará a entender al usuario que el software se está cargando, el cual tendrá una duración de 4 segundos.

11.2.2 PRESENTACIÓN DE SOFTWARE

Aparición del logo Universidad de forma animada, y con un sonido introductorio en el fondo. Tendrá una duración de 5 segundos.

11.2.3 MENÚ DE SELECCIÓN (PRINCIPAL)

- Contendrá botones de salir del programa, activación / desactivación del sonido, ubicados en la parte inferior derecha de la ventana.

- Aparecerá una animación que dejará ver cuatro círculos y logo de la universidad en el centro, cada uno de los círculos servirán de vinculo con las opciones de :
 - Información institucional.
 - Áreas educativas.
 - Sedes Universidad.
 - Servicios.

Aparecerá un mensaje indicativo al usuario que los círculos sirven de vinculo con la información, si el usuario presiona uno de los círculos, el logo que estaba en el centro se ubicará en la parte superior izquierda de la ventana.

11.2.3.1 INFORMACIÓN INSTITUCIONAL —→ En este botón

se mostrará en forma de vínculos:

- **La Misión (información escrita)**

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar es una institución de educación superior, sin ánimo de lucro, no oficial y de utilidad común dedicada al proceso de formación integral en los campos de las ciencias, las humanidades y la tecnología; a la investigación científica y a la promoción del desarrollo cultural e ideológico de la sociedad, teniendo como fundamento el ideario bolivariano de un ser ético, culto, autónomo y líder, constructor de una sociedad democrática, justa y solidaria.

En cumplimiento de nuestra función social propiciamos la actualización y universalización de los saberes, expresados con pertinencia, interdisciplinaridad, integridad y flexibilidad curricular, teniendo como centro la reflexión permanente de los procesos sociales y económicos del desarrollo regional, nacional y latinoamericano.

Con personal calificado y actualizado fomentamos procesos de auto evaluación permanente para el mejoramiento continuo de la calidad de

nuestros servicios y promovemos activamente el bienestar y el desarrollo de nuestra comunidad educativa y social.

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar valora y cultiva la entidad, la cultura propia y el respeto del ancestro.

VISIÓN (INFORMACIÓN ESCRITA):

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar es una comunidad universitaria científica que se empeña en crear, reproducir y difundir el conocimiento a favor de una sociedad desarrollada, autónoma, justa y solidaria.

La corporación pretende incorporarse al futuro como una institución que forma líderes y dirigentes con conciencia nacional y latinoamericana, con responsabilidad ética, identificados con el compromiso histórico del enriquecimiento espiritual e intelectual de la

sociedad y el fortalecimiento de la identidad regional, nacional y latinoamericana en la conquista del sueño bolivariano de una América unida y solidaria.

En tal sentido, La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar se constituirá en factor de desarrollo humano, local, regional y nacional mediante la construcción de un modelo de desarrollo social que se fundamente en los principios de la pluralidad de las culturas y la participación democrática de sus actores.

Con propósitos definidos en la utilización de sus recursos en la formación humanística de sus estudiantes se esmera en crear y mantener bibliotecas y museos que sirven de símbolos de su responsabilidad en el fomento de la cultura y la formación de profesionales capaces de responder a las exigencias del desarrollo.

10.4. PRINCIPIOS

La institución orienta sus esfuerzos hacia la consolidación de unas conductas que permitan la formación de un hombre y un profesional que pueda hacerse cargo de su propia situación histórica, de asumir los compromisos y las responsabilidades que tiene frente a su comunidad. Es, precisamente, en cumplimiento de este compromiso institucional, por lo que la Universidad promueve la creación, el desarrollo y la adaptación del conocimiento en beneficio del crecimiento humano, del respeto a las libertades de conciencia, de opinión, información, enseñanza, aprendizaje, investigación y de cátedra que se traducen en una real convivencia universitaria.

11.5. VOCACIÓN INSTITUCIONAL Y PROYECCIÓN SOCIAL

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar nació comprometida con el entorno social que propició su surgimiento: el

Caribe, Colombia y Latinoamérica, constituyen desde su fundación el objeto de su atención docente e investigativa y la solución de los problemas cruciales de las comunidades, su propósito irrenunciable. Por esta razón, ha ofrecido oportunidades a estudiantes de toda condición social y en particular a los de la entraña popular. Ha orientado las reflexiones intelectuales hacia los problemas estructurales del desarrollo y, en ese contexto, cada unidad académica se proyecta a lograr la promoción social y económica de la región y a brindar alternativas orientadas a la superación de las múltiples formas de marginalidad, y promueve, a través de la extensión, la construcción de caminos ciertos de ética social y bienestar humano.

ANTECEDENTES HISTORICOS(Información Escrita)

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar, debe su existencia al espíritu creador del doctor José Consuegra Higgins, científico social, especializado en Economía y ex decano de varias

facultades de Economía y ex rector de la universidad del atlántico, quien con el invaluable apoyo de su señora esposa Doña Ana Bolívar de Consuegra, fundó la institución el 15 de octubre de 1972, iniciando sus labores académicas el 23 de marzo de 1973.

Desde entonces, ha sido propósito de nuestra universidad, promover un ambiente pedagógico que favorezca el desarrollo de la capacidad de aprendizaje y comprensión del estudiante y por eso sus profesores poseen una alta calidad intelectual ética y moral, así como un dominio de la más avanzada metodología para la enseñanza moderna.

SÍMBOLOS :

Se mostrará los símbolos que identifica a la universidad; esto se hará mediante letra, música del himno de la Universidad; este tiene una duración de 2 minutos y que tendrá un botón de stop para detenerlo; también estará presente el logo y la bandera de la universidad.

Contendrá botones de cerrado del programa, activación / desactivación

del sonido y volver al menú, ubicados en la parte inferior derecha de la ventana.

11.2.3.2 ÁREAS ACADEMICAS →

Este botón aparecerá toda la información de la área seleccionada por el usuario.

Al hacer click en este botón aparecerán: una animación en forma de sistema planetario por la cual bajaran fotografías alusivas a cada área académica de la Institución. Tendrá sonidos de fondo. El usuario podrá Elegir el área educativa a conocer, si el usuario elige una de las fotografías, aparecerá otras haciendo relación con las carreras de pregrado que están incluidas en esa área educativa, dando la posibilidad al usuario de elegir que carrera visitar, este vinculo contendrá la información de la carrera como: plan de estudios, objetivo general de la carrera, perfil ocupacional, perfil profesional, registro del Icfes, título que se le otorga, etc.

Cada presentación o ventana tendrá el logo de la Universidad en el lado superior izquierdo de esta; contendrá botones de cerrado del programa, activación / desactivación del sonido y volver al menú, ubicados en la parte inferior derecha.

11.2.3.3 SEDES —→ En este botón aparecerá una animación en la cual del centro de la ventana aparecerán fotografías de cada una de las sede bajando y dejando ver su trayectoria. Cada foto servirá de vinculo y tendrá la siguiente información.

SEDE ACADEMICA 1(información escrita): es la primera sede académica, que funciona en la carrera 54#58 – 132 en el norte de la ciudad de barranquilla, en ella se encuentra las siguientes facultades (cada ítem será un vinculo):

- Derecho
- Economía
- Licenciaturas en Educación

- Psicología
- Trabajo Social

Servicios :

- **Biblioteca JOSÉ MARTI**(biblioteca de humanidades y especializadas)
- Consultorio Medico.

SEDE ACADEMICA 2(información escrita): esta sede académica, (JORGE ARTEL) se encuentra situada en la carrera 59#59 – 92 en el barrio del prado al norte de la ciudad de Barranquilla.

En ella se encuentra las siguientes carreras (cada carrera es un vinculo):

- Administración de Empresas
- Contaduría Pública
- Enfermería Superior
- Fisioterapia

Servicios :

- Hemeroteca.
- Bienestar Universitario
- Admisión y Matriculas
- Laboratorios

SEDE ACADEMICA 3: Ubicada frente a la sede nueva 1.

En ella se encuentra las siguientes carreras (cada carrera es un vinculo):

- Ingeniería Comercial
- Ingeniería Industrial
- Ingeniería de Sistemas

Servicios :

- Ayudas Financieras (créditos)
- Consultorio Jurídico

SEDE Cultural (Casa de la Cultura): Ubicada en la calle 68 #53-56

frente a la facultad de bellas artes de la Universidad del Atlántico.

En ella se encuentra el siguiente servicio:

- **MUSEOS (Información Escrita):** se encontrara los diversos museos bibliográficos de Colombia, Bolivariano, arqueológico.
- **Postgrado (Información escrita) :** El Instituto de Educación continua de la Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar ofrece varias proyecciones como son Seminarios, Diplomados, foros, encuentros, jornadas científico-académicas dirigidas a la comunidad en general; eventos académicos de ingresos y Ascenso en el escalafón docente; eventos académicos de nivel empresarial e institucional fundamentales y básicos para incorporar al mundo de la competitividad y la calidad a los talentos humanos de la región. También en las áreas del conocimiento con sus programas anexados.

COMO:

Área del conocimiento

Diplomados, seminarios y conversatorios

Diplomado de derecho Civil

Ciencias Sociales

Diplomado en Contratación Administrativa

Derecho y Ciencias Políticas

Diplomado de Derecho Penal

Diplomado en Comercio Exterior

Diplomado Formación para Conciliadores

Diplomado en Oratoria y Elocuencia

Ciencia de la educación.

Humano hacia educación integral

Seminario y proyecto de aula.

Curso y taller escribir para publicar

Seminario de habilidades gerenciales y espíritu emprendedor.

Control fiscal territorial

Sistema de gestión de la calidad ISO 9000-2000

**Economía,
administración contaduría y afines.**

Diplomado en alta gerencia

diplomado liquidación de nomina
diplomado elaboración, presentación,
análisis y consolidación de estados
financieros

manejo de los registros contables en sus
diferentes situaciones

primer conversatorio de mercadeo
estratégico como herramienta de

desarrollo empresarial.

Ciencias de la salud.

Diplomado en finanzas en el sector salud.

Diplomado en masaje oriental.

Segundo foro distrital y primer foro regional salud y cultura.

11.2.3.4 SERVICIOS : En este botón aparecerán una animación, toda la información sobre los servicios brindados por la universidad a la comunidad bolivariana (alumnos, docentes y comunidad en general). Aparecerá un acceso al menú principal en la parte superior izquierda de la pantalla, aparecerá información sobre los siguientes servicios.

BIBLIOTECA: Este servicio podrá ser visitado por los usuarios. Al hacer clic se mostrara unas fotos de las instalaciones y a un lado de la ventana se describirá las diferentes áreas de libros que la biblioteca contiene. Ejemplos: Ingeniería de sistemas, Derechos, Psicología, etc.

Cada presentación o ventana tendrá el logo de la Universidad en el lado superior izquierdo de esta; también contendrá botones de cerrado de programa y volver al menú principal localizados en la parte inferior de la pantalla.

HEMEROTECA: Este servicio podrá ser visitado por los usuarios. Al hacer clic se mostrara unas fotos de las instalaciones y a un lado de la ventana se describirá las diferentes colecciones revistas, boletines y otras publicaciones. Cada presentación o ventana tendrá el logo de la Universidad en el lado superior izquierdo de esta; también contendrá botones de cerrado de programa y menú principal, ubicados en la parte inferior derecha.

Aparecerá un acceso al menú principal en la parte superior izquierda de la pantalla.

BIENESTAR UNIVERSITARIO :

En esta ventana mostrara las diferentes áreas que este servicio presta a la comunidad bolivariana como son:

- **ÁREA DE SALUD**

Esta área se basa en unos principios de solidaridad, autonomía y ética profesional, el cual favorece el desarrollo social del individuo (apoyando las diferentes campañas de prevención, asistencia, rehabilitación, formación e investigación) al hacer clic mostrará las actividades (talleres horario de atención y su ubicación) en esta área, también algunas fotos, sonidos.

- **AREA DE DESARROLLO HUMANO**

El objetivo principal de esta área es el de fomentar programas de orientación y capacitación para estudiantes de las diferentes facultades académicas de nuestra institución a nivel preventivo, formativo y remedial. (al hacer clic mostrará las actividades(talleres, horario de atención y su ubicación) en esta área, también se percibirán algunas fotos, y música de fondo.

- **AREA CULTURAL**

Al hacer click mostrará las actividades, horario de atención y su ubicación) de esta área ; promueve diversos programas como:

Danza

Teatro

Coro

Grupo vallenato

Banda musical

Grupo de música folclórica

Seguidamente revelando algunas fotos, sonidos de fondo tipo ambiental; todo escrito.

- **AREA DE DEPORTES**

El área propende por una buena salud física y mental del estudiante bolivariano, la convivencia y el sano esparcimiento de toda la comunidad universitaria, a través de la practica deportiva (al hacer a se mostrarán las actividades, programas, horario de atención,

campeonatos y su ubicación) en esta área, también se muestran algunas fotos, sonidos. Cada presentación que contenga información reflejada en la ventana contendrá el logo de la universidad en lado superior izquierdo de esta, también contendrá botones de cerrado de programa y menú principal ubicados en la parte inferior izquierda de la ventana.

CONSULTORIO JURÍDICO

Es una dependencia de la facultad de derecho que ofrece su asesoría profesional a la comunidad atlanticense a través de los estudiantes en practica quienes cuentan con la orientación de los docentes especialistas en las distintas ramas de la jurisprudencia.

LABORATORIOS.

Se proyectaran fotos de algunos laboratorios con ciertos comentarios de su empleo:

Procedimiento evaluativo.

Modalidades físicas.

Morfología.

Microfisiología.

Bioquímica.

Gimnasio.

Laboratorios de enfermería.

Laboratorios de informática.

Criminología y psicología.

CONSULTORIO MEDICO.

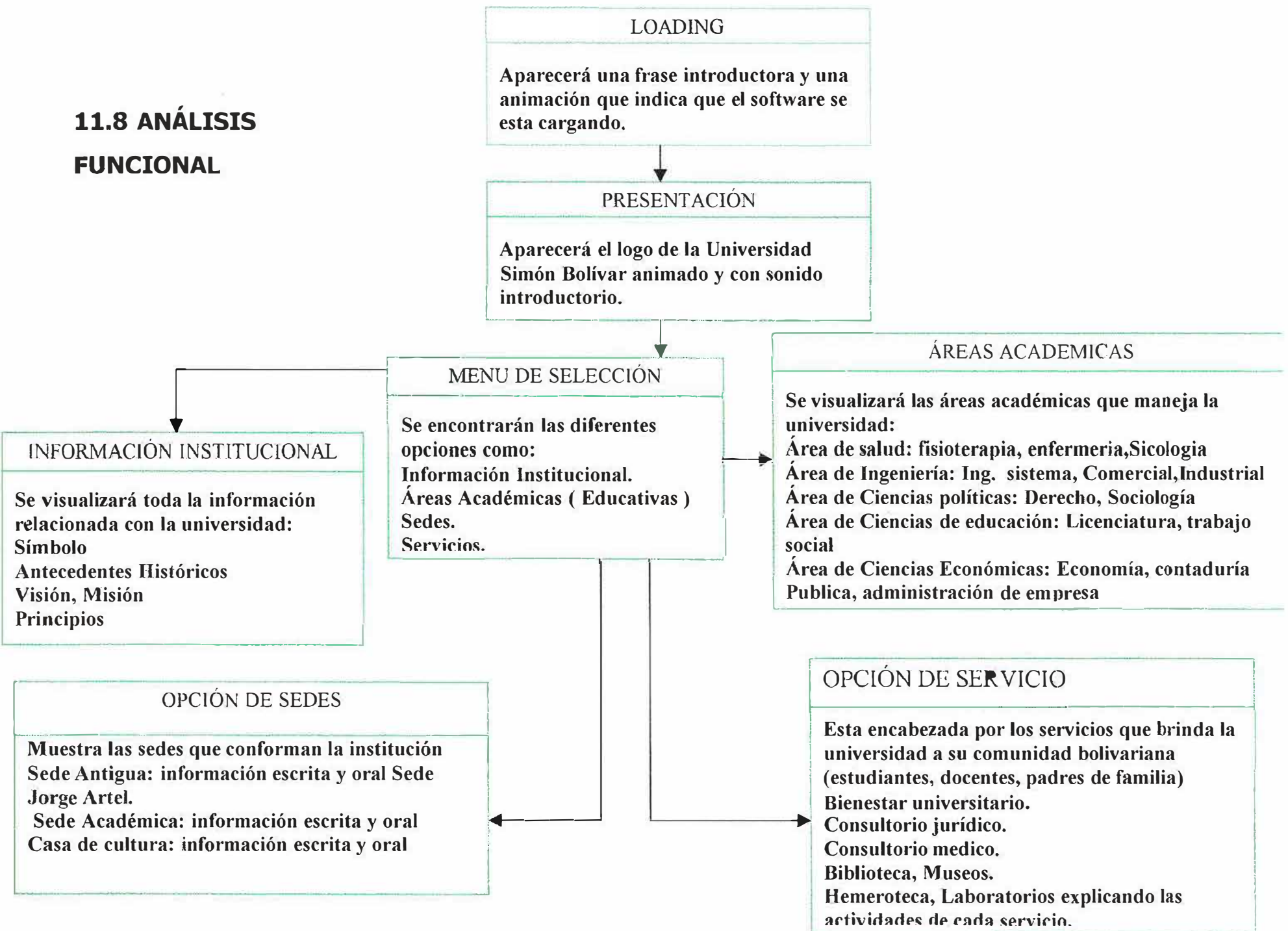
Se mostraran imágenes y un respectivo formato escrito con los horarios que presta el servicio medico.

MUSEOS.

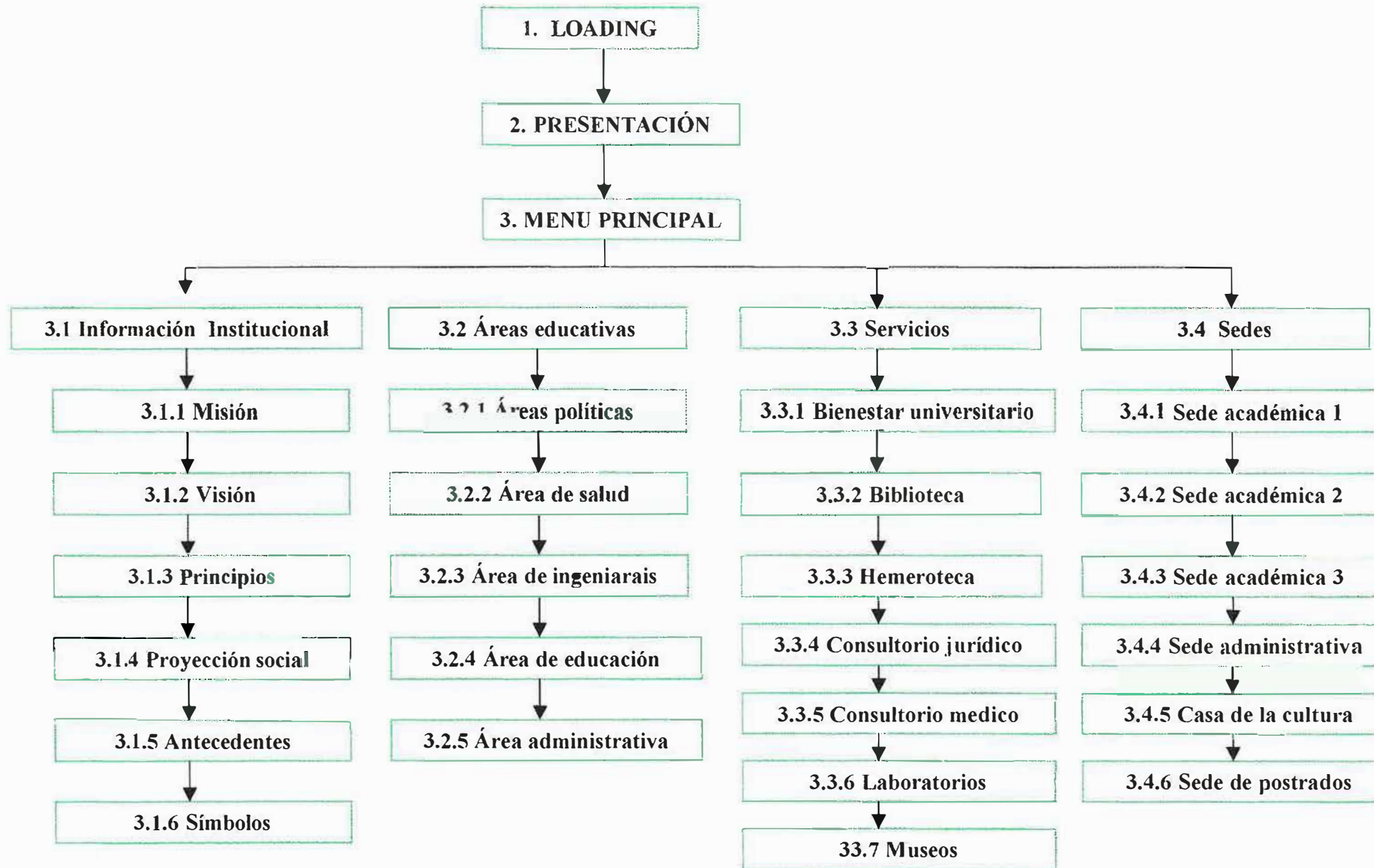
Se proyectaran fotos de alguna exhibiciones de libros cuyos autores son representativos de Colombia. Cada representación o ventana que contenga información reflejada en ella tendrá el logo de la universidad en el lado superior izquierdo y también contendrá botones de cerrado de programa y menú principal, ubicados en la parte inferior derecha. Al hacer clic se mostrara las actividades (programas, horario de atención,

campeonatos y su ubicación) en esta área, también se muestran algunas fotos y sonidos.

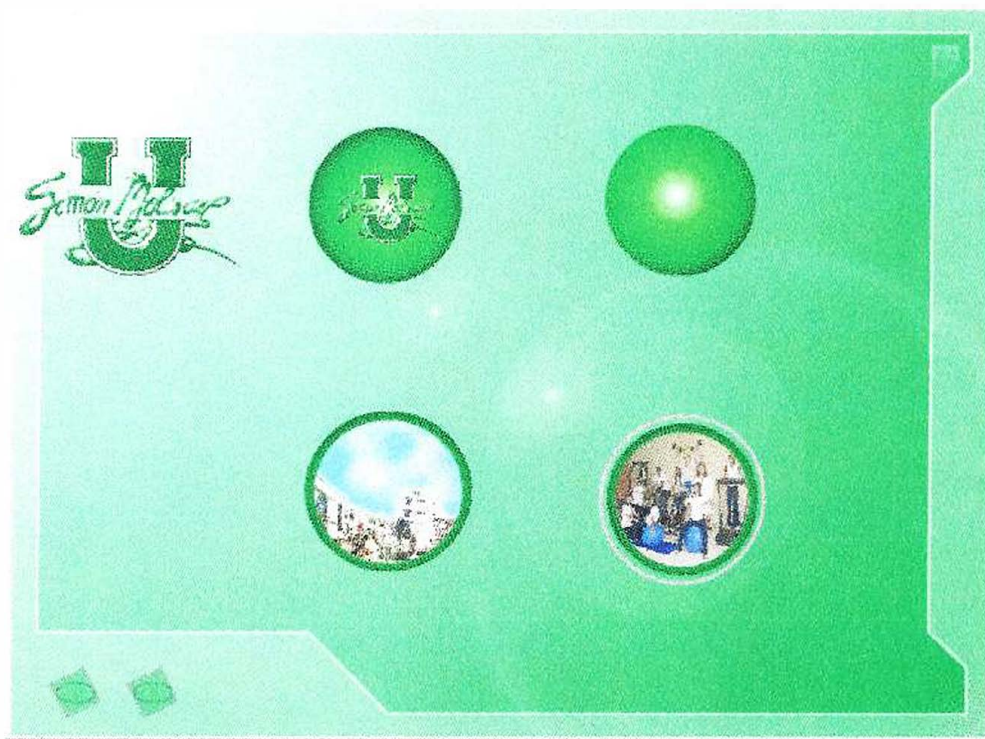
11.8 ANÁLISIS FUNCIONAL



11.9. DIAGRAMA ESTRUCTURAL



12. DISEÑO DEL SISTEMA



Menú principal
(Información Institucional, Áreas Educativas, Sedes, Servicios)



Menú Información Institucional


(Misión, Visión, Principios, Proyección Social, Antecedentes Históricos, Símbolos)



Menú Principal de Áreas



Menú de Escogencia por Área

Duración y Acreditación:
 10 Semestres-Diurnos
 11 Semestres-Nocturnos
 Título:
 Ingeniero de Sistemas
 Código ICIES:
 Diurno:
 280540030000000111100
 Nocturno:
 280540030000000111200

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar es una institución de educación superior, que ofrece una actividad común dedicada al proceso de la formación integral en los campos de la ciencia, las humanidades y la tecnología; a la investigación científica y a la promoción del desarrollo cultural e ideológico de la sociedad, teniendo como fundamento el idealo humanista de un ser ético, culto, autónomo y líder constructor de una sociedad democrática, justa y solidaria.

En cumplimiento de nuestra función social propiciamos la actualización y universalización de los saberes.




Duración y Acreditación:
 10 Semestres-Diurnos
 11 Semestres-Nocturnos
 Título:
 Ingeniero de Sistemas
 Código ICIES:
 Diurno:
 280540030000000111100
 Nocturno:
 280540030000000111200

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar es una institución de educación superior, que ofrece una actividad común dedicada al proceso de la formación integral en los campos de la ciencia, las humanidades y la tecnología; a la investigación científica y a la promoción del desarrollo cultural e ideológico de la sociedad, teniendo como fundamento el idealo humanista de un ser ético, culto, autónomo y líder constructor de una sociedad democrática, justa y solidaria.

En cumplimiento de nuestra función social propiciamos la actualización y universalización de los saberes.

Menú de las Áreas

(todas las áreas se mostraran de la misma manera)



Menú de sedes

(aquí se tiene acceso a cada una de las sedes de la universidad)



La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar es una institución de educación superior, no oficial y de utilidad común dedicada al proceso de la formación integral de los campos de la ciencia, las humanidades y la tecnología; a la investigación científica y a la promoción del desarrollo cultural e ideológico de la sociedad, teniendo como fundamento el ideario bolivariano de un ser ético, culto,



promoción del desarrollo cultural e ideológico de la sociedad, teniendo como fundamento el ideario bolivariano de un ser ético, culto, autónomo y líder constructor de una sociedad democrática, justa y solidaria.

En cumplimiento de nuestra función social propiciamos la actualización y universalización de los saberes, expresados con pertinencia,



no oficial y de utilidad común dedicada al proceso de la formación integral de los campos de la ciencia, las humanidades y la tecnología; a la investigación científica y a la promoción del desarrollo cultural e ideológico de la sociedad, teniendo como fundamento el ideario bolivariano de un ser ético, culto, autónomo y líder constructor de una sociedad democrática, justa y solidaria.

Información de las sedes

(muestra la información de cada una de las sedes)

ANEXOS

ANEXO 1

TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Fuentes primarias: en el presente trabajo de investigación (proyecto) se utilizó como fuente primaria para la recolección de datos:

- ✓ Entrevista a personal idóneo.
- ✓ Formato de encuesta dirigida a estudiantes, comunidad en general y docentes de la Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar.

Fuentes secundarias:

En las fuentes secundarias los instrumentos utilizados fueron:

- ✓ Libros de consultas.
- ✓ Revistas.
- ✓ Informes.
- ✓ Memorias de seminarios.

ANEXO 2

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población: la población está conformada por (25 no estudiantes, 30 estudiantes, 20 docentes) de ambos sexos, con edades que oscilan de los 17 años en adelante.

Muestra: la muestra está representada por 30 estudiantes de la Universidad, fue escogida al azar entre las diferentes facultades, así mismo, 20 docentes y 25 representantes de la comunidad.

DELIMITACIÓN DEL TEMA

Delimitación espacial: la investigación se realizará en el departamento del Atlántico en el municipio de Barranquilla, en la Corporación Educativa Mayor Del Desarrollo Simón bolívar, situado al norte del municipio antes mencionado.

Limitación temporal: la propuesta se inició a partir del mes de febrero del año en 2002, cuando se hizo la selección del tema, el cual ha sido objeto de estudio; estamos en la actualidad en

planeación para culminar en la última semana del mes de noviembre para realizar la ejecución del proyecto.

ANEXO 3

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Después de haber aplicado los instrumentos, se obtuvo la siguiente información en una muestra cautiva de 20 docentes, 30 estudiantes pertenecientes a la Universidad Simón Bolívar y 25 personas de la comunidad en general, escogida al azar.

Realizado el ejercicio con docentes se llegó a la siguiente conclusión:

Una de las debilidades detectadas es la creencia de que la Universidad Simón Bolívar proyecta una mala imagen ante la comunidad así mismo considera que se deben implementar charlas e incrementar trabajos prácticos y otras actividades para reforzar un poco el campo académico y los servicios ya existentes. A pesar de que la universidad tiene un buen porcentaje de puntos positivos (60%), por otra parte los puntos negativos tienen un porcentaje representativo del 40% que resulta preocupante y se deben buscar los mecanismo para reducir este concepto.

Por su parte los estudiantes de la Universidad mostraron que antes de ingresar a ésta, tenían muy pocos conocimientos acerca de ella, y lo poco que conocían lo sabían por la prensa o por algunos comerciales de televisión. Sin embargo consideran que uno de los puntos favorables es el buen nivel académico de la Universidad. Aunque para muchos sus expectativas no hayan sido colmadas.

La comunidad encuestada reconoce que sus conocimientos sobre la Universidad, se basan en comerciales de televisión y concluyen al mismo tiempo que la imagen que proyecta la universidad para los posibles nuevos estudiantes está dividida en un promedio de 50% como buena, y el otro 50% de una imagen mala o regular.

ENCUESTA # 1

Encuesta dirigida a estudiantes de la Universidad Simón Bolívar.

Objetivo de la encuesta: medir el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes sobre la Universidad.

Nombre : _____
Edad : _____ Dirección : _____
Facultad : _____ Semestre : _____

1. Por cual medio de comunicación conociste la Universidad Simón Bolívar ?

☐ Prensa ☐ Solicitud inmediata ☐ Televisión ☐ Radio ☐ Charlas en los colegios

2. Por qué escogió usted a la Universidad Simón Bolívar ?

☐ Imagen ☐ Nivel Académico ☐ Economía ☐ Recomendada Ubicación

3. Antes de ingresar a esta Universidad que conocimientos tenia usted sobre ella ?

☐ Muchos ☐ Pocos ☐ Ninguno

4. Ha llenado sus expectativas la Universidad Simón Bolívar ?

☐ Si ☐ No ☐ Otro/ Cuál ?

5. Qué aspectos de la Universidad le gustaría mostrar a la comunidad ?

☐ Nivel Académico ☐ Servicios ☐ Instalación ☐ Otro/ Cuál ?

6. Cuál de los servicios que ofrece la Universidad ha utilizado ?

☐

Ayudas
Psicología

☐

Deportes

☐

Jurídica

☐☐

Laboratorio

☐

Sistemas

☐

Consulta Medica

☐

Trabajo Social

☐

Otro Cuál ?

ENCUESTA # 2

Encuesta dirigida a los profesores de la Universidad Simón Bolívar.

Objetivo de la encuesta: medir el nivel de conocimiento que tienen los profesores sobre la Universidad.

Nombre : _____

Edad : _____ Dirección : _____

Teléfono : _____

1. Hace cuánto tiempo trabaja en esta institución ?

2.Cuál cree usted que sea la imagen que proyecta la Universidad ante la comunidad ?

☐ Buena ☐ Mala ☐ Regular ☐ Otro / Cuál ? _____

3. En tu opinión como es la imagen que refleja la Universidad ?

☐ Positiva ☐ Negativa ☐ Otro/ cuál ? _____

4. Qué aspectos reforzaría usted en el campo académico ?

☐ Mayor Profundización ☐ Trabajos Prácticos ☐ seminarios ☐ sala de Internet

☐ Otro / Cuál ? _____

5. Qué clases de servicios implementaría para reforzar los ya existentes ?

☐ Emisora ☐ Periódico ☐ Acción. Recreativas ☐ Otro Cuál ? _____

6. Califica P (positivos) y N (negativos) las siguientes características de la Universidad.?

☐ Edificación

☐

Imagen

☐ Ubicación

☐

Nivel. Académico

☐

Otro / Cuál ?

ENCUESTA # 3

Encuesta dirigida a la comunidad en general.

Objetivo de la encuesta: medir el nivel de conocimiento que tiene la comunidad en general sobre la Universidad.

Nombre : _____

Edad : _____ Dirección : _____

Ocupación : _____ Teléfono : _____

1. Ha escuchado usted hablar de la universidad Simón Bolívar ?

☐ Folletos ☐ Prensa ☐ Radio ☐ Tv Otro / Cuál _____

2. Qué conceptos tiene usted de este centro educativo ?

☐ Bueno ☐ Malo ☐ Regular Otro/ cuál ? _____

3. Estudiaría usted en la Universidad Simón Bolívar ?

☐ Si ☐ No

4. Durante su época escolar que clases de promoción, hacían las universidades ?

☐ Visitas ☐ Folleto ☐ Prensa, TV, Radio

☐ Otro Cuál ? _____

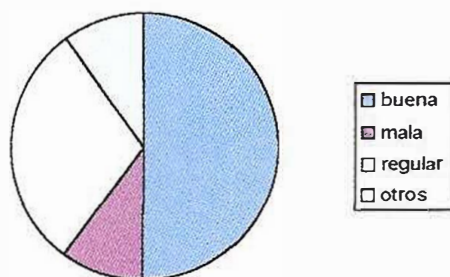
ANEXO 4

GRÁFICAS

Resultado encuesta dirigida a Profesores

Cuadro 1. **¿Cuál crees que es la imagen que proyecta la universidad ante la comunidad?**

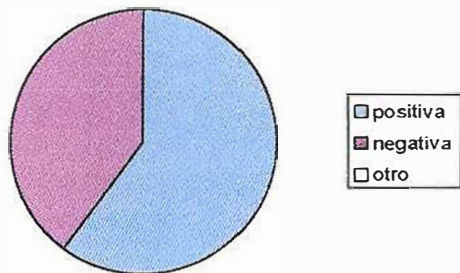
Buena	50%
Mala	10%
Regular	30%
Otro	10%



Fuentes: encuesta a profesores

Cuadro 2. **¿En tu opinión como es la imagen que refleja la universidad?**

Positiva	60%
Negativa	40%
Otro	0%

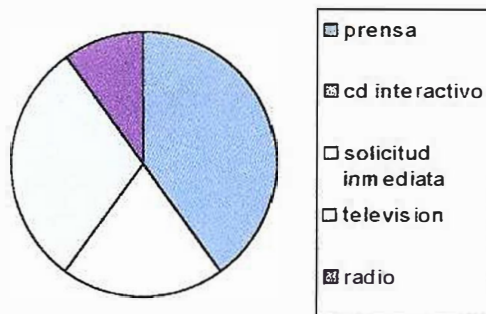


Fuentes: encuesta a profesores

Resultado encuesta dirigida a Estudiantes

Cuadro 2. **¿Por cuál medio conociste la Universidad?**

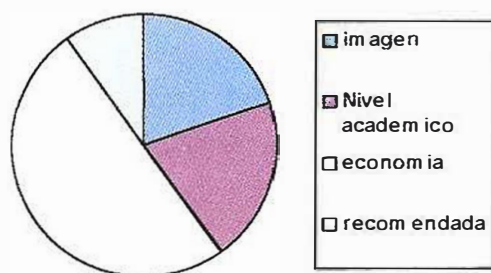
Prensa	40%
CD Interactivo	0%
Solicitud Inmediata	20%
Televisión	30%
Radio	10%



Fuentes: encuesta a estudiantes

Cuadro 2. **¿Por qué escogió la Universidad Simón Bolívar?**

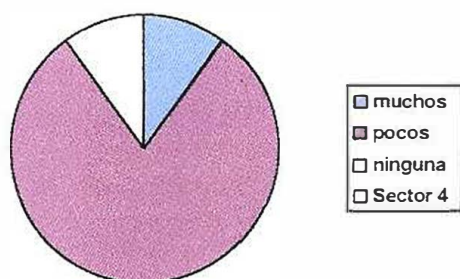
Imagen	20%
Nivel Académico	20%
Economía	50%
Recomendada	10%



Fuentes: encuesta a estudiantes

Cuadro 3. **¿Antes de ingresar a la universidad que conocimiento tenias con respecto a ella?**

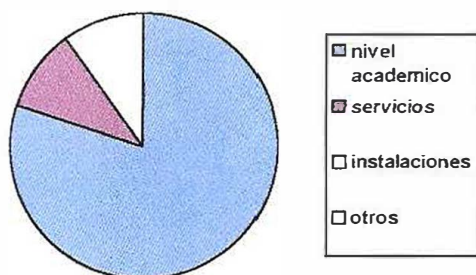
Muchos	10%
Pocos	80%
Ninguno	10%



Fuentes: encuesta a estudiantes

Cuadro 5. **¿Qué aspectos de tu Universidad te gustaría mostrar a la comunidad?**

Nivel académico	80%
Servicios	10%
Instalaciones	10%
Otros	0%

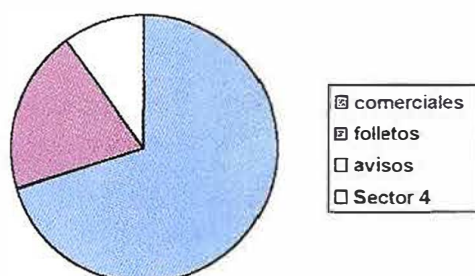


Fuentes: encuesta a estudiantes

Resultado encuesta dirigida a la Comunidad

Cuadro 6. **¿A través de que medios has escuchado hablar de la universidad?**

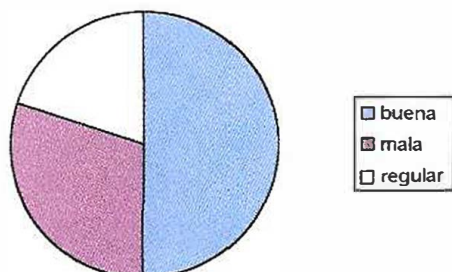
Comerciales	70%
Folletos	20%
Avisos	10%
Otros	0%



Fuentes: encuesta a la comunidad

Cuadro 7. **¿Qué concepto tienes de la Universidad?**

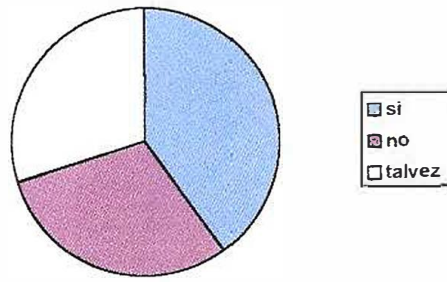
Buena	50%
Mala	30%
Regular	20%



Fuentes: encuesta a comunidad

Cuadro 8. **¿Estudiarías en la universidad?**

Sí	60%
No	20%
Tal vez	20%



Fuentes: encuesta a comunidad

ANEXO 5

RECOMENDACIONES

Es evidente que la imagen que proyecta cualquier entidad es eje primordial para su éxito o fracaso, razón por la cual se debe impulsar y responsabilizar campañas orientadas a desarrollar competencias, por lo tanto se ha querido hacer las siguientes recomendaciones:

- ✓ Promover el desarrollo de un software interactivo que muestre más ampliamente la realidad de esta alma mater, para que el estudiante, docente o persona en general disfruten, interpreten y se recreen con la implementación de este tipo de elementos que posibilitan el desarrollo de su capacidad creativa.

- ✓ Proporcionar herramientas de capacitación a los docentes y estudiantes para que se desempeñen como multiplicadores de información entre la universidad y las nuevas generaciones de estudiantes que propicien un acercamiento afectivo, profundo y permanente.

BIBLIOGRAFÍA

- INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TÉCNICAS Y CERTIFICACIÓN. Tesis y otros trabajos de grado Bogotá: INCONTEC., 1996, 1932 p. NTC. 1486.
- NIESEN, Jacob, Usabilidad: diseño en sitio web, Prentice may, 2000, 416p.
- PRESSMAN, Roger, Ingeniería del Software un enfoque práctico.

www.bsa.com

www.blitz.com

www.cocacola.com

www.joecartoon.com

www.macromedia.com

www.macsystems.com

www.metropro.com.mx

www.usershock.com

**SOFTWARE DE ADMINISTRACIÓN PARA EL CD
PROMOCIONAL DE LA CORPORACIÓN EDUCATIVA
MAYOR DEL DESARROLLO SIMÓN BOLÍVAR**

**CALLE PELUFFO ARLET COROMOTO
ROMERO RADA ELAINE ESTHER
ROSADO LLACH CHRIS RICHARD
SEGOVIA NIETO MAYRA SILVANA
VELÁSQUEZ CARRILLO MARVIN RAFAEL**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, PRESENTADO COMO
REQUISITO PARA OPTAR EL TÍTULO DE INGENIERO DE
SISTEMAS**

**CORPORACIÓN EDUCATIVA MAYOR DEL DESARROLLO
SIMÓN BOLÍVAR
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMA
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
BARRANQUILLA
2003**

TABLA DE CONTENIDO

	Pág
INTRODUCCIÓN	
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	2
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	2
1.2. JUSTIFICACIÓN	3
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.	4
2. OBJETIVOS.	5
2.1. OBJETIVO GENERAL.	5
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	5
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.	5
4. ALCANCES Y LIMITACIONES.	6
4.1. ALCANCES.	6
4.2. LIMITACIONES.	6
5. MARCO REFERENCIAL.	8
5.1. MARCO TEÓRICO.	8
5.2. MARCO CONCEPTUAL.	17

6.	METODOLOGÍA.	20
6.1.	TIPO DE ESTUDIO.	20
6.2.	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN.	20
6.3.	METODOLOGÍA.	21
7.	RECURSOS.	25
8.	CRONOGRAMAS.	26
9.	INGENIERÍA DE REQUISITOS.	27
10.	INGENIERÍA DE INFORMACIÓN.	29
11.	DISEÑO DEL SISTEMAS.	35
ANEXOS.		
BIBLIOGRAFÍA.		

INTRODUCCIÓN

El éxito de cualquier empresa, sin importar su tamaño o la actividad a que se dedique depende en gran parte de la organización, una buena organización le abrirá puertas e incrementara su imagen y la de quienes en ella laboran; por lo contrario una mala organización pondrá en tela de juicio la eficacia de la misma.

Para lograr una excelente organización se necesita esfuerzo, dedicación, pero sobre todo evolución, tenemos

que aceptar que el mundo cambia y día a día la actividad del ser humano se extiende y lo que ayer consideramos moderno hoy no lo es.

Es por esto que en la actualidad la tecnología juega un papel importante en la organización de cualquier empresa, nuestra entidad. La Corporación del Desarrollo Simón Bolívar consciente de la importancia de caminar a la par de la tecnología a venido modernizando sus diferentes dependencias y para ello, hemos puesto la mira en una de las mas importantes, como lo es el departamento de admisiones, el cual hemos querido modernizar creando un software para clasificar y llevar estadísticas de la información suministrada a aspirantes que desean ingresar a este ente educativo.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA

El departamento de admisiones de nuestra universidad, es un estamento de mucha responsabilidad, puesto que diariamente se acercan jóvenes con aspiraciones de ingresar a nuestra Alma Mater algunos llegan con intenciones muy bien definidas, con ideas claras y decididos sobre un determinado programa. Pero algunos otros buscan un horizonte , alguien o algo que los guíe, que los conduzca por el pesado camino de la indecisión y los lleve a la orilla para decidirse por tal o cual programa.

Las personas encargadas muy dispuestos a ayudar entregan folletos que contienen cierta información académica sobre los programas desarrollados en la Universidad pero quizás, estos conceptos allí plasmados no son suficientes para ayudar a tomar una determinación tan importante como lo es escoger el camino que seguirá el resto de tu vida y de lo cual dependerá para realizarte como ser humano y profesional.

Queremos entonces que estos folletos sean reemplazados por un software promocional. Donde se condense toda la información sobre la realidad, no solo

académica sino administrativa, recreativa y cultural de nuestra institución, dando una verdadera visión de la misma.

1.2 JUSTIFICACION.

La evolución del mundo, ha generado en la raza humana la necesidad de ser cada día mejor, de desempeñarse bien en cualquier campo donde se desenvuelva y de realizar muy bien sus labores sin necesidades de llegar al agotamiento extremo; por esto siempre estamos en la constante búsqueda de mejorar lo que estamos realizando, desplegando nuestras, capacidades creativas e inventando métodos que faciliten nuestro diario vivir, y agilicen las actividades desarrolladas en nuestras labores académicas o en las actividades laborales.

La tecnología va de la mano de cualquier labor, y es la base prioritaria de los avances. Hoy queremos agilizar y condensar la información que se lleva día a día en el departamento de admisiones de la Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar, creando un software que nos ayude a llevar un control sobre los CDS promocionales que entregue el departamento de admisiones de la universidad y guarde la información de las personas o entidades a las que dicho CD se les entregó, esto ayudaría a tener un dato aproximado de los posibles aspirantes a ingresar en la institución.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿ De que forma la Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar puede organizar, clasificar e inventariar el número de CD promocionales que se entreguen a los posibles aspirantes a ingresar a la institución?

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar un software que controle y maneje un inventario de las entregas de los CDS promocionales de la Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar.

2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Reunir información necesaria para llevar a cabo el software de administracion de CD'S.
- Diseñar y modelar el sistema de la base de datos para el software de administración a implementar.
- Diseñar una interfaz que permita el fácil manejo de la herramienta (software).

4. ALCANCES Y LIMITACIONES

4.1 ALCANCES

La idea de cambiar un inerte folleto por un CD promocional de nuestra corporación es uno de los avances mas representativos en el departamento de admisiones ya que cada aspirante a ingresar a la universidad estará llevando a su casa un pedazo de la misma, vivirá y sentirá el diario acontecer de la vida universitaria y tendrá bases sólidas para poder determinar con claridad el camino que empezara a recorrer en su futuro profesional.

Al mismo tiempo da al departamento de admisiones la oportunidad de mostrar una imagen de perfecta organización condensando en un programa la información esencial de cada una de las personas a quien se le facilita un CD promocional de la universidad lo que permite llevar un inventario del numero de CD que son entregado y ejercer un mayor control sobre los mismo.

4.2 LIMITACIONES

Al idear un nuevo proyecto es el deseo de las personas involucrados en el mismo que este resulte positivo en un 100%, peor como es de esperarse se pueden presentar inconvenientes que quizás no nos permitan alcanzar totalmente nuestra

meta. En este caso, consideramos que el impase puede presentarse en que no todos los aspirantes a cupos de la universidad, puedan disfrutar de este recurso en su hogar por no poseer de un equipo de computación donde colocarlo.

5. MARCO DE REFERENCIA

5.1 MARCO TEÓRICO

5.1.1. VISUAL BASIC

Visual Basic es el lenguaje de programación más sencillo que te permite crear aplicaciones para Windows.

Visual - Este término hace referencia a que no todo lo que realicemos tiene porqué estar relacionado con programar o con código.

Basic - (Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code) El lenguaje de los primeros ordenadores de 16 bits que a muchos de nosotros nos trae nostálgicos recuerdos.

La ventaja principal de este lenguaje de programación es su sencillez para programar aplicaciones de cierta complejidad para Windows, y sus desventajas son la necesidad de archivos adicionales además del ejecutable y cierta lentitud en comparación con otros lenguajes. Hoy en día este último factor es cada vez menos determinante debido a la gran potencia de los ordenadores de última generación.

5.1.2. MYSQL

MySQL es un sistema de administración de bases de datos. Una base de datos es una colección estructurada de datos. La información que puede almacenar una base de datos puede ser tan simple como la de una agenda, un contador, o un libro de visitas, ó tan vasta como la de una tienda en línea, un sistema de noticias, un portal, o la información generada en una red corporativa. Para agregar, acceder, y procesar los datos almacenados en una base de datos, se necesita un sistema de administración de bases de datos, tal como MySQL.

MySQL es un sistema de administración de bases de datos relacionales. Una base de datos relacional almacena los datos en tablas separadas en lugar de poner todos los datos en un solo lugar. Esto agrega velocidad y flexibilidad. Las tablas son enlazadas al definir relaciones que hacen posible combinar datos de varias tablas cuando se necesitan consultar datos. La parte SQL de "MySQL" significa "Lenguaje Estructurado de Consulta", y es el lenguaje más usado y estandarizado para acceder a bases de datos relacionales.

El software de bases de datos MySQL consiste de un sistema cliente /

servidor que se compone de un servidor SQL multihilo, varios programas clientes y bibliotecas, herramientas administrativas, y una gran variedad de interfaces de programación (APIs). Se puede obtener también como una biblioteca multihilo que se puede enlazar dentro de otras aplicaciones para obtener un producto más pequeño, más rápido, y más fácil de manejar. Para obtener información técnica más detallada, es necesario consultar la guía de referencia de MySQL.

5.1.3 AUDITORIA.

La auditoria es un proceso sistemático para obtener y evaluar de manera objetiva las evidencias relacionadas con informes sobre actividades económicas y otros acontecimientos científicos. El fin del proceso consiste en determinar el grado de correspondencia del contenido informativo con las evidencias que le dieron origen, así como determinar dichos informes se han elaborado observando principios establecidos para el caso. Como la auditoria es un proceso sistemático de obtener evidencia, tienen que existir conjuntos de procedimientos lógicos y organizados que sigue el auditor para recopilar la información. La definición señala que la evidencia se obtiene y evalúa de

manera objetiva. La evidencia examinada por el auditor consiste en una amplia variedad de información y datos que apoyen los informes elaborados.

5.1.3.1. NORMAS DE AUDITORIA

Las normas de Auditoria generalmente aceptadas están contenidas en 10 disposiciones divididas en tres grupos: normas personales, normas de ejecución del trabajo y normas de información.

Presentados en su integridad, en partes subsecuentes de esta sección se estudian en forma individual cada uno de ellos.

5.1.3.2. Normas personales.

1. El examen es presentado por una persona o por personas que tengan el entrenamiento técnico y la capacidad profesional adecuada.
2. En todos los asuntos relacionados con el trabajo, el auditor o los auditores deben mantener una actitud clara e independiente.
3. Se debe poner el debido cuidado y diligencia profesional en el desarrollo del examen y en la preparación del proyecto.

5.1.3.3. Normas de ejecución del trabajo.

1. El trabajo se debe planear adecuadamente y los ayudantes, si es el caso, deben ser supervisados en forma adecuada.
2. Se debe efectuar un estudio y evaluación del control interno existente como base de la confianza que se va a depositar en él, y como fundamento de la extensión de las pruebas a que deberán sujetarse los procedimientos de auditoria.
3. Se debe obtener la evidencia suficiente y competente a través de inspecciones, observaciones, investigaciones y confirmaciones que permitan establecer la base razonable sobre la que se apoya el dictamen a los estados sujetos a la revisión.

5.1.3.4. Normas de información.

1. El informe deberá expresar si los estados financieros se presentan de acuerdo a los principios de contabilidad generalmente aceptados.
2. El informe deberá expresar si dichos principios han sido observados de manera consistente en el periodo actual en relación con el periodo anterior.
3. El dictamen expresará o bien una opinión relacionada con los estados

financieros, considerados como un todo, o bien una opinión relacionada con los estados financieros considerados como un todo, o bien la afirmación de que no pueda expresar una opinión sobre el conjunto de los estados financieros se deberán revelar las razones correspondientes.

5.1.4. CONTROL DE CALIDAD

El control de calidad debe justificar la confianza que han depositado en ella los usuarios de sus servicios , para estar seguros de que se esta cumpliendo con ese control se establecieron políticas y procedimientos que deben asegurar lo siguiente:

- 1.Se mantenga la independencia de hecho y en apariencia.
- 2.Que las auditorias son llevadas a cabo por personas que tengan el entrenamiento y habilidades necesarias a las circunstancias presentadas.
- 3.Que aquellos que lleven a cabo la auditoria busquen el consejo cuando lo requieran de aquellos que tengan la capacidad adecuada.
- 4.Se mantenga la calidad apropiada del trabajo mediante la supervisión y revisión

de todos los niveles de la organización.

5. Se contrate personal que tenga integridad, competencia y motivación para trabajar competentemente.

6. Que la educación continua y las actividades de entrenamiento confieran a los empleados el conocimiento necesario para cumplir con las tareas que les han sido asignadas.

7. Solo se ascienda a la persona cuando es capaz de cumplir con la mayor responsabilidad.

8. Se realicen inspecciones para determinar que los procedimientos de control de calidad se aplican con efectividad.

5.1.5. Planeación de la Auditoria en Informática.

Para hacer una adecuada planeación de la auditoria en informática, hay que seguir una serie de pasos previos que permitirán dimensionar el tamaño y características de área dentro del organismo a auditar, sus sistemas, organización y equipo.

En el caso de la auditoria en informática, la planeación es fundamental, pues habrá que hacerla desde el punto de vista de los dos objetivos:

- *Evaluación de los sistemas y procedimientos.*
- *Evaluación de los equipos de cómputo.*

Para hacer una planeación eficaz, lo primero que se requiere es obtener información general sobre la organización y sobre la función de informática a evaluar.

Para ello es preciso hacer una investigación preliminar y algunas entrevistas previas, con base en esto planear el programa de trabajo, el cual deberá incluir tiempo, costo, personal necesario y documentos auxiliares a solicitar o formular durante el desarrollo de la misma.

5.1.6. BASES DE DATOS.

Los sistemas de bases de datos se diseñan para gestionar grandes cantidades de información. La gestión de datos implica tanto la definición de estructura para almacenar la información como la provisión de mecanismo para la manipulación de la información.

Además, los sistemas de bases de datos deben proporcionar la seguridad de la información almacenada en caso de caídas del sistema o intentos de acceso sin autorización. Si los datos están compartidos por varios usuarios, el sistema debe evitar posibles resultados anormales.

Un propósito principal de un sistema de base de datos es proporcionar a los usuarios una visión abstracta de los datos, es decir, el sistema esconde ciertos detalles de como los datos se almacenan y mantienen. Esto se hace mediante la definición de tres niveles de abstracción que pueden ser observados: el nivel físico, el nivel lógico y el nivel de vistas.

5.1.7 SISTEMA DE GESTIÓN DE BASES DE DATOS

Consiste en una colección de datos interrelacionados y una colección de programas para acceder a esos datos. Los datos describen un desarrollo particular. El objetivo primordial de un SGBD es proporcionar un entorno que sea tanto conveniente como eficiente para las personas que lo usan para la recuperación y almacenamiento de la información. Además, los sistemas de bases de datos deben proporcionar la seguridad de la información almacenada, en caso de caídas del sistema o intentos de accesos sin autorización. Si los datos son compartidos por varios usuarios, el sistema debe evitar posibles resultados anómalos. En la actualidad existen SGBD potentes y de fácil uso. El proyecto de investigación estará relacionado con dos:

Microsoft Access: Este SGBD es usado principalmente en pequeñas y medianas empresas. Posee herramientas que permiten crear tablas, consultas personalizadas, informes y páginas de acceso a datos; todo integrado. Es de fácil uso y posee la capacidad de crear formularios para la manipulación de los datos interactuando con un editor de Visual Basic.

5.2 MARCO CONCEPTUAL

- **Software:** Conjunto de programas, métodos y procedimientos relacionados con la explotación, funcionamiento y manejo de un sistema de proceso de datos.

- **Tecnología:** Conocimiento de como hacer las cosas, fundamentado sobre base científica.

Esta busca la aplicación de conocimientos a la forma de hacer las cosas, para la satisfacción de las necesidades humanas.

- **Microsoft Visual Basic:** Lenguaje de programación el cual facilitara crear el diseño de las interfaces, las cuales interactuaran con el usuario. En

este se desarrollan programas con herramientas que permiten seleccionar menú, botones y otros elementos gráficos de una paleta, dibujar y crear en la pantalla. Incluye el desarrollo de un código fuente al interactuar visualmente con diagramas de flujo que muestran en forma gráfica las rutas lógicas y el código asociado.

- **Bases de datos:** Consiste en una colección de datos interrelacionado y un conjunto de programa para acceder a dichos datos. La colección de datos, normalmente denominada base de datos, contiene información acerca de una empresa en particular.
- **GUI (Interfaz gráfica del usuario):** Interfaz de usuario basada en gráficas que incorpora iconos, menús despegables y un mouse.
- **Informática:** Concepto acuñado a partir de los términos información y automática para designar la ciencia que versa sobre el tratamiento y la conservación de las informaciones mediante maquinas automáticas.

- **Sistematización:** Es el hecho de organizar mediante un sistema, diferentes actividades con el fin de proporcionar un funcionamiento determinado.

6. METODOLOGÍA

6.1 TIPO DE ESTUDIO

El tipo de estudio que se aplica en este proyecto es el **técnico-científico**. Por que se utilizan procedimientos y métodos que hacen parte de una ciencia y arte que se encuentran vigentes en la realidad. En este caso la construcción de un software.

6.2 LINEA DE INVESTIGACIÓN

Este proyecto utiliza la línea de investigación de un **Sistema de Información**, teniendo en cuenta que la información como parte fundamental y como medio de control en la entrega de los CDS promocionales de la corporación educativa mayor del desarrollo Simón Bolívar.

6.3 METODOLOGIA

Para mejorar la calidad de una entidad el personal a cargo de la parte tecnológica de la empresa deben emplear estrategias que acompañen el proceso en si de la organización, por consiguiente el modelo ha utilizar en este proyecto es el “**modelo secuencial**”, llamado ciclo de vida básico del software o modelo en cascada, sigue un enfoque sistemático, secuencial del desarrollo del software que comienza en un nivel de sistemas y progresa con el análisis, diseño, codificación pruebas y mantenimiento. Acompaña a actividades como la ingeniería y modelado de sistemas / información, el análisis de los requisitos del software, el diseño, generación de código, pruebas y mantenimiento. Este ciclo de vida básico abarca las siguientes fases:

- **Ingeniería y análisis del sistema:** esta visión del sistema es esencial cuando el software debe interrelacionarse con otros elementos tales como hardware, personas y bases de datos. Por esto realizamos entrevistas con el cliente, escuchamos sus requisitos y peticiones, planes del negocio y la duración del proyecto.

- **Análisis de los requerimientos del software:** en esta fase nosotros los ingenieros debemos comprender y dominar la información del software, así

como la función, rendimiento e interfaces requeridas. Los requerimientos tanto del sistema como del software se documentan y revisan con el cliente.

En el proceso de análisis se elabora el modelo entidad-relación más apropiado para el software, en el cual se encuentren las entidades y los atributos necesarios. También se elabora un Diagrama de Flujo de Datos (DFD) que se adapte a los requerimientos de entrada, salida y proceso de información del mantenimiento.

- **Diseño :** el proceso de diseño traduce requisitos en una representación del software que se pueda evaluar por calidad antes de que comience la generación del código. Al igual que los requisitos el diseño se documenta luego de haber llegado a un acuerdo con el cliente sobre el aspecto visual que le gustaría tener de la interfaz que vamos a generar.

En el diseño se realiza una serie de procedimientos como:

- Diseñar una Base de Datos, indispensable para el adecuado manejo de la información.
- Desarrollar una Interfaz Gráfica del Usuario (GUI) que proporcione una correcta interacción con el usuario del software.

- **Generación de código:** es traducir el diseño en una forma legible para la máquina. En este paso nosotros como ingenieros desarrollaremos mecánicamente el código fuente a través de la herramienta Visual Basic y MYSQL para manejar la base de datos con el fin de hacer cumplir las funciones que se requieren en el software.

Durante la fase de generación de código se inicia la documentación del software, que consiste en el manual técnico y el manual del usuario. En el primero se definen las funciones del software y en el segundo instruye al usuario en el uso del software, como acceder a la información, como ingresarla y como indicar que arroje los resultados apropiados.

- **Pruebas :** una vez que se halla generado el código, comienzan las pruebas del programa. En este proceso se centran los procesos lógicos internos del software, asegurando que todas las sentencias se han comprobado y los procesos externos funcionales, es decir la realización de pruebas para la detección de errores y los requisitos que se piden del programa. Estas pruebas las realizaremos contando con la compañía del cliente para comprobar el total funcionamiento del software.

- **Mantenimiento:** en esta fase por lo general se hace una revisión del sistema y luego se establecería si el sistema debe adaptarse a nuevas necesidades

técnicas o mejoras en el sistema lo que nos obligaría a retomar las fases de diseño apropiadas.

7. RECURSOS

7.1 RECURSOS HUMANOS

- Estudiantes de décimo semestre de ingeniería de sistemas.
- Asesores.
- Personal del departamento de admisiones.
- Profesores de la facultad de ingeniería de sistemas.

7.2 RECURSOS LOGISTICOS

- Computadores.
- Software aplicativo(Microsoft Visual Basic, Mysql Front).
- Papelería: hojas de block, libros, cuadernos, fotocopias, bolígrafo, lápices, borrador, disketts, CDS.

7.3 RECURSOS FINANCIEROS

- Aportes de los estudiantes del proyecto.

8. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

TIEMPO ACTIVIDADES	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	RESPONSABLES
Recolección de información					MARVIN VELASQUEZ
Análisis y Diseño (Diagramas funcionales, DFD, GUI)					CHRIS ROSADO, MAYRA SEGOVIA.
Desarrollo del código del software(modulo de auditoria, GRD, Modulo de Exportación e Importación)					ARLETH CALLE P. EALINE ROMERO RADA.
Entrega de Manuales del Sistema y Usuario					ARLETH CALLE P. ELAINE ROMERO R. CHRIS ROSADO. MAYRA SEGOVIA. MARVIN VELASQUEZ

9. INGENIERIA DE REQUISITOS

9.1 RECONOCIMIENTO DEL PROBLEMA.

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar al encontrar una nueva forma de promocionarse, también encontró un nuevo inconveniente y es el de cómo llevar un control de los CDS promocionales que se hayan entregado a la comunidad.

9.2 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

La recolección de información se hizo mediante entrevistas con el usuario y mediante la observación directa.

9.3 ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS.

El software contará con las siguientes especificaciones:

- Servirá para almacenar la información de los beneficiarios ya sea una persona natural o una entidad.
- Mostrará la información de los usuarios del software.
- Servirá para llevar control sobre los CDS entregados.

9.4 FUNCIONES DEL SOFTWARE

El software ADMINCD, esta diseñado y destinado para ayudar a controlar de manera eficiente las entregas de los CDS promocionales que realice el departamento de admisiones de la universidad Simón Bolívar.

10. INGENIERIA DE INFORMACIÓN

10.1 RESEÑA HISTORICA DE LA UNIVERSIDAD

La Corporación Educativa del Desarrollo Simón Bolívar, debe su existencia al espíritu creador del doctor JOSE CONSUEGRA HIGGINS, científico social, especializado en economía y ex decano de varias facultades de Economía y ex rector de la universidad del Atlántico, quien con el invaluable apoyo de su señora esposa DOÑA ANA BOLÍVAR DE CONSUEGRA, fundo la institución el 15 de octubre de 1972, iniciando sus labores académicas el 23 de marzo de 1973.

Desde entonces, ha sido propósito de nuestra universidad, promover un ambiente pedagógico que favorezca el desarrollo de la capacidad de aprendizaje y comprensión del estudiante y por eso sus profesores poseen una alta calidad intelectual ética y moral, así como un dominio de la más avanzada metodología para la enseñanza moderna.

10.1 MISIÓN

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar es una institución de educación superior, sin animo de lucro, no oficial y de utilidad común dedicada al proceso de formación integral en los campos de las ciencias, las humanidades y la

tecnología; a la investigación científica y a la promoción del desarrollo cultural e ideológico de la sociedad, teniendo como fundamento el ideario bolivariano de un ser ético, culto, autónomo y líder, constructor de una sociedad democrática, justa y solidaria.

En cumplimiento de nuestra función social propiciamos la actualización y universalización de los saberes, expresados con pertinencia, interdisciplinaridad, integridad y flexibilidad curricular, teniendo como centro la reflexión permanente de los procesos sociales y económicos del desarrollo regional, nacional y latinoamericano.

Con personal calificado y actualizado fomentamos procesos de auto evaluación permanente para el mejoramiento continuo de la calidad de nuestros servicios y promovemos activamente el bienestar y el desarrollo de nuestra comunidad educativa y social.

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar valora y cultiva la entidad, la cultura propia y el respeto del ancestro.

10.2 VISIÓN

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar es una comunidad universitaria científica que se empeña en crear, reproducir y difundir el conocimiento a favor de una sociedad desarrollada, autónoma, justa y solidaria.

La corporación pretende incorporarse al futuro como una institución que forma líderes y dirigentes con conciencia nacional y latinoamericana, con responsabilidad ética, identificados con el compromiso histórico del enriquecimiento espiritual e intelectual de la sociedad y el fortalecimiento de la identidad regional, nacional y latinoamericana en la conquista del sueño bolivariano de una América unida y solidaria.

En tal sentido, La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar se constituirá en factor de desarrollo humano, local, regional y nacional mediante la construcción de un modelo de desarrollo social que se fundamente en los principios de la pluralidad de las culturas y la participación democrática de sus actores.

Con propósitos definidos en la utilización de sus recursos en la formación humanística de sus estudiantes se esmera en crear y mantener bibliotecas y

museos que sirven de símbolos de su responsabilidad en el fomento de la cultura y la formación de profesionales capaces de responder a las exigencias del desarrollo.

10.3 PRINCIPIOS.

La Institución orienta sus esfuerzos hacia la consolidación de unas conductas que permitan la formación de un hombre y un profesional que pueda hacerse cargo de su propia situación histórica, de asumir los compromisos y las responsabilidades que tiene frente a su comunidad. Es, decir precisamente, en cumplimiento de este compromiso institucional, por lo que la Universidad promueve la creación, el desarrollo y la adaptación del conocimiento en beneficio del crecimiento humano, del respeto a las libertades de conciencia, de opinión, información, enseñanza, aprendizaje, investigación y de cátedra que se traducen en una real convivencia universitaria.

10.4 VOCACIÓN INSTITUCIONAL Y PROYECCIÓN SOCIAL

La Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar nació comprometida con el entorno social que propició su surgimiento: el Caribe, Colombia y Latinoamérica, constituyen desde su fundación el objeto de su atención docente e investigativo y la solución de los problemas cruciales de las comunidades, su propósito irrenunciable.

Por esta razón, han ofrecido oportunidades a estudiantes de toda condición social y en particular a los de la entraña popular. Ha orientado las reflexiones intelectuales hacia los problemas estructurales del desarrollo y, en ese contexto, cada unidad académica se proyecta a lograr la promoción social y económica de la región y a brindar alternativas orientadas a la superación de las múltiples formas de marginalidad, y promueve, a través de la extensión, la construcción de caminos ciertos de ética social y bienestar humano.

10.5. ORGANIZACIÓN INSTITUCIONAL

SALA GENERAL

Ana Bolívar de Consuegra, Presidenta

Manuel Figueroa Ruiz, Vicepresidente

José Consuegra Higgins

Leonello Marthe Zapata

Álvaro Castro Socarrás

Eugenio Bolívar Romero

José Ignacio Consuegra Manzano

Rafel Bolaño Movilla, Secretario

RECTOR FUNDADOR

José Consuegra Higgins

RECTOR EJECUTIVO

José Consuegra Bolívar

SECRETARIA GENERAL

Rafel Bolaño Movilla

SINDICATURA

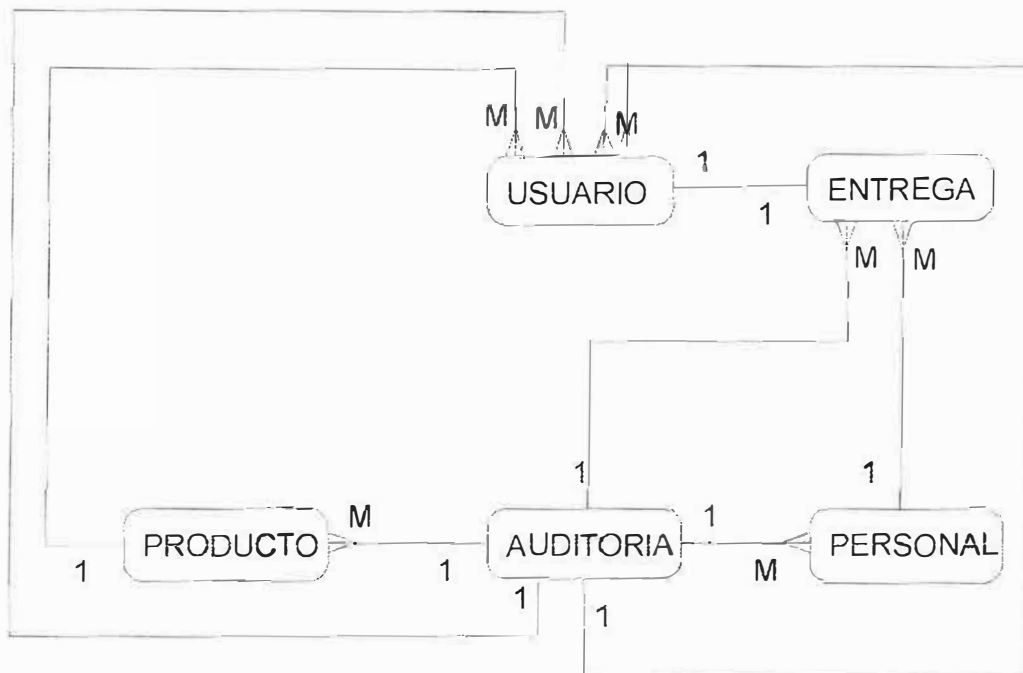
Ana Emilia De Bayuelo

REVISOR FISCAL

Israel Arteta Arteta.

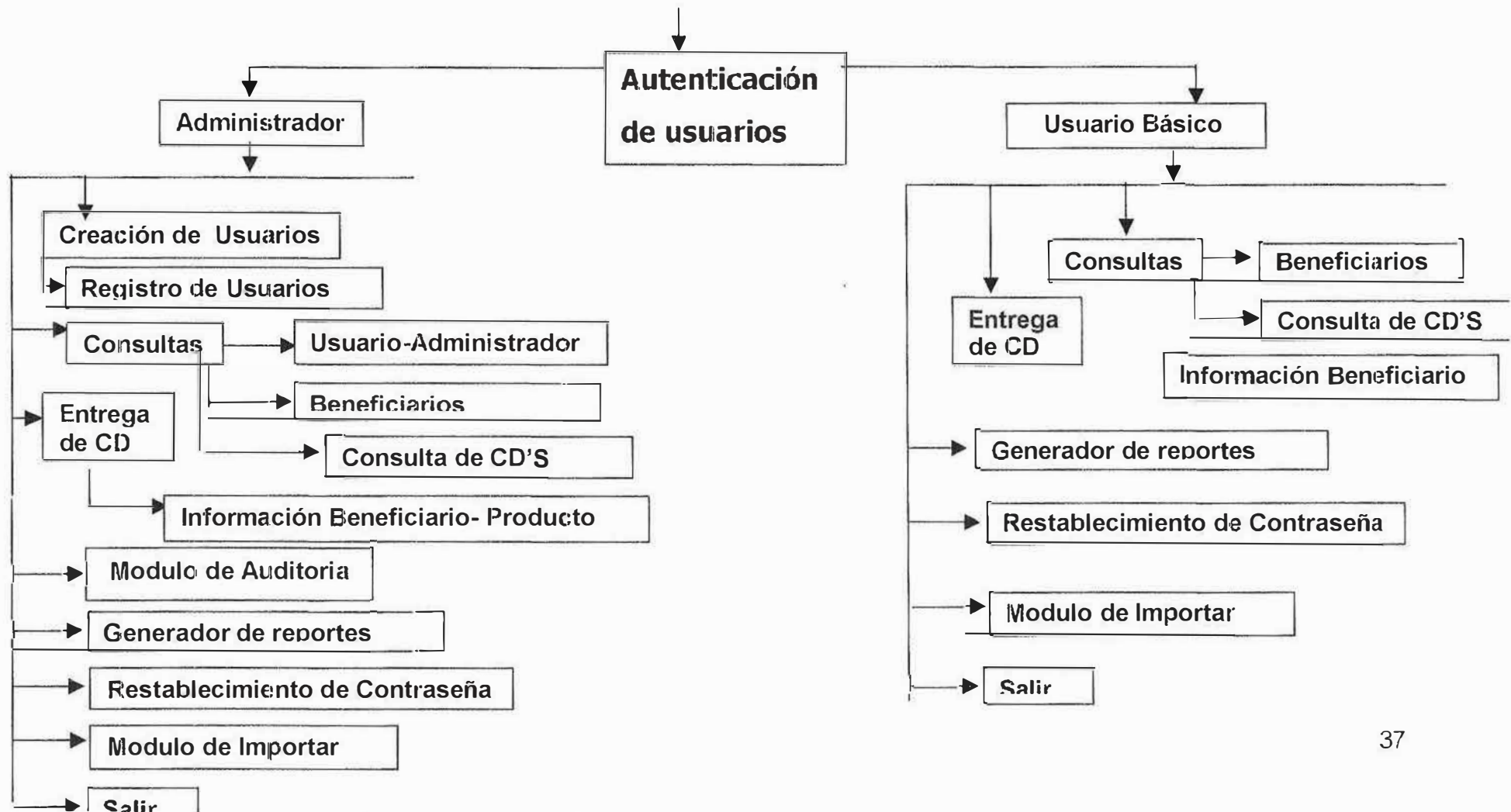
11. DISEÑO DEL SISTEMA

11.1. MODELO ENTIDAD RELACION



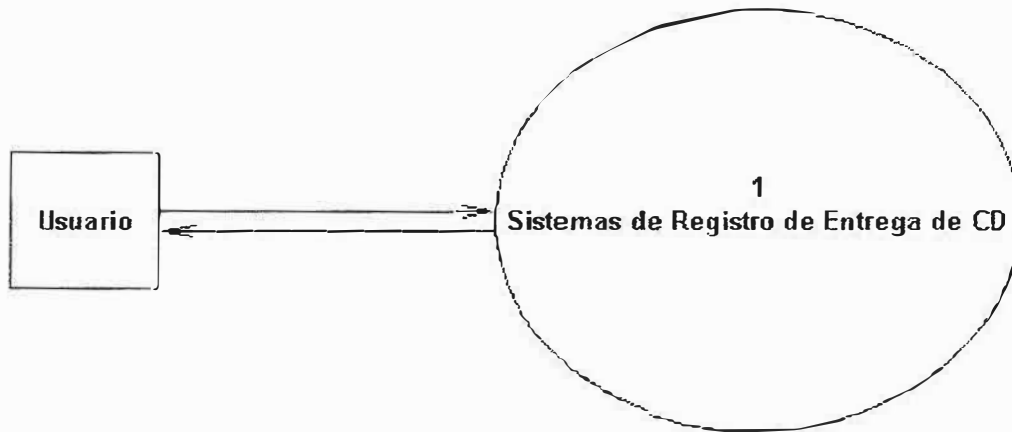
11.2 DIAGRAMA FUNCIONAL

SOFTWARE DE ADMINISTRACION DE LA ENTREGA DE CDS PROMOCIONALES DE LA UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR.

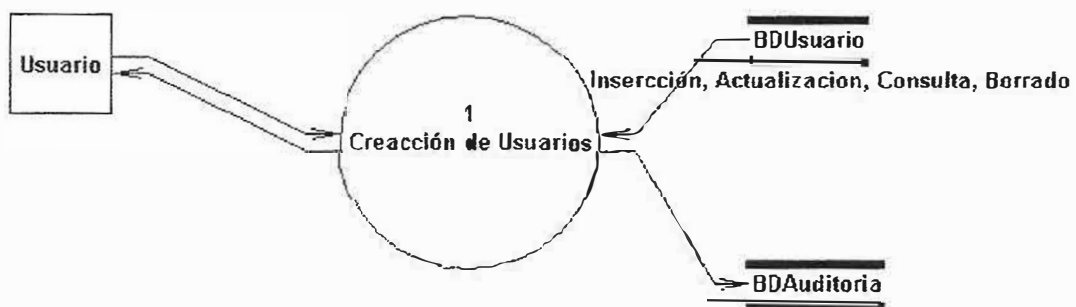


11.3 DIAGRAMAS DE FLUJO DE DATOS

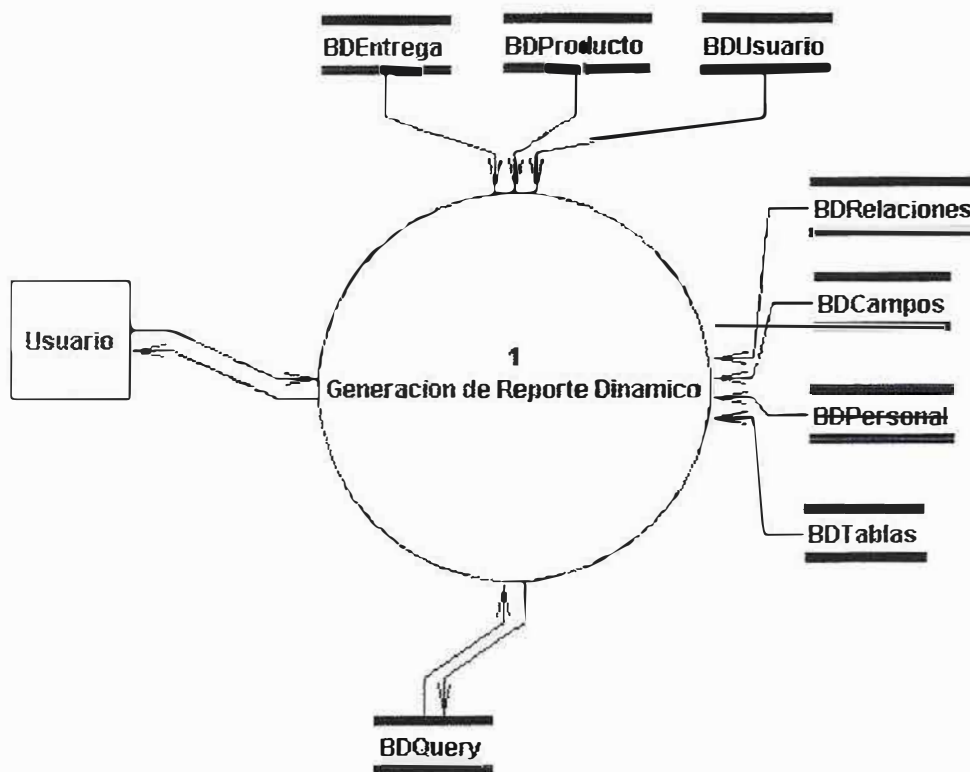
NIVEL 0 Entrega de CD promocional



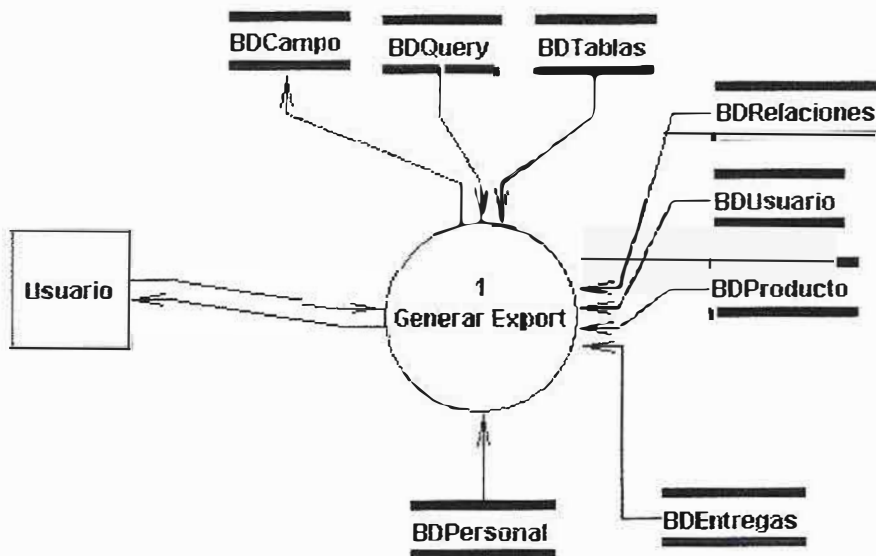
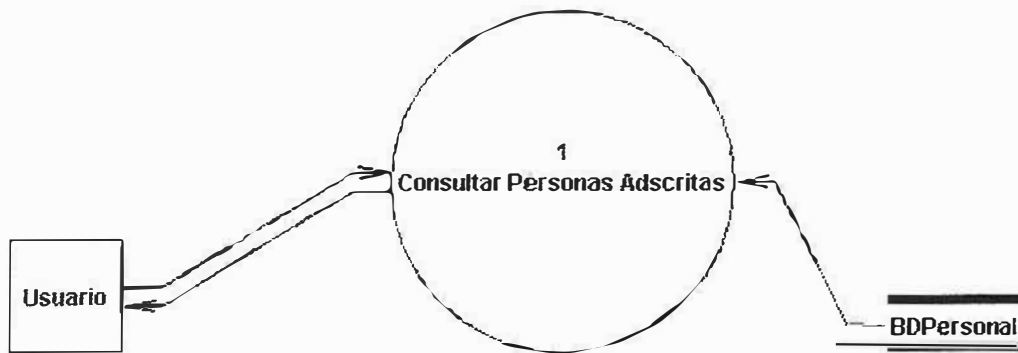
NIVEL 1 Opciones de sistema

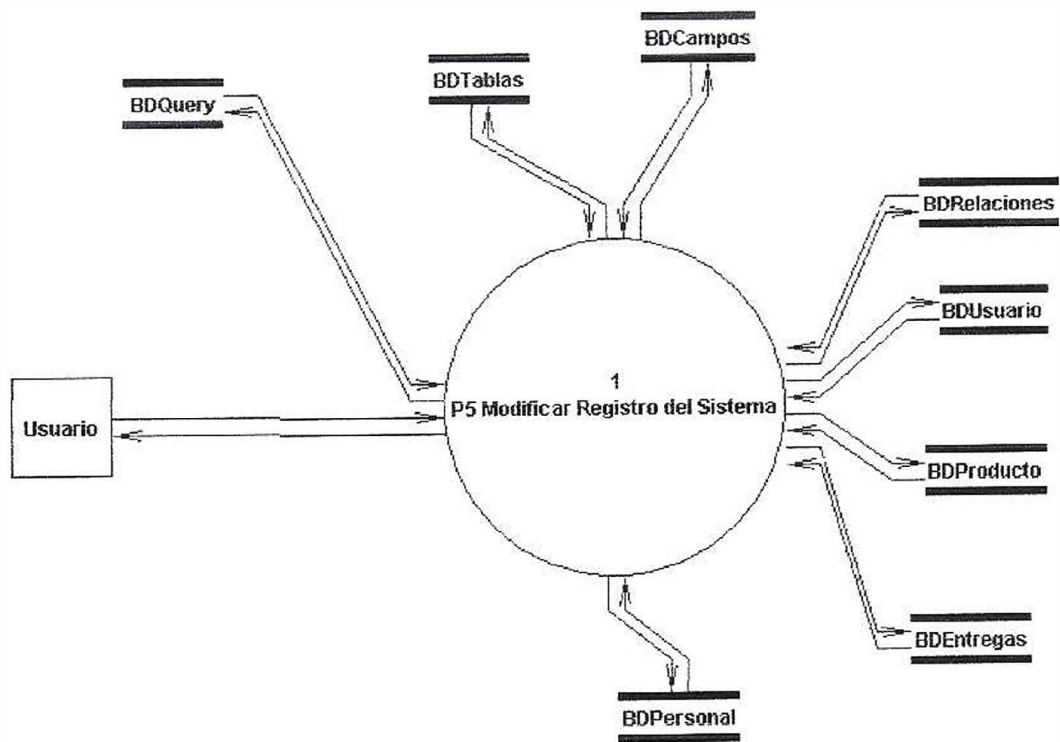


Reportes dinámicos

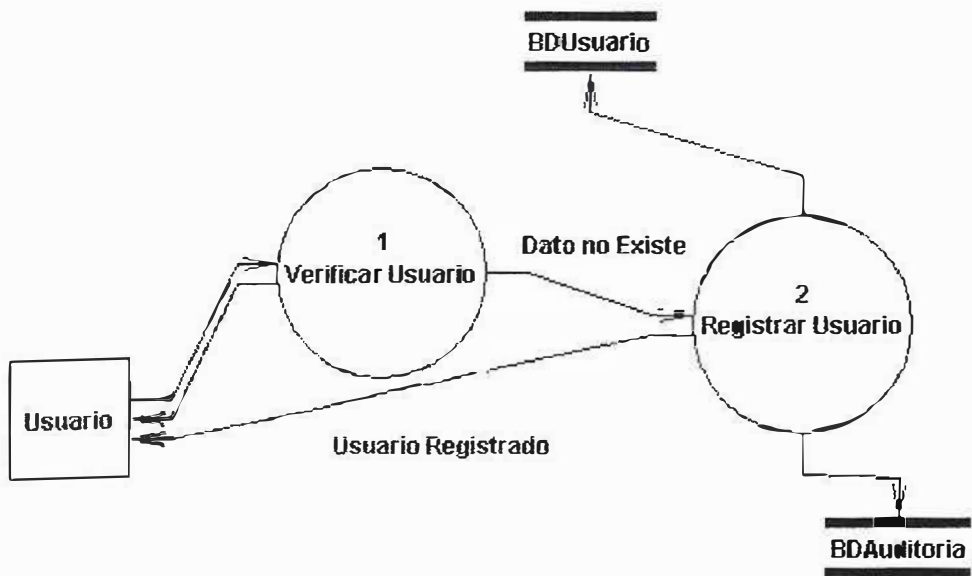


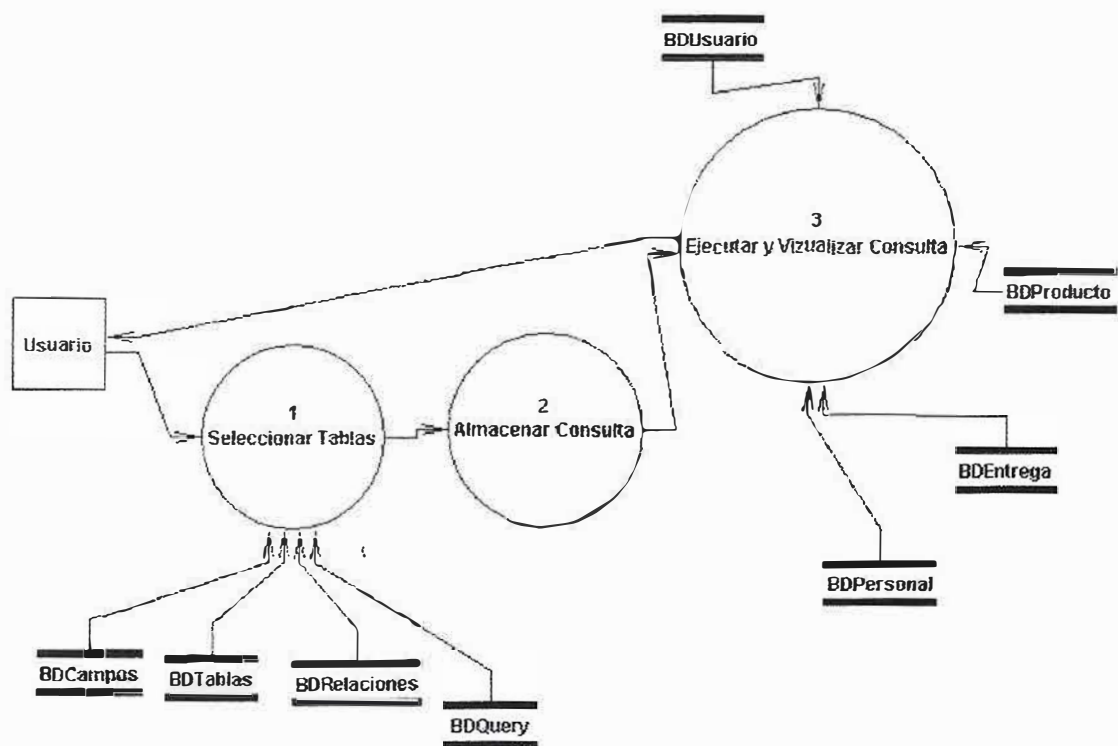
No requiere del nivel 2.





NIVEL 2 CREACION DE USUARIOS





11.4 DICCIONARIO DE LOS PROCESOS

Proceso:	Sistema de registro entrega de CD
Descripción:	Se realiza el registro del usuario para la entrega del CD.
Entrada:	Usuario
Salida:	Usuario
Resumen lógico:	El usuario se registra, y ya registrado el sistema lo mantiene en la base de datos.

Proceso:	Creación de usuarios
Descripción:	Procesa la creación de los usuarios teniendo en cuenta los parámetros del sistema.
Entrada:	Usuario
Salida:	Creación del registro del usuario
Resumen lógico:	El usuario se registra, y ya registrado el sistema lo mantiene en la base de datos.

Proceso:	Generación de Reporte Dinámico
Descripción:	Se dan las aplicaciones de las tablas y se ejecuta el reporte de cada una de ellas.
Entrada:	Usuario, tablas de la base de datos
Salida:	Generación del reporte de usuario
Resumen lógico:	Toma todas las tablas, a excepción de la tabla auditoria ejecuta el generador de reporte y lo aplica al usuario.

Proceso:	Consultar personas adscritas
Descripción:	Procesa la consulta de las personas que están adscritas al sistema
Entrada:	Usuario y tabla personal.
Salida:	Usuario
Resumen lógico:	Toma los datos que están registrados en el sistema para realizar la consulta.

Proceso:	Generar export
Descripción:	Se da el proceso de cargar las tablas para realizar el generador de reportes.
Entrada:	Usuario y tabla personal.
Salida:	Usuario
Resumen lógico:	Realiza todas las cargas de las tablas para realizar el generador de reportes aplicando consultas.

Proceso:	Modificar registro del sistema
Descripción:	Aplica todas las tablas y realiza la modificación de los usuarios.
Entrada:	Aplica las tablas a excepción de la tabla auditoria y la relación del usuario
Salida:	Las tablas y el usuario aplicado.
Resumen lógico:	Aplica las tablas para la realización del registro y para la modificación del mismo.

Proceso:	Verificar usuario
Descripción:	Toma los datos, verifica sino existe y lo registra
Entrada:	Usuario
Salida:	Registro del usuario
Resumen lógico:	Realiza la verificación del usuario y carga el registro.

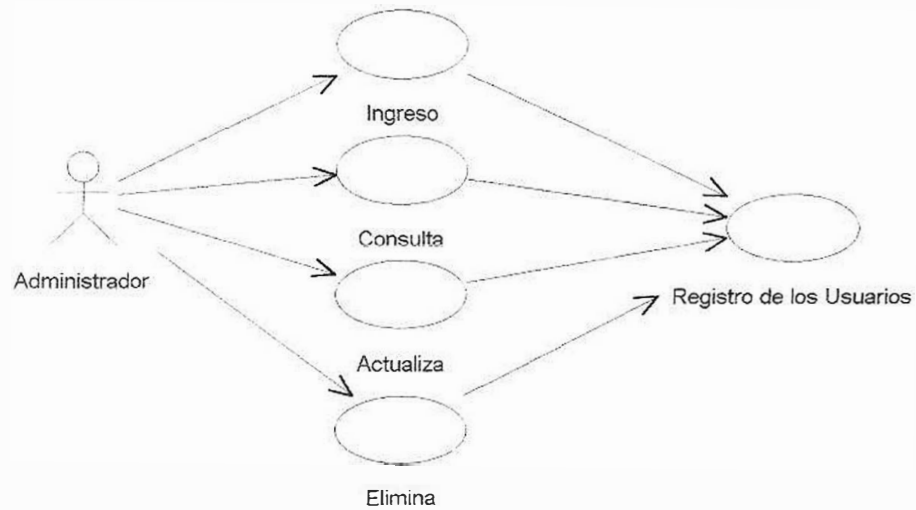
Proceso:	Registrar usuario
Descripción:	Realiza el registro
Entrada:	Datos del usuario
Salida:	Registro del usuario terminado
Resumen lógico:	Toma los datos para la realización del registro

Proceso:	Seleccionar tablas
Descripción:	Carga las tablas query, relaciones, campos, tablas
Entrada:	usuario
Salida:	Almacena consulta
Resumen lógico:	Selecciona las tablas para la realización de la consulta

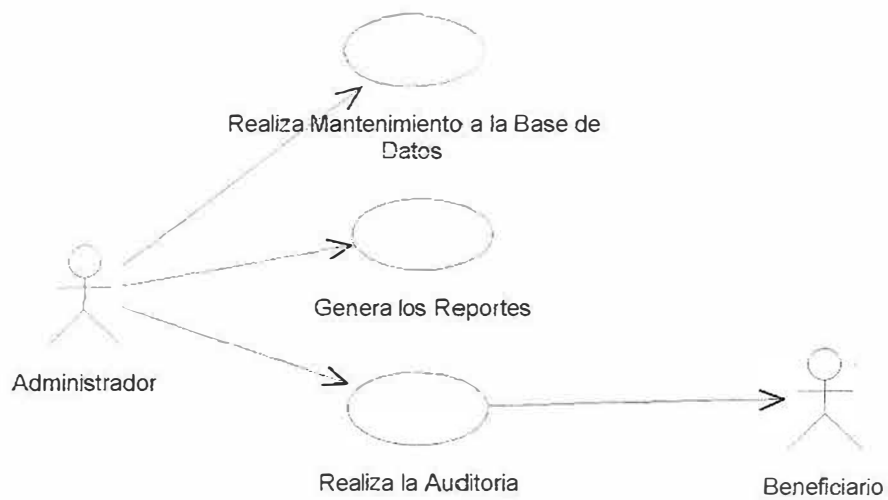
Proceso:	Almacenar consulta
Descripción:	Carga las tablas creí, relaciones, campos, tablas
Entrada:	usuario
Salida:	Almacena consulta
Resumen lógico:	Carga las tablas para que se realice la consulta y después se almacene la información.

Proceso:	Ejecutar y visualizar consulta
Descripción:	Carga las tablas query, relaciones, campos, tablas
Entrada:	usuario
Salida:	Almacena consulta
Resumen lógico:	Realiza la ejecución de las consultas y visualiza la ejecución de la misma.

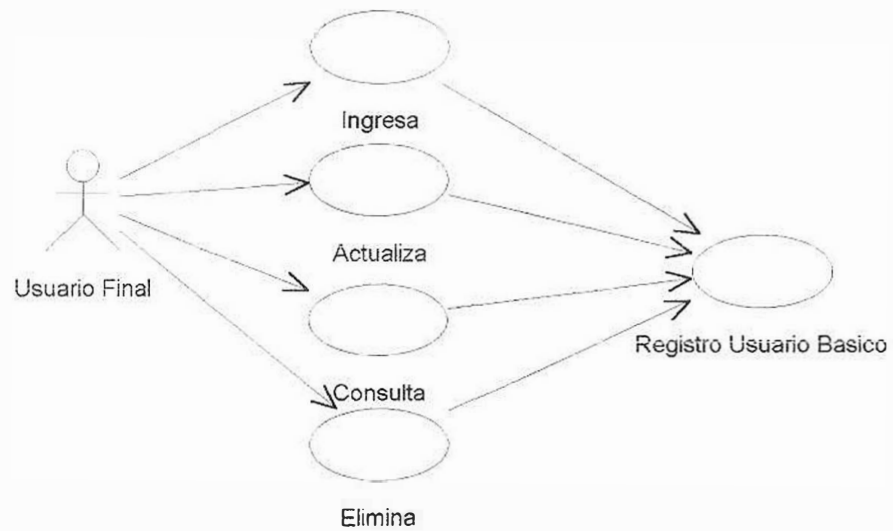
11.5 DIAGRAMA DE CASOS DE USOS



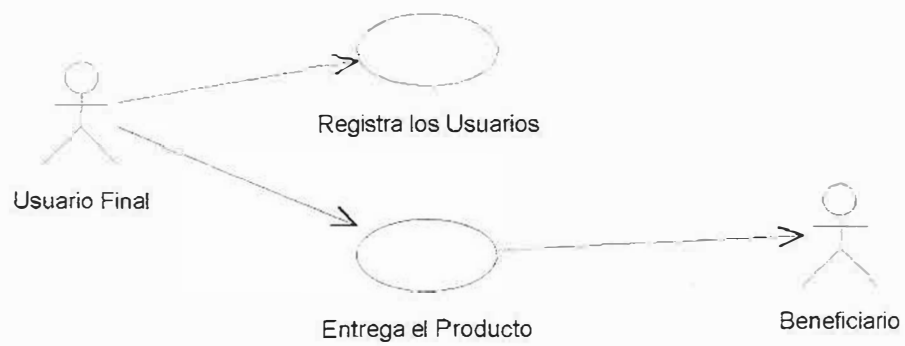
Actor	Tipo	Descripción: Ingreso de Datos
Administrador	Primario	El Administrador realiza las operaciones requeridas por el sistema y se encarga de el registro del Usuario Final.



Actor	Tipo	Descripción: Mantenimiento de la base de datos
Administrador	Primario	Se encarga de realizar la debida supervisión de la Base de Datos y Generar los Reportes al igual que la Auditoria.

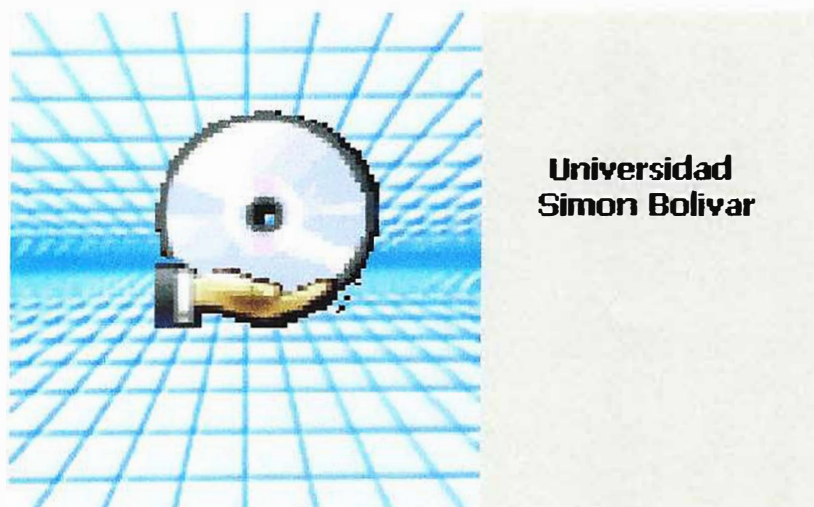


Actor	Tipo	Descripción: Registro Usuario Básico
Usuario Final	Primario	El usuario final se encargara del ingreso de los usuarios básicos.

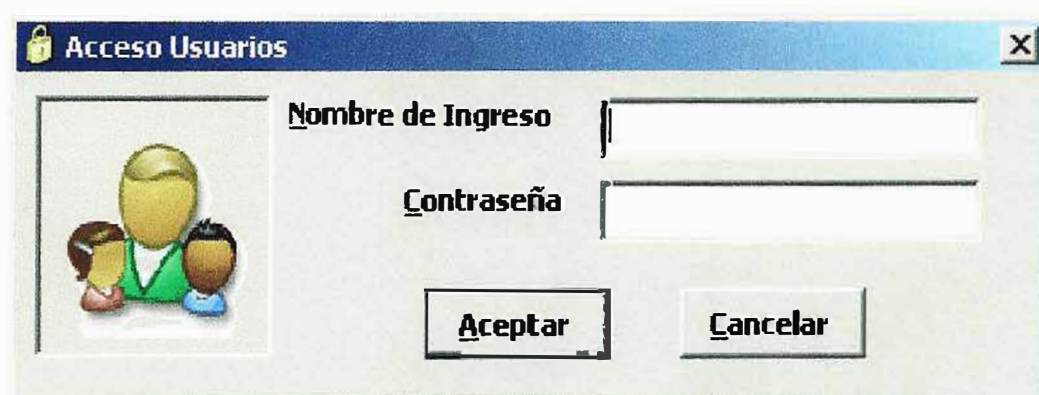


Actor	Tipo	Descripción: Registro- Entrega
Usuario Final	Primario	El usuario final se encargara del registro de los usuarios y la entrega del producto

11. 6 MASCARAS DE CAPTURA.



Presentación del software.











Autenticación de Usuarios.



Árbol de administrador.

Creación de Usuarios[ADMIREGU\$08]



Identificación Usuario:
 Nombre Usuario:
 Dirección Usuario:
 Teléfono de Usuario:

Tipo de Usuario:
☒ Administrador
☐ Usuario Final

Sexo:
☒ Masculino
☐ Femenino








Login Usuario:
 Contraseña de Usuario:
 Confirmación de Contraseña:


Estado Usuario:
☒ Activado
☐ Desactivado

20/11/2003 | 4:50:32

Creación de usuarios.


Entregas[ADMIPRIND9]




Identificación:
 Nombre:
 Apellidos:
 Dirección:
 Teléfono:
 E_Mail:

Cantidad de Cd's:
 Entregado Por:
 Fecha de Entrega:



Tipos de Beneficiarios:
☒ Entidad
☐ Persona Natural


Sexo:
☒ Masculino
☐ Femenino



Entregas de CD

Producto[ADMIPRODU14]

Minimizar

Cedula de la persona 

Resultado de busqueda



Version del CD	Cantidad de CD	Descripcion del CD
version 2	10	por fin
version 2	10	por fin

Formulario de Producto

Módulo de Auditoria[ADMIFAUDI10]

Tipos de Busqueda

☐ General
 ☒ Fecha
 ☐ Tiempo
 ☐ Tablas

 Cargar
  Limpiar

Busqueda por fecha

Cargar entre: Hasta:

Tipo de Transacción	Fecha de Actualización	hora de Insacción	Tabla	Descripcion	Usuario
---------------------	------------------------	-------------------	-------	-------------	---------

elaine 20/11/2003

Modulo de Auditoria

BLIBLIOGRAFÍA

- PRESSMAN, Roger, Ingenieria del Software un Enfoque práctico, 416p.
- DATE, c . j., Introduccion a los sistemas de bases de datos., Pearson Education, 936p.
- www.google.com
- www.altavista.com

MANUAL DE SISTEMA

TABLA DE CONTENIDO

TABLA DE CONTENIDO.....	2
1. OBJETIVOS.....	3
1.1. OBJETIVO GENERAL	3
1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	3
2 DESCRIPCION	4
2.1 DESCRIPCION GENERAL	4
2.2. DESCRIPCION TECNICA	4
3. MODELOS DEL SISTEMA	4
3.1. MODELO ENTIDAD RELACION.....	5
3.2. MODELO ENTIDAD RELACION ESTANDARIZADO	6
4. DIAGRAMAS DE FLUJO	7-12
4.1. DICCIONARIO DE PROCESOS	13-15
4.2.ALMACEN DE DATOS.....	16-18
5. DIAGRAMAS DE CASOS DE USO.....	18-22
6. DIAGRAMA FUNCIONAL	23
7. DESCRIPCION DE LA BASE DE DATOS	24
7.1. ESTRUCTURAS DE LAS TABLAS.....	24-27
7.2. LISTADO DE TABLAS	28
7.3. DICCIONARIO DE LA BASE DE DATOS..	29-34
8. LISTADO DE LLAVES PRIMARIAS	35
9. LISTADO DE PROCEDIMIENTOS.....	36
9.1. DESCRIPCION DE PROCEDIMIENTOS	37-42

1.OBJETIVOS

1.1.GENERAL

Brindarle al administrador del sistema la posibilidad de conocer mas a fondo el funcionamiento de la parte operativa del ADMINCD y ofrecerle una idea clara de cada una de las funciones del software.

1.2.ESPECIFICOS

- Proporcionar una descripción de cada uno de los procedimientos.
- Servir de soporte en caso de un futuro mantenimiento al software.
- Especificar que función cumple cada uno de los aplicativos del software.

DESCRIPCION

2.DESCRIPCIÓN GENERAL

Software promocional para la corporación educativa mayor del desarrollo Simón bolívar.

Para que el sistema funcione es necesario que el servidor donde se encuentra alojado el programa, cuente con:

- Microsoft Visual Basic.
- MySQL-front.

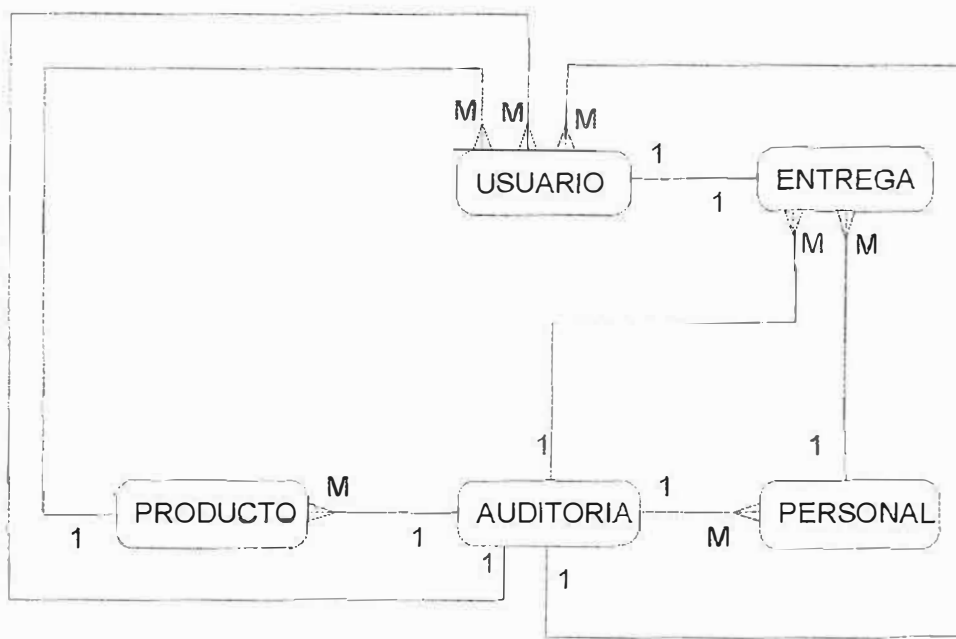
2.2.DESCRIPCIÓN TÉCNICA

El sistema trabaja con Microsoft visual Basic y la base de Datos MySQL-front y las tablas de la base de datos del software administrador son:

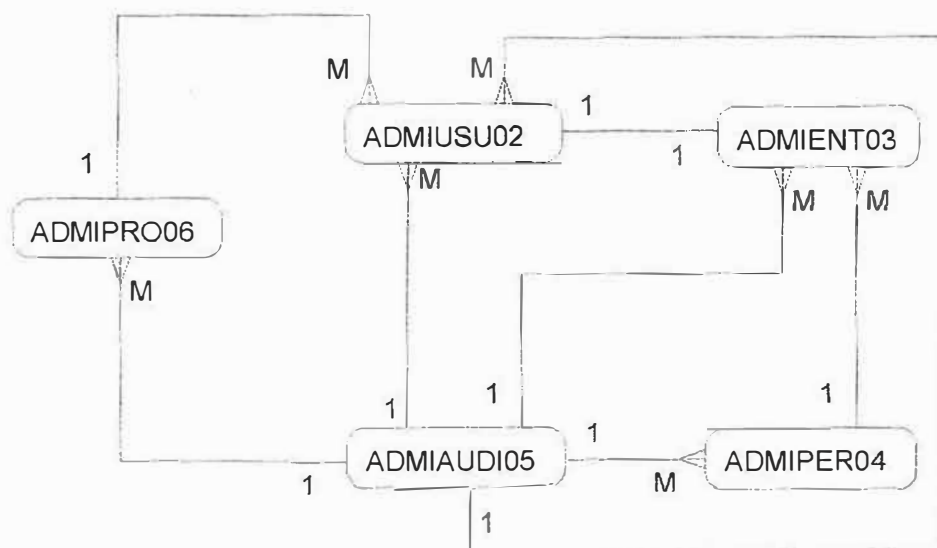
- Tabla ADMIAUDI05
- Tabla ADMIENT03
- Tabla ADMIPASS01
- Tabla ADMIPER04
- Tabla ADMIPRO06
- Tabla ADMIUSU02
- Tabla ADMIQUERY07
- Tabla ADMITABLAS08
- Tabla ADMICAMPO09
- Tabla ADMIRELACIONES10

3.MODELOS DEL SISTEMA

3.1.MODELO ENTIDAD RELACIÓN



3.2.MODELO ENTIDAD RELACIÓN ESTANDARIZADO

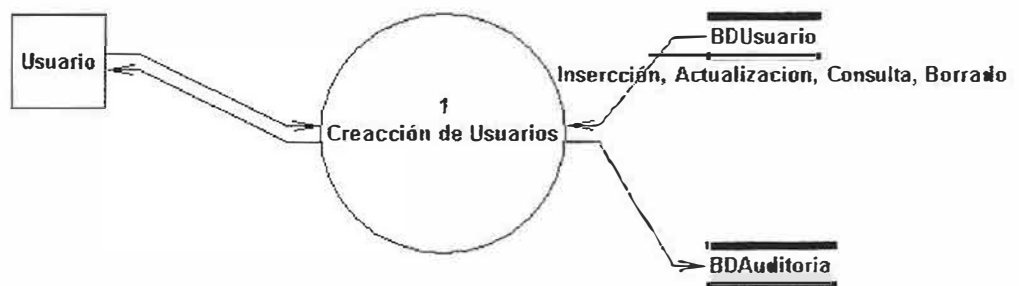


4. DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS

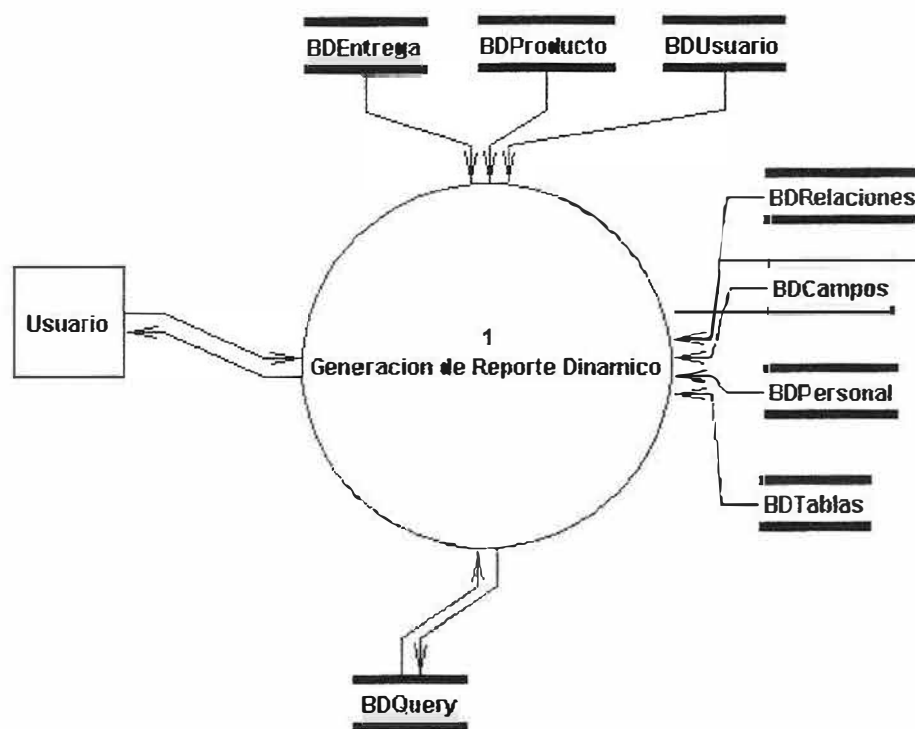
NIVEL 0 Entrega de CD promocional



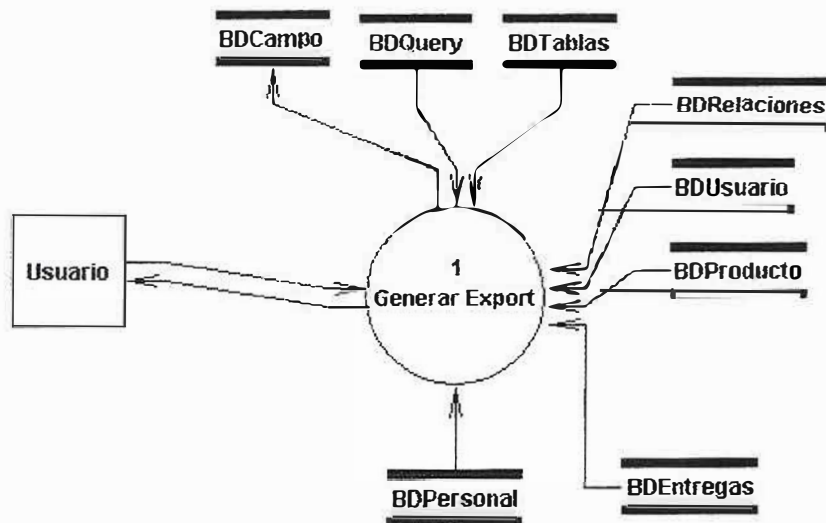
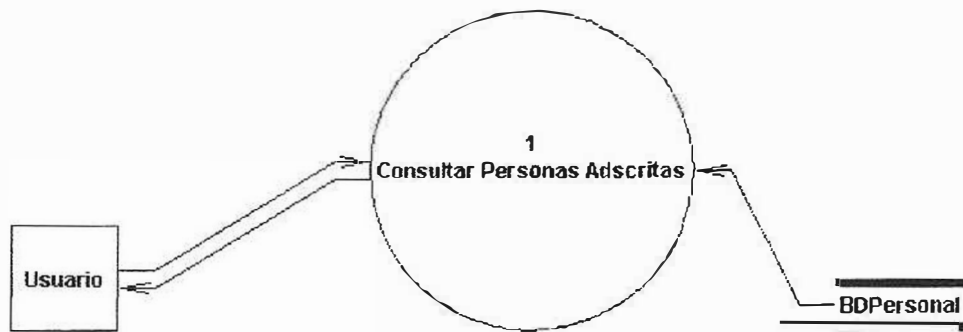
NIVEL 1 Opciones de sistema



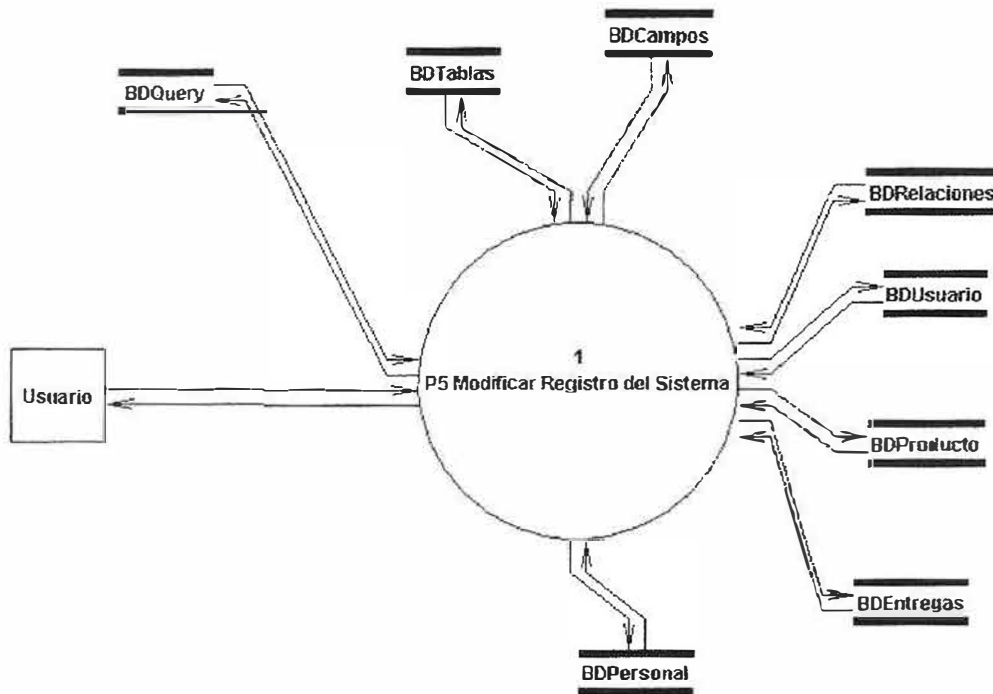
Generación de reportes



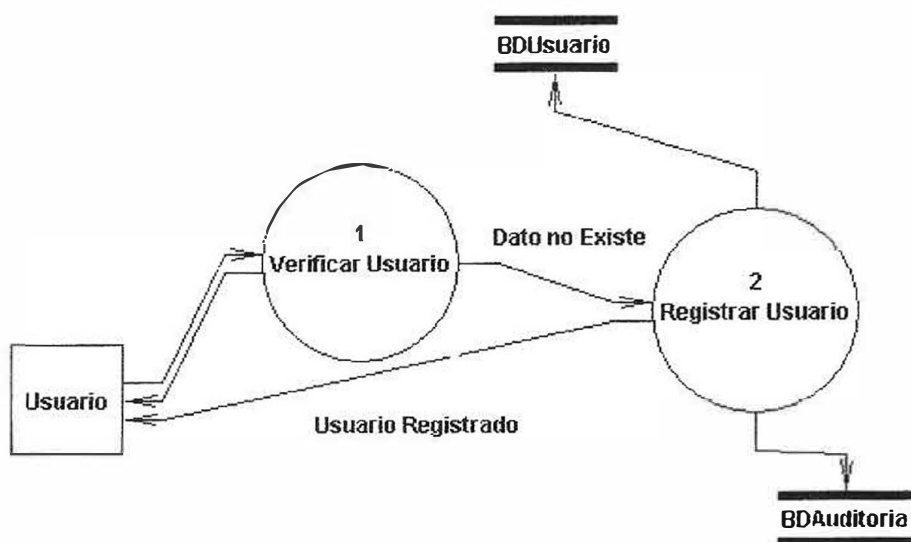
No requiere del nivel 2.

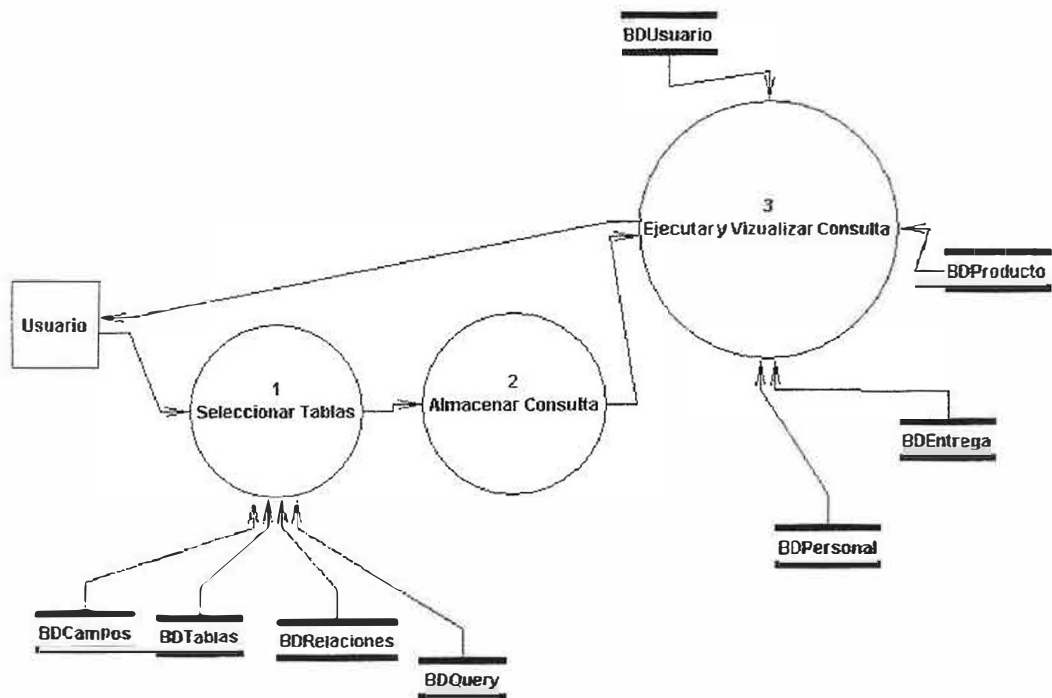


Registro del sistema



NIVEL 2 CREACION DE USUARIOS





4.1. DICCIONARIO DE LOS PROCESOS

Proceso:	Sistema de registro entrega de CD
Descripción:	Se realiza el registro del usuario para la entrega del CD.
Entrada:	Usuario
Salida:	Usuario
Resumen lógico:	El usuario se registra, y ya registrado el sistema lo mantiene en la base de datos.

Proceso:	Creación de usuarios
Descripción:	Procesa la creación de los usuarios teniendo en cuenta los parámetros del sistema.
Entrada:	Usuario
Salida:	Creación del registro del usuario
Resumen lógico:	El usuario se registra, y ya registrado el sistema lo mantiene en la base de datos.

Proceso:	Generación de Reporte Dinámico
Descripción:	Se dan las aplicaciones de las tablas y se ejecuta el reporte de cada una de ellas.
Entrada:	Usuario, tablas de la base de datos
Salida:	Generación del reporte de usuario
Resumen lógico:	Toma todas las tablas, a excepción de la tabla auditoria ejecuta el generador de reporte y lo aplica al usuario.

Proceso:	Consultar personas adscritas
Descripción:	Procesa la consulta de las personas que están adscritas al sistema
Entrada:	Usuario y tabla personal.
Salida:	Usuario
Resumen lógico:	Toma los datos que están registrados en el sistema para realizar la consulta.

Proceso:	Generar export
Descripción:	Se da el proceso de cargar las tablas para realizar el generador de reportes.
Entrada:	Usuario y tabla personal.
Salida:	Usuario
Resumen lógico:	Realiza todas las cargas de las tablas para realizar el generador de reportes aplicando consultas.

Proceso:	Modificar registro del sistema
Descripción:	Aplica todas las tablas y realiza la modificación de los usuarios.
Entrada:	Aplica las tablas a excepción de la tabla auditoria y la relación del usuario
Salida:	Las tablas y el usuario aplicado.
Resumen lógico:	Aplica las tablas para la realización del registro y para la modificación del mismo.

Proceso:	Verificar usuario
Descripción:	Toma los datos, verifica sino existe y lo registra
Entrada:	Usuario
Salida:	Registro del usuario
Resumen lógico:	Realiza la verificación del usuario y carga el registro.

Proceso:	Registrar usuario
Descripción:	Realiza el registro
Entrada:	Datos del usuario
Salida:	Registro del usuario terminado
Resumen lógico:	Toma los datos para la realización del registro

Proceso:	Seleccionar tablas
Descripción:	Carga las tablas query, relaciones, campos, tablas
Entrada:	usuario
Salida:	Almacena consulta
Resumen lógico:	Selecciona las tablas para la realización de la consulta

Proceso:	Almacenar consulta
Descripción:	Carga las tablas creí, relaciones, campos, tablas
Entrada:	usuario
Salida:	Almacena consulta
Resumen lógico:	Carga las tablas para que se realice la consulta y después se almacene la información.

Proceso:	Ejecutar y visualizar consulta
Descripción:	Carga las tablas query, relaciones, campos, tablas
Entrada:	usuario
Salida:	Almacena consulta
Resumen lógico:	Realiza la ejecución de las consultas y visualiza la ejecución de la misma.

4.2.DICCIONARIO DE LOS ALMACENES DE DATOS

Almacén:	Sistema de registro entrega de CD
Descripción	Almacena el registro de entrega.
Flujo de datos recibido	Información del usuario
Flujo de datos proporcionado	Datos de entrega
Volumen	Alto
Acceso	Lectura, escritura, modificación

Almacén:	Creación de usuarios
Descripción	Realiza la inserción de usuarios
Flujo de datos recibido	Información del usuario
Flujo de datos proporcionado	Inserción final para el registro.
Volumen	Alto
Acceso	Lectura, escritura, modificación

Almacén:	Generación de reportes dinámico
Descripción	Ejecuta todas las tablas para la realización del reporte dinámico.
Flujo de datos recibido	Datos del usuario
Flujo de datos proporcionado	Realización del generador de reportes.
Volumen	Alto
Acceso	Lectura, escritura, modificación

Almacén:	Consultar personas adscritas
Descripción	Realización de las consultas para las personas adscritas al sistema.
Flujo de datos recibido	Información del usuario.
Flujo de datos proporcionado	Datos persona
Volumen	Alto
Acceso	Lectura, escritura, modificación

Almacén:	Verificar usuario
Descripción	Realización de la verificación del usuario.
Flujo de datos recibido	Información del usuario
Flujo de datos proporcionado	Datos de usuario
Volumen	Alto
Acceso	Lectura, escritura, modificación

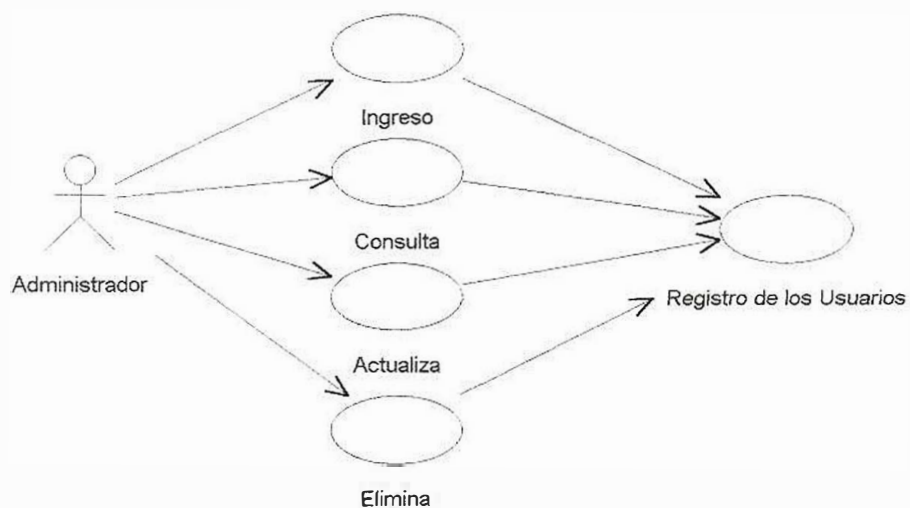
Almacén:	Registrar usuario
Descripción	Se ejecuta la inserción de los datos.
Flujo de datos recibido	Información del usuario
Flujo de datos proporcionado	Datos usuario
Volumen	Alto
Acceso	Lectura, escritura, modificación

Almacén:	Seleccionar tablas
Descripción	Carga las tablas query, relaciones, campos, tablas
Flujo de datos recibido	Registro de usuario
Flujo de datos proporcionado	Datos tablas
Volumen	Alto
Acceso	Lectura, escritura, modificación

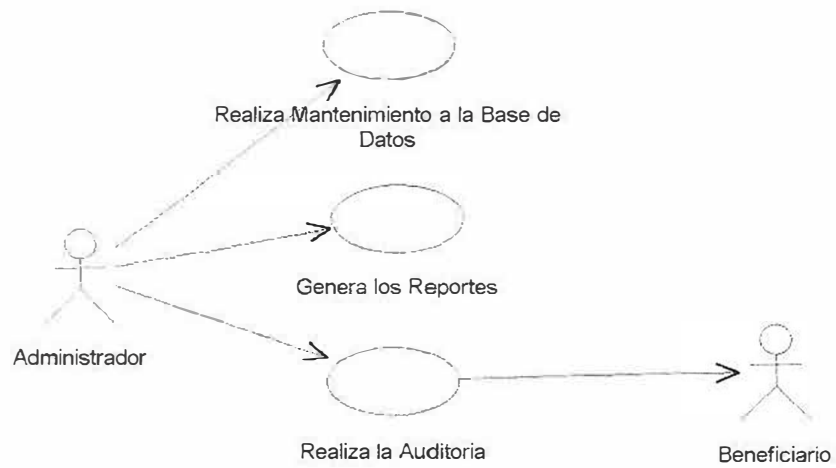
Almacén:	Almacenar consulta
Descripción	Carga las tablas query, relaciones, campos, tablas
Flujo de datos recibido	Registro de usuario
Flujo de datos proporcionado	Datos consulta
Volumen	Alto
Acceso	Lectura, escritura, modificación

Almacén:	Ejecutar y visualizar consulta
Descripción	Carga las tablas query, relaciones, campos, tablas
Flujo de datos recibido	Registro de usuario
Flujo de datos proporcionado	Datos consulta
Volumen	Alto
Acceso	Lectura, escritura, modificación

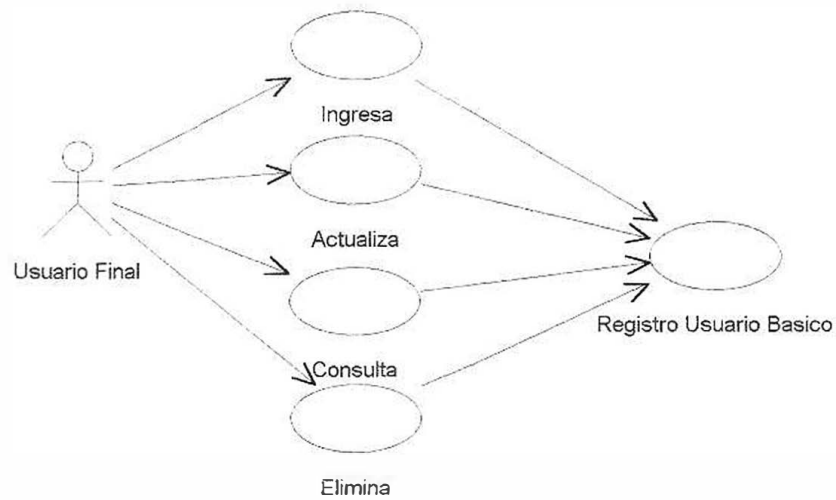
5. DIAGRAMA DE CASOS DE USOS



Actor	Tipo	Descripción: Ingreso de Datos
Administrador	Primario	El Administrador realiza las operaciones requeridas por el sistema y se encarga del registro del Usuario Final.



Actor	Tipo	Descripción: Mantenimiento de la base de datos
Administrador	Primario	Se encarga de realizar la debida supervisión de la Base de Datos y Generar los Reportes al igual que la Auditoria.



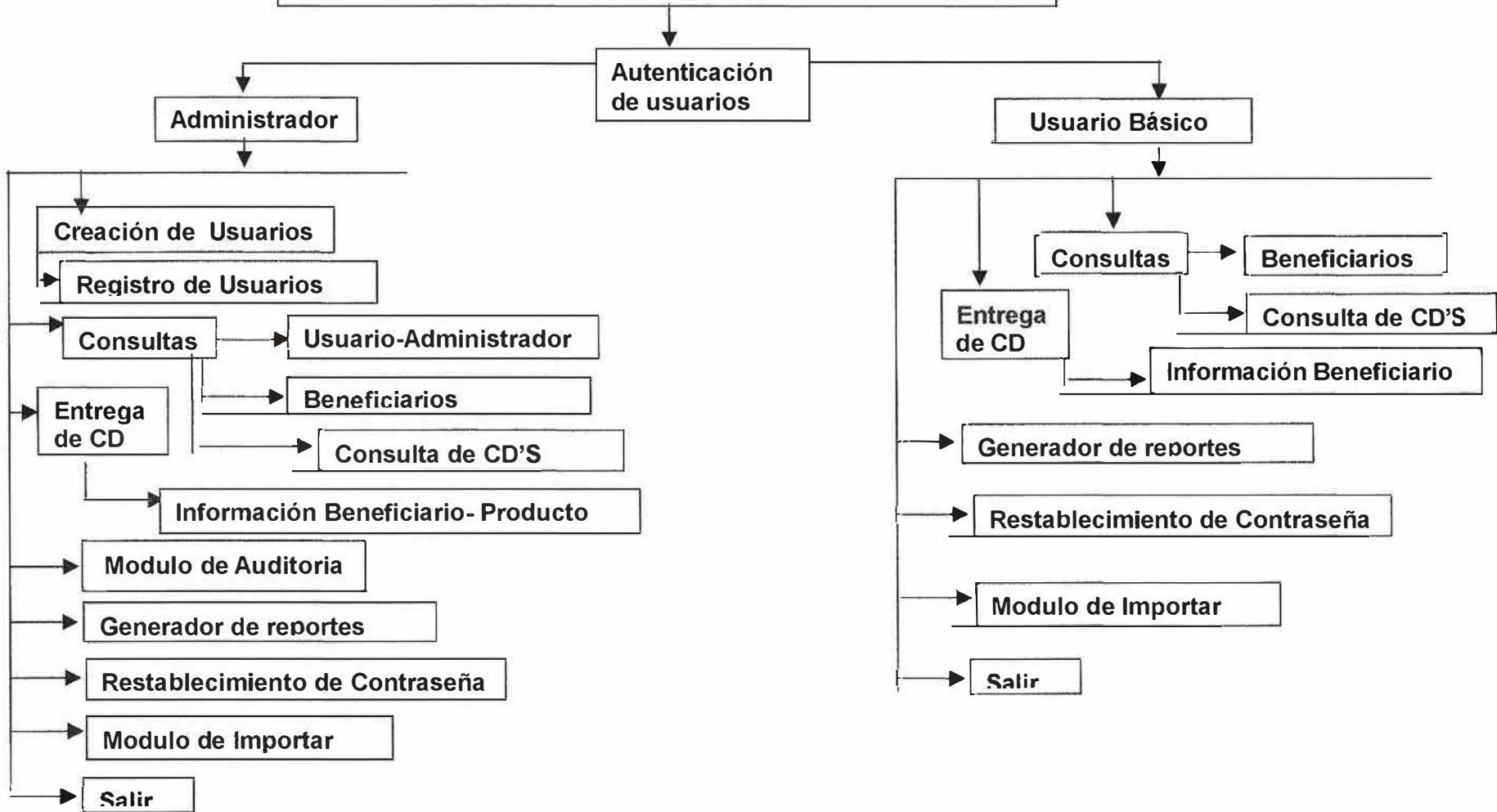
Actor	Tipo	Descripción: Registro Usuario Básico
Usuario Final	Primario	El usuario final se encargara del ingreso de los usuarios básicos.



Actor	Tipo	Descripción: Registro-Entrega
Usuario Final	Primario	El usuario final se encargara del registro de los usuarios y la entrega del producto

6. DIAGRAMA FUNCIONAL

SOFTWARE DE ADMINISTRACION DE LA ENTREGA DE CDS
PROMOCIONALES DE LA UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR.



7. DESCRIPCION DE LA BASE DE DATOS

7.1. ESTRUCTURA DE LAS TABLAS

Scripts

Host: academico01 Base De Datos: mayasoft

Estructura de tabla para tabla 'admiaudi05'.

```
Create table admiaudi05 (  
  Tipo_trans varchar (20) not null,  
  Fecha_act varchar (20) not null,  
  Tabla varchar(20) not null,  
  hora varchar(20) not null,  
  Descripción varchar(100) not null,  
  Usuario varchar(10) not null);
```

Estructura de tabla para tabla 'admient03'.

```
Create table admient03 (  
  Fec_ent varchar (20) not null,  
  Cant_cd varchar (20) not null,  
  Cod_per varchar (10) not null,  
  Nom_per_ent varchar (30) not null,  
  Est_adent varchar (10) not null);
```

Estructura de tabla para tabla 'admiper04'.

```
Create table admiper04 (  
  Ced_perso varchar (15) not null,  
  Nom_perso varchar (30) not null,  
  Dir_perso varchar (20) not null,  
  Tel_perso varchar (20) not null,  
  E_mail_perso varchar (50) not null,  
  Sex_perso char (1) not null,  
  Ape_perso varchar (30) not null,  
  Tip_per char (1) not null,  
  Est_adper varchar (10) not null,  
  Constraints pk_admiper04 primary key (ced_perso));
```

Estructura de tabla para tabla 'admipro06'.

```
Create table admipro06 (  
  Cod_per varchar (60) not null,  
  Ver_cd varchar (20) not null,  
  Desc_cd varchar (100) not null,  
  Est_adpro varchar (10) not null,  
  Cant_cd_ver varchar (20) not null);
```

Estructura de tabla para tabla 'admiusu02'.

```
Create table admiusu02 (  
  Nombre varchar (20) not null,  
  Ide_usu varchar (20) not null,  
  Sexo varchar (5) not null,  
  Dir_usu varchar (25) not null,  
  Tel_usu varchar (12) not null,  
  Fec_crea varchar (20) not null,  
  N_login varchar (20) not null,  
  N_pass varchar (50) not null,  
  Tip_usu varchar (20) not null,  
  Est_usu varchar (10) not null,  
  Est_adusu char (3) not null,  
  Constraints pk_admiusu02 primary key (ide_usu));
```

Estructura de tabla para tabla 'admiquery07'.

```
create table admiquery07(  
cod_query varchar(10) not null,  
desc_query varchar(30)not null );
```

Estructura de tabla para tabla 'admitablas08'.

```
create table admitablas08(  
cod_tabla varchar(10) not null,  
nom_tabla varchar(10) not null,  
desc_tabla varchar(30) not null );
```

Estructura de tabla para tabla 'admicampo09'.

```
create table admicampo09(  
cod_tabla varchar(10) not null,  
cod_campo varchar(10) not null,  
nom_campo varchar(20) not null,  
alias varchar (25) not null,  
tipo_dato varchar (20) not null );
```

Estructura de tabla para tabla 'admirelaciones10'.

```
create table admirelaciones10(  
cod_dep_rel varchar(10) not null,  
cod_ref_rel varchar(10) not null,  
cons_campo_dep varchar(20) not null,  
cons_campo_ref varchar(20) not null);
```

7.2. LISTADO DE TABLAS

Nombre	Descripcion
Admiusu02	Se registran los datos y se realizan las diferentes operaciones
Admient03	Registra los datos de entrega y los almacena
Admiper04	Almacena la información de entidades o personas a las que se les haya entregado CDS promocionales.
Admiaudi05	Aquí se almacena la información acerca de las transacciones que se hayan realizado con el software y los datos de quien haya utilizado el software.
Admipro06	Aquí se almacena la información del CD, como la versión y la descripción del mismo.
Admiquery07	En esta tabla se almacenan las consultas que se hacen para generar los reportes.
Admitablas08	Aquí se almacenan el código y nombre de cada tabla.
Admicampo09	Aquí se almacenan el código y nombre de cada campo, el código de la tabla a la que pertenece y el tipo de dato del mismo.
Admirelaciones10	Aquí se guardan las relaciones que hay entre campos de distintas tablas.

7.3. DICCIONARIO DE DATOS PARA LA BASE DE DATOS

Nombre tabla: Admiaudi05				Descripción de la Tabla: Almacena la información sobre la base de la auditoria			
No.	Nombre del atributo	Llave	Tipo de dato	Long.	Dec	Nulo?	Descripción
1	Usuario		Varchar	10		Not Null	El nombre del usuario
2	Descripción		Varchar	100		Not Null	Almacena la descripción de la tabla que se requiera
3	hora		varchar	20		Not Null	Guarda los campos de la tabla que se requiere
4	Tabla		Varchar	20		Not Null	Identifica la tabla que se requiere
5	Fecha_act		varchar	20		Not Null	Guarda la fecha que se requiera en el sistema
6	Tipo_trans		Varchar	20		Not Null	Identifica el tipo de transacción que se requiere.

Nombre tabla: Admient03			Descripción de la Tabla: Maneja la información referente a la entrega de los CD.				
No.	Nombre del atributo	Llave	Tipo de dato	Long.	Dec	Nulo?	Descripción
1	Fec_ent		varchar	20		Not Null	Guarda la fecha de entrega
2	Cant_cd		Varchar	20		Not Null	Almacena la cantidad de CD
3	Cod_per		Varchar	10		Not Null	Guarda el código de la persona.
4	Nom_per_ent		Varchar	30		Not Null	Guarda el código de la persona.
5	Est_adent		Varchar	10		Not Null	Guarda el código de la persona.

Nombre tabla: Admipro06				Descripción de la Tabla				
No.	Nombre del atributo	Llave	Tipo dato	de	Long.	Dec	Nulo?	Descripción
1	ver_cd		lvarchar		20	0	Not Null(unsig ned)	Almacena el código del CD
2	Cod_per		Varchar		60		Not Null	Guarda la versión del CD
3	Desc_cd		Varchar		100		Not Null	Almacena la descripción del CD
4	Est_adpro		varchar		10		Not null	Estado de aprobación del producto
5	Cant_cd_ver		varchar		20		Not null	Cantidad de CD con la versión que se desea guardar

Nombre tabla: Admiper04				Descripción de la Tabla				
No.	Nombre del atributo	Llave	Tipo de dato	Long	Dec	Nulo?	Descripción	
1	Ced_perso	PK	varchar	15	0	Not Null	Guarda la cedula de la persona.	
2	Nom_perso		Varchar	30		Not Null	Guarda el nombre de la persona	
3	Dir_perso		Varchar	20		Not Null	Guarda la dirección de la persona	
4	Tel_perso		Varchar	20		Not Null	Guarda el teléfono de la persona	
5	E_mail_perso		Varchar	50		Not Null	Guarda el email de la persona	
6	Sex_perso		varchar	5		Not Null	Identifica el sexo	
7	Ape_perso		Varchar	30		Not Null	Guarda el apellido de la persona	
8	Tip_per		Char	1		Not Null	Tipo de persona	
9	Est_adper		varchar	10		Not Null	Estado de la persona	

Nombre tabla: Admiquery07				Descripción de la Tabla: Almacena la información sobre la base de la auditoria				
No.	Nombre del atributo	Llave	Tipo de dato	Long.	Dec	Nulo?	Descripción	
1	Cod_query		Varchar	10		Not Null	El nombre del usuario	
2	Desc_query		Varchar	30		Not Null	Almacena la descripción de la tabla que se requiera	

Nombre tabla: Admiusu02				Descripción de la Tabla: almacena la información basándose en			
No.	Nombre del atributo	Llave	Tipo de dato	Long.	Dec	Nulo?	Descripción
1	Nombre		Varchar	20	0	Not Null	Almacena el nombre del usuario
2	Ide_usu	PK	Varchar	20		Not Null	Guarda su identificación de usuario
3	Sexo		Varchar	5		Not null	Identificación del sexo
4	Dir_usu		Varchar	25		Not null	Guarda la dirección
5	Tel_usu		Varchar	12		Not null	Guarda el teléfono
6	Fec_crea		varchar	20		Not null	Guarda el teléfono
7	N_login		varchar	20		Not null	Nombre del login
8	N_pass		varchar	50		Not null	Numero del password
9	Tip_usu		varchar	20		Not null	Tipo de usuario
10	Est_usu		Varchar	10		Not null	Estado del usuario
11	Est_adusu		char	3		Not null	Estado del usuario dentro de se mismo usuario.

MANUAL DE SISTEMA

ADMINISTRACIÓN DE CD DEL SOFTWARE PROMOCIONAL USB

Nombre tabla: Admicampo09				Descripción de la Tabla:Almacena la información basándose en			
No.	Nombre del atributo	Llave	Tipo de dato	Long.	Dec	Nulo?	Descripción
1	Cod_tabla		Varchar	10	0	Not Null	Almacena el nombre del usuario
2	Cod_campo		Varchar	10		Not Null	Guarda su identificación de usuario
3	Nom_campo		Varchar	20		Not null	Identificación del sexo
4	Alias		Varchar	30		Not null	Guarda la dirección
5	Tipo_dato		Varchar	20		Not null	Guarda el teléfono

Nombre tabla: Admitablas08				Descripción de la Tabla:Almacena la información basándose en			
No.	Nombre del atributo	Llave	Tipo de dato	Long.	Dec	Nulo?	Descripción
1	Cod_tabla		Varchar	10	0	Not	Almacena el nombre del usuario
2	Nom_tabla		Varchar	20		Not Null	Guarda su identificación de usuario
3	Desc_tabla		Varchar	30		Not null	Identificación del sexo

Nombre tabla: Admirelaciones10				Descripción de la Tabla:Almacena la información basándose en			
No.	Nombre del atributo	Llave	Tipo de dato	Long.	Dec	Nulo?	Descripción
1	Cod_dep_rel		Varchar	10	0	Not Null	Almacena el nombre del usuario
2	Cod_ref_rel		Varchar	10		Not Null	Guarda su identificación de usuario
3	Cons_campo_dep		Varchar	20		Not null	Identificación del sexo
	Cons_campo_ref			20		Not null	Guarda la dirección

8. LLAVES PRIMARIAS

Prompt "llave creada en ADMIUSU02 (usuario)"

Alter table ADMIUSU02 add constraint pk_ ADMIUSU02 primary key (IDE_USU);

Prompt "llave creada en ADMIPER04 (personal)"

Alter table ADMIPER04 add constraint pk_ ADMIPER04 primary key (CED_PER);

9. PROCEDIMIENTOS

9.1.LISTADO DE PROCEDIMIENTOS

Nombre del Formulario	Descripción
ADMIFUSU07	Permite el ingreso de los usuarios.
ADMIREGUSU08	Se realiza la inserción, consulta, actualización de los usuarios.
ADMIPRIN09	Registra los datos y la entrega del producto.
ADMIFAUDI10	Realiza la auditoria a todas las tablas de la base de datos.
GENERAR _ REPORTES	Realiza el generador de reportes a todas las tablas.
ADMIPRES13	Ejecuta la presentación del software.
ADMIFDATOS12	Se encarga de ejecutar el menú.
ADMIPRODU14	Se realiza el registro del producto.
ADMICONPER15	Consulta a las personas adscritas al sistema.
ADMICONUSU16	Consulta usuario-administrador.
ADMICERROP17	Cierra opcionalmente el software.
ADMICERRAR18	Finaliza el software.
ADMICONCD20	Realiza el registro de los CD's entregados
ADMICONFC19	Realiza el restablecimiento de la contraseña.
ADMISEGU ()	Modulo de usuarios.
EXPORTAR_2	Realiza la exportación de datos.
IMPORTAR	Realiza la importación de datos.
SQL_Avanzado	

9.2. DESCRIPCION DE PROCEDIMIENTOS

Nombre del formulario: ADMIFUSU07 (Acceso a usuarios)

Private Sub cmdOK_Click(): permite el acceso del usuario con su respectiva contraseña.

Private Function validar(): se encarga de las validaciones correspondientes que requiera el sistema.

Nombre del formulario: ADMIREGUS08(Creación de Usuarios)

Private sub toolbar1_ButtonClick(ByVal Button As MSComctlLib.Button): permite cargar los diferentes procedimientos en la base de datos.

Private sub adicionar(): este procedimiento se encarga de adicionar la información de los registros en la base de datos.

Private sub actualizar(): este procedimiento se encarga de actualizar la información de los registros en la base de datos.

Private sub consultar(): este procedimiento se encarga de consultar la información de los registros en la base de datos.

Private sub limpiar(): este procedimiento se encarga de limpiar la información de los registros en el formulario.

Private sub form load(): procedimiento principal para mostrar las barras del día y la hora del computador.

Private sub nomb_usu(): valida si existe el registro por medio de la identificación.

Private nom_usu_keypress(): valida si existe el login del usuario.

Private function validar()As Boolean: se encarga de las validaciones pertinentes a los datos que se requiera en el sistema.

Nombre del formulario: ADMIPRIN09(principal)

Private Sub Acces_bd_ButtonClick(ByVal Button As MSComctlLib.Button):
permite cargar los diferentes procedimientos en la base de datos.

Private sub adicionar(): este procedimiento se encarga de adicionar la información de los registros en la base de datos.

Private sub actualizar(): este procedimiento se encarga de actualizar la información de los registros en la base de datos.

Private sub consultar(): este procedimiento se encarga de consultar la información de los registros en la base de datos.

Private sub limpiar(): este procedimiento se encarga de limpiar la información de los registros en el formulario.

Private function validar()As Boolean: se encarga de las validaciones pertinentes a los datos que se requieran en el sistema.

Private Sub Op_Ent_Click(): se encarga de validar la entrega del producto.

Private Sub Op_PerNat_Click(): se encarga de validar cuando se efectúa el ingreso de persona natural.

Private Sub eliminar(): este procedimiento se encarga de eliminar la información de los registros en el formulario.

Nombre del formulario: ADMIFAUDI10 (realiza la auditoria a todas las tablas de la base de datos)

Private Sub cargar(): carga los informes que se dan en la auditoria.

Private Sub cargar_combo(): realiza un recorrido por todas las tablas.

Private Sub limpiar_grilla(): realiza la limpieza de la grilla cada vez que se realiza la auditoria.

Private Sub buscar_fecha(): se encarga de buscar la fecha y hacer el respectivo control de esta.

Private Sub cargar_Individual(): manda a cargar la tabla que se requiera en la ejecución.

Nombre del formulario: GENERAR _ REPORTE (realiza el generador de reportes a todas las tablas).

Private Sub ejecutar_Click(): ejecuta el recorrido de búsqueda que se presenta en la lista

Private Sub CmdEjecutaQuery(): ejecuta la consulta para cargar las tablas.

Private Sub TreeView1_NodeClick(): selecciona los campos de la tabla query y realiza la exportación de las tablas.

Private Sub mar1(): manda los datos para la generación de los reportes.

Nombre del formulario: ADMIPRES13 (presentación)

Private Sub Timer1_Timer(): Ejecuta el intervalo de tiempo para llevar a cabo el inicio y la duración de la presentación.

Nombre del formulario: ADMIFDATOS12(menu)

Private Sub treevadm_NodeClick(ByVal Nodo As Node): Este procedimiento muestra en el TreeView el nombre de los diferentes formularios que se desea mostrar con el ingreso del administrador

Private sub treevusu_NodeClick(ByVal Nodo As Node): este procedimiento muestra en el TreeView el nombre de los diferentes formularios que se desea mostrar con el ingreso del usuario.

Nombre del formulario: ADMIPRODU14(registro del producto)

Private Sub Toolbar1_ButtonClick (): permite cargar los diferentes procedimientos en la base de datos.

Private sub adicionar(): este procedimiento se encarga de adicionar la información de los registros en la base de datos.

Private sub actualizar(): este procedimiento se encarga de actualizar la información de los registros en la base de datos.

Private sub consultar(): este procedimiento se encarga de consultar la información de los registros en la base de datos.

Private sub limpiar(): este procedimiento se encarga de limpiar la información de los registros en el formulario.

Private function validar()As Boolean: Se encarga de las validaciones pertinentes a los datos que se requiera en el sistema.

Private Sub eliminar(): este procedimiento se encarga de eliminar la información de los registros en el formulario.

Nombre del formulario: ADMICONPER15(Consulta de las personas adscritas al sistema)

Private sub form_load(): se encarga de cargar los diferentes datos del formulario.

Private Sub Form_QueryUnload(Cancel As Integer, UnloadMode As Integer): para cargar el treeview.

Nombre del formulario: ADMICONUSU16(Consulta de Usuario o Administrador)

Private Sub C_consul_click(): este procedimiento se encarga de hacer consulta usuario y administrador.

Nombre del formulario: ADMICERROP17 (cerrar opcional)

Private Sub B_acep_Click():ejecuta la aceptacion de la entrada o salida del usuario

Private Sub B_canc_Click():ejecuta la cancelacion de la entrada o salida del usuario

Nombre del formulario: ADMICERRAR18 (finalizar)

Private Sub Timer1_Timer(): procedimiento para validar que no ingrese a la base de datos campos nulos.

Private Sub Timer2_Timer(): procedimiento para salir del sistema.

Nombre del formulario: ADMICONCD20 (registro de CD's)

Private Sub Form_Load(): Carga todos los datos y los manda a la base de datos.

Nombre del formulario: ADMICONFC19

Private Sub Command1_Click():

Nombre del formulario: ADMISEGU ()

Private Sub Command1_Click(): se encarga de restablecer las contraseñas.

Nombre del formulario: EXPORTAR_2

Private Sub mare(): selecciona el archivo a crear y los manda a importar, ya sea a un archivo de texto .doc o .txt.

Nombre del formulario: IMPORTAR

Private Sub import(): selecciona los archivos a cargar y revisa si presenta errores.

Private Sub Form_Load(): selecciona los campos de tabla y los compara.

Private Sub sitablas_Click(): selecciona los datos de tablas y campos, los inserta y después limpia

Nombre del formulario: SQL_Avanzado

Private Sub TX_Change(): selecciona el tipo de dato y lo inserta en la tabla campo.

Private Sub campo_Click(): entra el campo recorre si existe lo selecciona.

Nombre del formulario: ADMIAYUDA

Private sub mostrar: se encarga de mostrar la cedula de la persona para realizar una consulta rapida.

Private sub cargar(): manda la selección para la consulta.

Private Sub form_load: selecciona para ingresar a la grilla los datos requeridos.

MANUAL DE USUARIO

MANUAL DE USUARIO ADMINCD

Mediante el siguiente manual queremos hacer más fácil el manejo del **ADMINCD**, software de administración de las entregas de los CDS promocionales. Este sistema de información se ha diseñado con el fin de facilitar la labor del departamento de admisiones en cuanto a la tarea de entregar los CDS promocionales y a la vez controlar que esta entrega se haga de manera adecuada.

GENERALIDADES DEL ADMINCD



Este **botón** se utiliza para adicionar la información a los registros de la base de datos, como por ejemplo cuando se adiciona la información de un beneficiario que al que se le ha entregado un CD promocional



Este **botón** se utiliza para hacer las actualizaciones a los registros previamente insertados en la base de datos y que por alguna razón necesita ser cambiada.



Este **botón** se utiliza para hacer una consulta específica acerca de un registro que ya este insertado en la base de datos.



Este **botón** se utiliza para el borrado lógico de los datos almacenados en la base de datos, estos datos "borrados" serán almacenados en otra tabla para el control de los mismos.



Este **botón** se utiliza para sacar un reporte de la información que se encuentra en ese momento en el formulario.

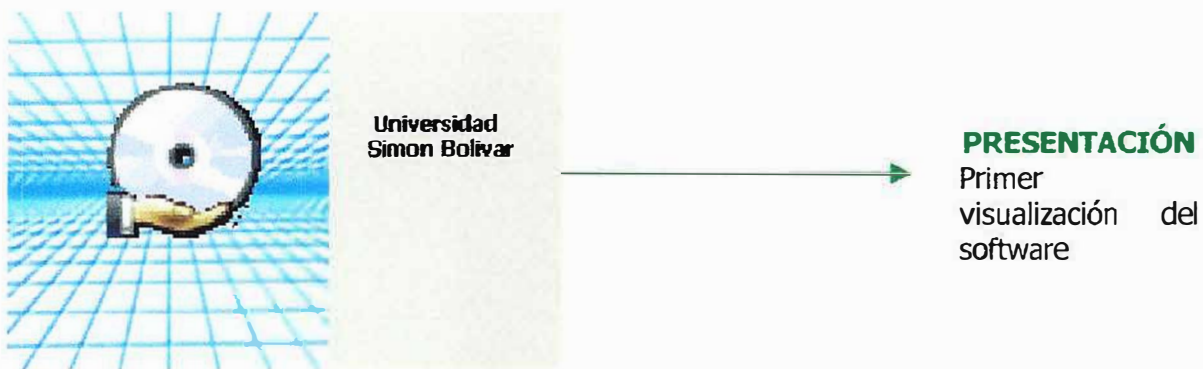


Este **botón** se utiliza para limpiar las cajas de texto de los formularios.



Este **botón** se utiliza para salir de la aplicación que se este utilizando en ese momento.

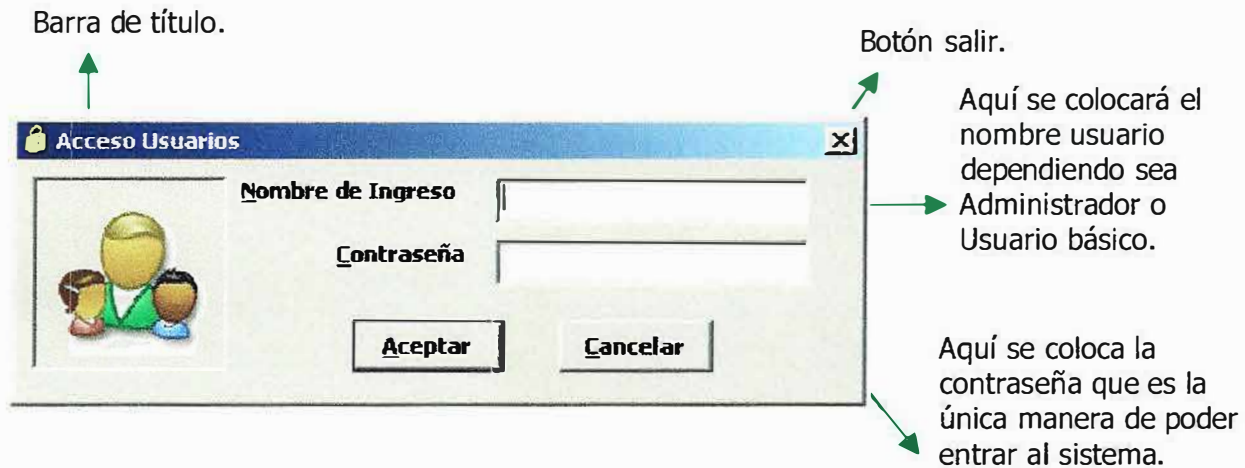
A continuación una breve explicación de cada una de las visualizaciones del **ADMINCD**:



Presentación.

Esta es la primera visualización que verá el usuario cuando ejecute el software de administración de CDS, esta ventana da paso a la autenticación de los usuarios.

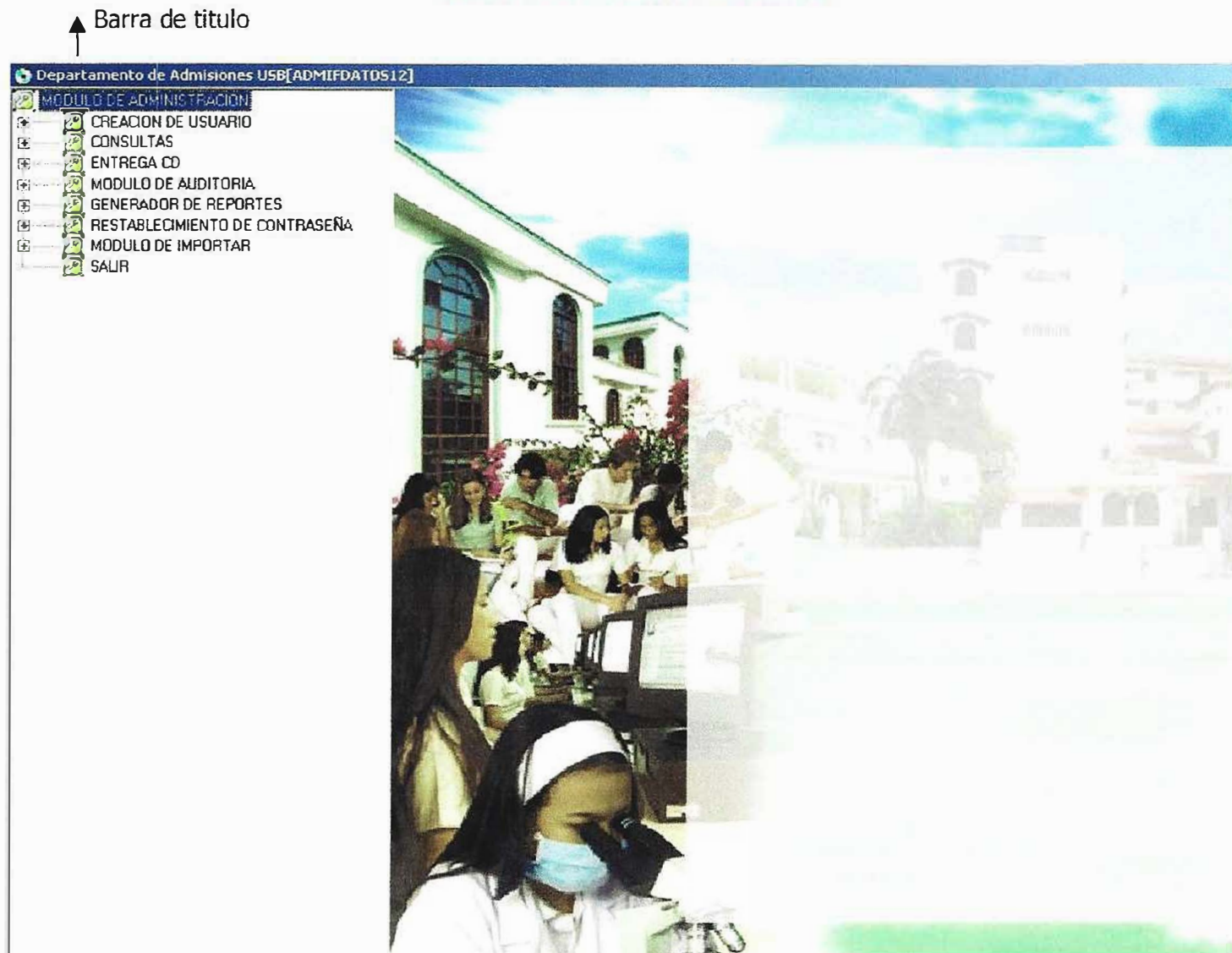
ENTRADA AL SISTEMA



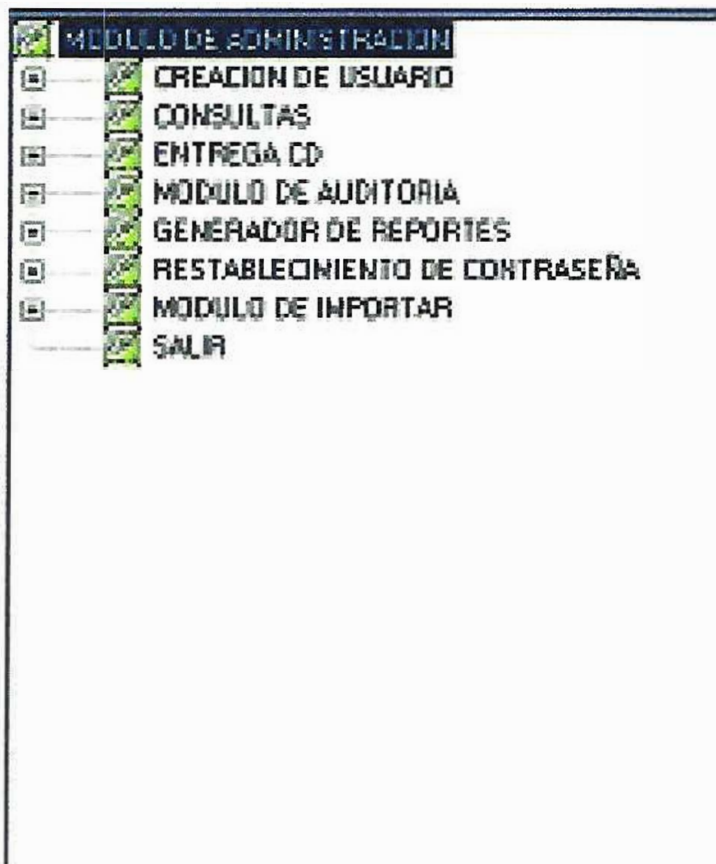
Autenticación de usuarios.

Esta es la visualización que da la entrada al programa, como en todo software que maneje el mínimo de seguridad es necesario que el usuario que va a usar el software se autentique con un login (nombre de usuario) y un password (contraseña) a fin de que el sistema tenga control de que usuario utilizó sus servicios.

ÁRBOL DE ADMINISTRADOR



Este es el árbol de los administradores del sistema, en esta visualización el administrador maneja el sistema por completo, podrá hacer mantenimiento de tablas, generar reportes, crear usuarios y consultar información. A continuación de cada una de las opciones del árbol de administrador:



Estas son las opciones que tiene el árbol de administrador de sistemas, por medio de ellas se puede desde crear un usuario hasta generar un reporte:

OPCION 1 CREACIÓN USUARIOS.

Aquí administrador tiene la opción de crear los usuarios del sistema. ver **figura REGISTRO USUARIOS.**

OPCION 2 CONSULTAS: Aquí se realizan las consultas por usuario, por beneficiario y por CD. Ver **figura CONSULTAS.**

OPCION 3 ENTREGA CD: Aquí se realiza la entrega de los CD a los beneficiarios. Ver **figura ENTREGA DE CD.**

OPCION 4 MODULO DE AUDITORIA: Aquí se realiza una parte muy importante que es el control de las transacciones que realizan los usuarios. Ver **figura AUDITORIA DEL SISTEMA.**

OPCION 5 GENERADOR DE REPORTES DINÁMICOS: Aquí se realizan los reportes del sistema, el usuario escoge que información quiere ver en su reporte. Ver **figura GRD.**

OPCION 6 RESTABLECIENDO DE LA CONTRASEÑA: aquí se hace el cambio de la contraseña de los usuarios del sistema. Ver **figura CAMBIO DE CONTRASEÑA.**

OPCION 7 MODULO DE Importación: aquí se realiza la carga de datos que se quieran agregar a la base de datos de sistemas sin tener que agregarlos por medio de los formularios. Ver **figura IMPORTACION DE DATOS.**


OPCION 1 CREACIÓN DE USUARIOS.

Barra de título

minimizar maximizar salir

Creación de Usuarios[ADMIREGUS08]

Agregar Actualizar Consultar Eliminar Imprimir Limpiar Salir



Identificación Usuario

Nombre Usuario:

Dirección Usuario

Teléfono de Usuario

Tipo de Usuario

☒ Administrador

☐ Usuario Final

Sexo

☒ Masculino

☐ Femenino

Login Usuario:

Contraseña de Usuario:

Confirmación de Contraseña

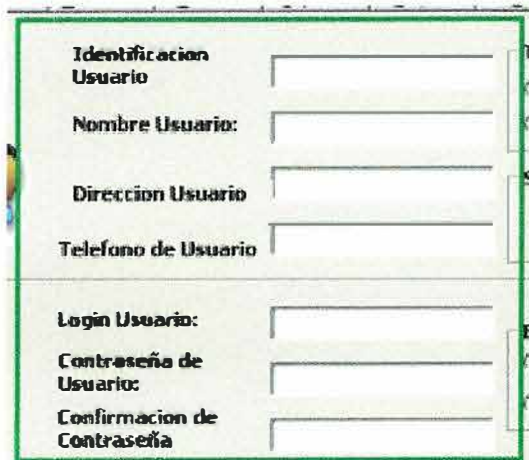
Estado Usuario

☒ Activado

☐ Desactivado

20/11/2003 4:50:32

En este formulario se realiza la creación de los usuarios del sistema que pueden ser administradores o usuarios básicos. También se puede actualizar, consultar, eliminar y generar reportes de la información ingresada en el formulario.

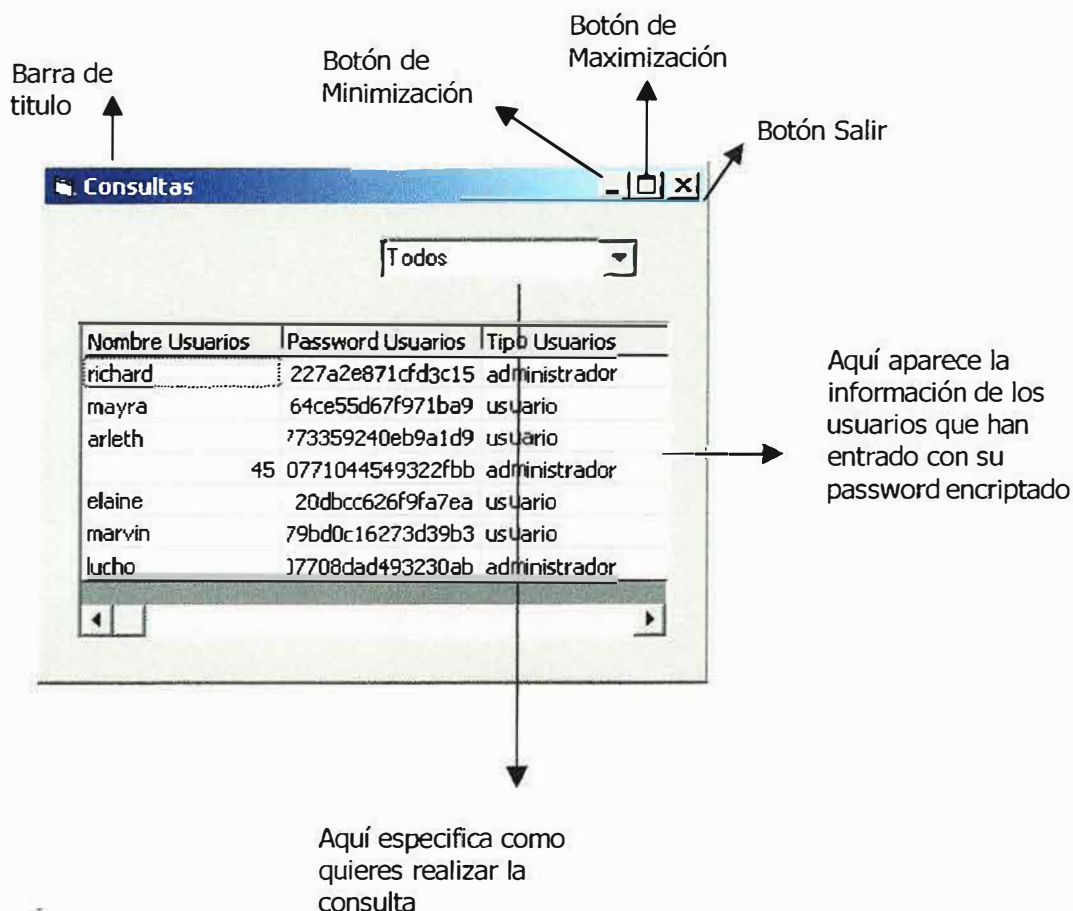


The image shows a screenshot of a user registration form. The form is titled 'Identificación Usuario' and is divided into two main sections. The first section contains three input fields: 'Nombre Usuario:', 'Direccion Usuario', and 'Telefono de Usuario'. The second section contains three input fields: 'Login Usuario:', 'Contraseña de Usuario:', and 'Confirmacion de Contraseña'. The form has a green border and is set against a light background.

Identificación Usuario	
Nombre Usuario:	<input type="text"/>
Direccion Usuario	<input type="text"/>
Telefono de Usuario	<input type="text"/>
Login Usuario:	<input type="text"/>
Contraseña de Usuario:	<input type="text"/>
Confirmacion de Contraseña	<input type="text"/>

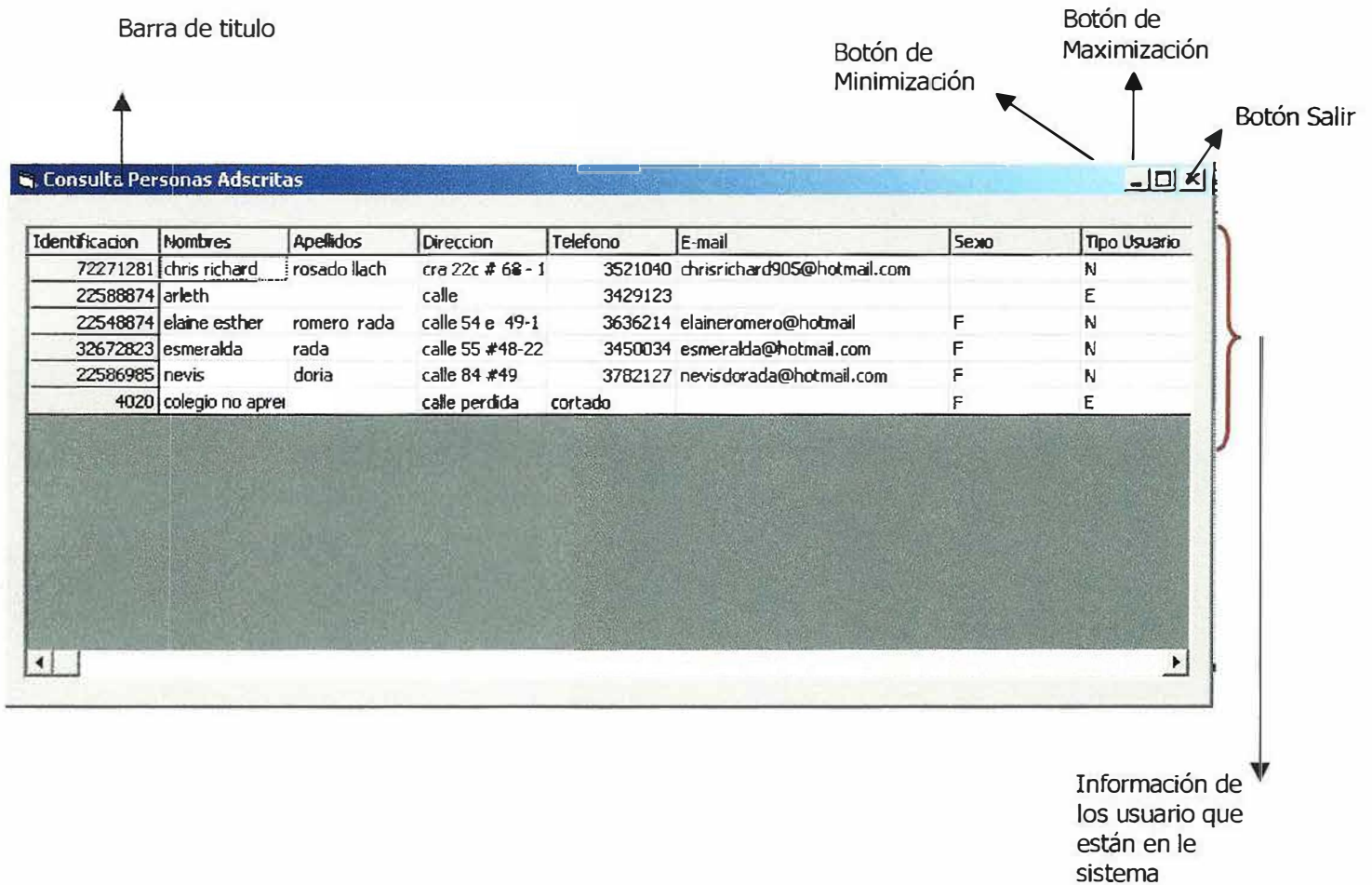
En la parte seleccionada se ingresa la información de usuario a crear, sus datos básicos como nombre, identificación, etc. Así como también un login (nombre de usuario) que será único para cada usuario, y una contraseña que le servirá de autenticación en el sistema.

OPCION 2 CONSULTAS.



CONSULTAS POR USUARIOS.

En esta visualización se realizarán consultas para saber que usuarios accedieron al sistema, su password y si es un usuario básico o un administrador, esta ventana es una ayuda para saber quienes han utilizado el **ADMINCD**, últimamente.



CONSULTA DE PERSONAS ADSCRITAS (BENEFICIARIOS).

En esta visualización veremos la información registrada en la base de datos del **ADMINCD** de las personas o entidades a las cuales se les ha entregado CDS promocionales, aparecerán los datos básicos, como nombre, dirección, y si es una entidad o una persona natural.

OPCION 3 MÓDULO DE ENTREGA DE CDS

Barra de título.

minimizar maximizar salir

Entregas[ADMIPRIN09]

Agregar Actualizar Consultar Eliminar Imprimir Limpiar Salir

Identificación :
Nombre :
Apellidos :
Dirección :
Teléfono :
E_Mail :
Cantidad de Cd's :
Entregado Por :
Fecha de Entrega : 04/09/2003

Tipos de Beneficiarios
☒ Entidad
☐ Persona Natural

Sexo
☒ Masculino
☐ Femenino

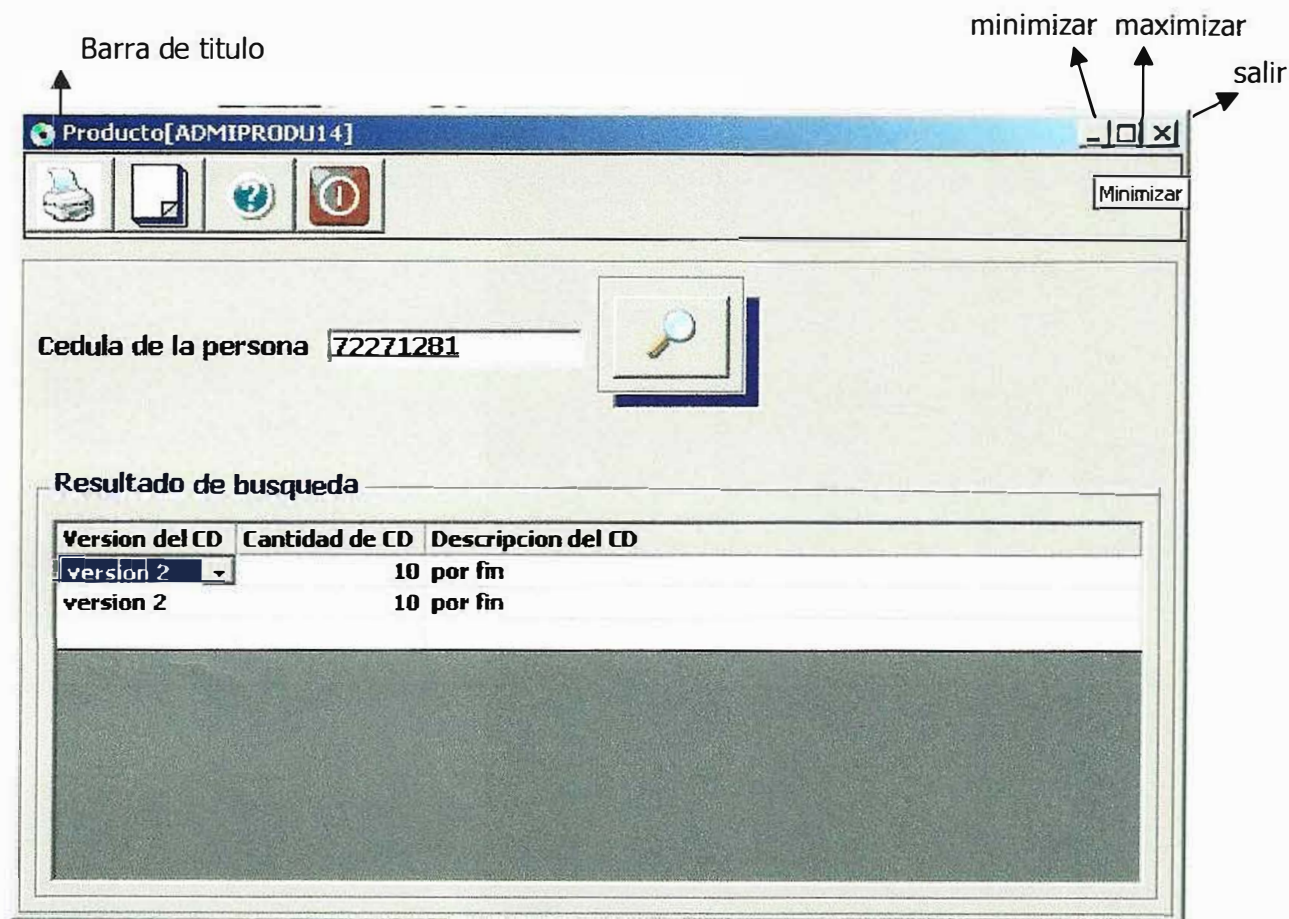


Botón de consulta rápida: se utiliza para ayudar a realizar consultas a la base de datos, cuando por alguna razón olvidemos los datos de alguien que este adscrito y necesitemos consultar rápidamente, utilizamos este botón. **VER CONSULTAS RAPIDAS**

Identificación :
Nombre :
Dirección :
Teléfono :
Representante Legal :
Cantidad de Cd's :
Entregado Por :
Fecha de Entrega : 04/09/2003

En la parte seleccionada se guarda la información de la persona o la entidad a la cual se le va a hacer la entrega de los CDS promocionales; Se toman los datos personales como identificación, nombre, dirección, teléfono, cantidad de CDS a entregar, en que fecha y quien los entregó.

Cuando el CD se ha entregado se debe almacenar en el formulario de producto la información referente a los CDs que se han llevado, se elige la versión del cd que se entregó, y la descripción del mismo.



Botón de consulta rápida: se utiliza para ayudar a realizar consultas a la base de datos, cuando por alguna razón olvidemos los datos de alguien adscrito y necesitemos consultar rápidamente, utilizamos este botón. **VER CONSULTAS RAPIDAS.**

OPCION 4: MÓDULO DE AUDITORÍA

En este formulario se realiza la auditoria del sistema, aquí, el administrador encuentra una herramienta que ayuda a llevar un control sobre las transacciones que se realicen, en que tablas, en que fecha se han realizado, en que hora se hicieron y que usuario las realizo. La auditoria se puede realizar de varias maneras:

Barra de título

Salir

Tipo de Transacción Fecha de Actualización hora de transacción Tabla Descripción Usuario

elaine 20/11/2003

Formulario de auditoria por fechas.

Aquí aparece la información que arroje la auditoria solicitada por el usuario.

En este formulario se realiza la auditoria por fechas, para saber que usuarios ha utilizado el sistema y que ha hecho en determinado lapso de tiempo.



Presionando este **botón**, se realiza la carga de la consulta hecha por el usuario, mostrando así las transacciones realizadas en el sistema.



Este **botón** se utiliza para limpiar las cajas de texto del formulario.

Tipos de Búsqueda

- ☐ General ☐ Fecha
☐ Tiempo ☐ Tablas

Presionando en el **Frame** que esta conformado por cuatro **Option button** que muestra las diferentes forma de Búsqueda que tiene el Formulario

Busqueda por Fecha

Cargar entre: Hasta:

Muestra la forma de ejecutar la búsqueda por fecha

Módulo de Auditoria[ADMIFAUDI10]

Tipos de Búsqueda

☐ General ☐ Fecha
☐ Tiempo ☒ Tablas

Cargar Limpiar

Busqueda Por Tablas

Tablas: admiusu02

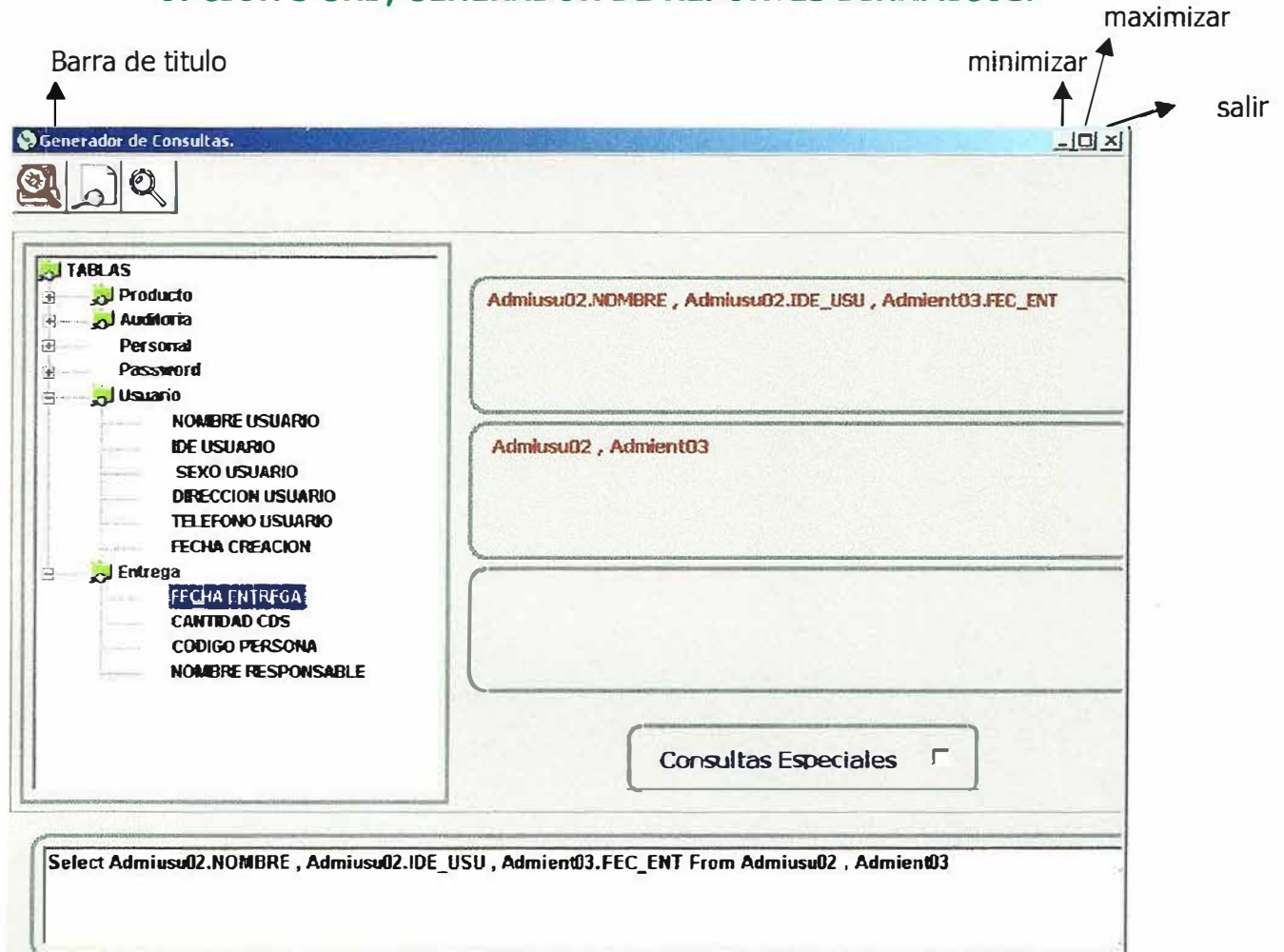
Tipo de Transacción	Fecha de Actualización	Hora de Transacción	Tabla	Descripción	Usuario
---------------------	------------------------	---------------------	-------	-------------	---------

elaine 20/11/2003

Formulario de auditoria por tablas.

En este formulario se realiza la auditoria por tablas, el usuario escoge la tabla a auditar y se genera un listado de las transacciones realizadas en la misma.

OPCIÓN 5 GRD, GENERADOR DE REPORTES DINÁMICOS.



El GRD, generador de reportes dinámicos, se encarga de realizar consultas a la base de datos, y de generar reportes de los campos específicamente seleccionados por el usuario, Las consultas generadas por los usuarios pueden ser guardadas para mas tarde ser reutilizadas, y los reportes generados por el GRD pueden ser guardadas en un archivo de texto o un archivo de Excel.

después de haber elegido de que tablas se quiere hacer la consulta, aparecerá esta ventana con el reporte generado en pantalla, cuando se presione el botón cargar, aparecerá una ventana para guardar el reporte y luego otra para guardar la consulta, que podrá ser ejecutada en otra oportunidad.

The screenshot shows a window titled "RESULTADOS DE CONSULTAS". At the top, there are three icons: a folder, a document, and a warning sign. Below these, there is a section titled "Tipo de Exportacion" with two radio buttons: "Editor de Texto" (selected) and "Excel". To the right of this section is a button labeled "Generar Reportes Dinamicos". Below the export options is a table with the following data:

VERSION CD	DESCRIPCION CD	CODIGO PERSONA	ESTADO
Version 1	colegio hermana	44150202	1
version 2	colegio prima	44150202	1
version 2	elaine	44150202	1
version 2	por fin	72271281	1
Version 1	primer cd	3434	1
version 2	por fin	72271281	1
Version 1	software	32672223	1
Version 1	software promocional	02	1
version 2	software promocional	456	1
Version 1	software promocional	987	1

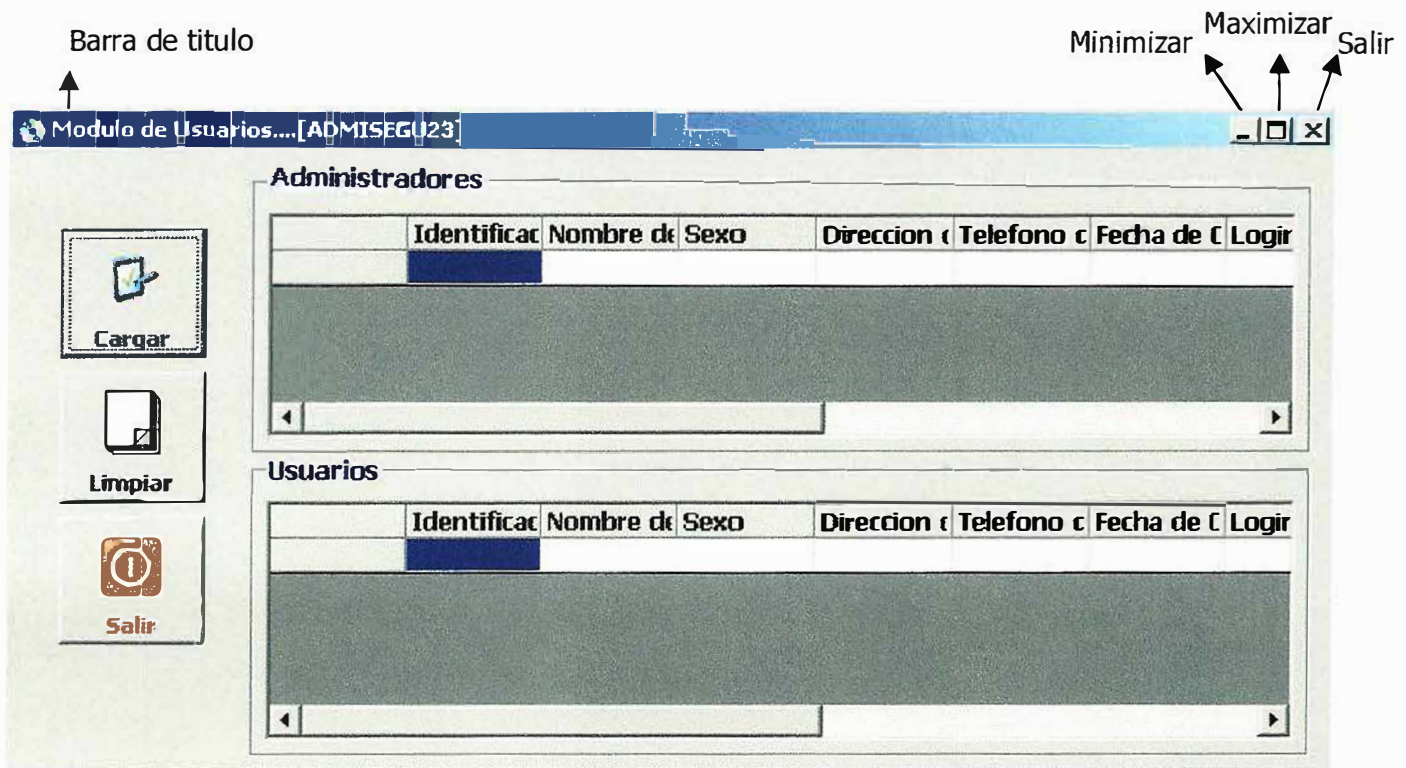
Tipo de Exportacion

☒ Editor de Texto

☐ Excel

Aquí se hace la elección entre un archivo de texto normal y un documento de Excel.

OPCIÓN 6: CAMBIO DE CONTRASEÑA.



Este **botón** realiza la carga de los usuarios del sistema ya sean administradores o usuarios básicos, par que se escoja a cual de ellos se le quiere cambiar la contraseña.

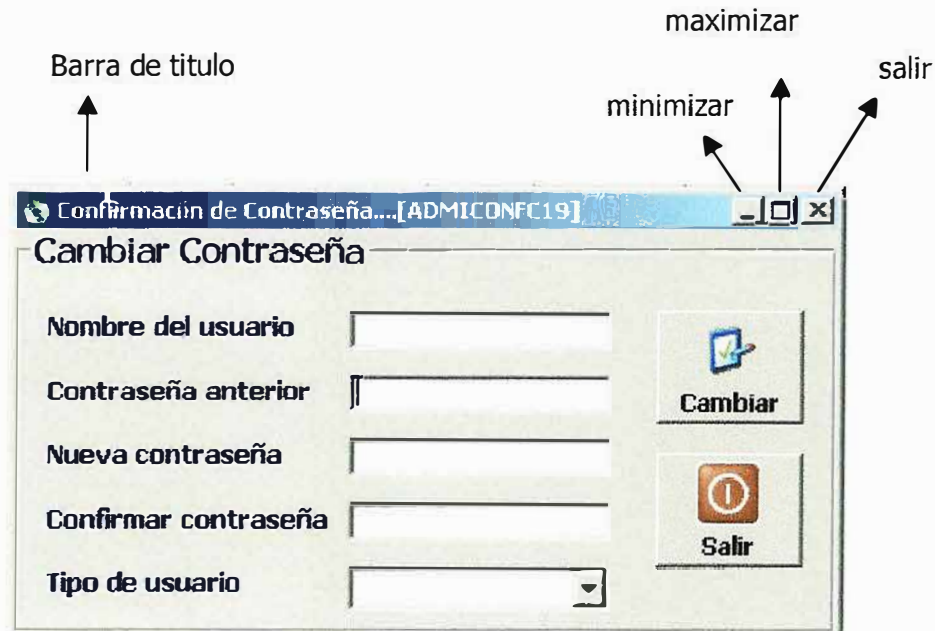


Se utiliza para salir del formulario.



Este **botón** se utiliza para limpiar las cajas de texto del formulario.

Después de dar click sobre el usuario al que se le va a cambiar la contraseña aparecerá la siguiente ventana:



En este formulario se realiza el cambio de contraseña, aquí el usuario administrador puede cambiar la contraseña de los usuarios básicos del sistema y la de él mismo, pero los usuarios básicos solo pueden cambiar su propia contraseña.



Este botón permite la salida del formulario



Este botón cambia la contraseña

Este guarda el nombre del usuario, la contraseña anterior. Aplica la nueva contraseña y la manda a confirmar. También aparece el tipo de usuario de como desea ingresar.

CONSULTAS RAPIDAS.

The image shows a screenshot of a software window titled 'Consulta Rápida[ADMIAYUDA21]'. The window has a standard Windows-style title bar with 'Minimizar', 'Maximizar', and 'Salir' buttons. Below the title bar, there are two buttons: 'Buscar' (with a magnifying glass icon) and 'Salir' (with a red 'X' icon). The main area of the window is divided into two sections. The top section is titled '* Consulta Rápida *' and contains two dropdown menus: 'Busqueda por Campos:' and 'Busqueda por Orden:'. The bottom section is a large, empty rectangular area with a green background, intended for displaying search results. Annotations with arrows point to various parts of the window: 'Barra de Titulo' points to the title bar; 'Minimizar', 'Maximizar', and 'Salir' point to their respective buttons; a green box highlights the search criteria dropdowns; and an arrow points to the green results area with the text 'Aquí aparecerán los resultados que arroje la búsqueda indicada por el usuario.'

Este formulario es una ayuda practica para el usuario es utilizado en casos en que el usuario ha olvidado datos de algun beneficiario o usuario, solo presiona el botón consulta rapida y aparece este formulario, con la informacion deseada,



Se utiliza para realizar una búsqueda que desee el usuario.



Se utiliza para salir del formulario.

Un formulario de búsqueda con un borde verde. Contiene dos filas: la primera con el texto "Búsqueda por Campos:" y un menú desplegable; la segunda con el texto "Búsqueda por Orden:" y otro menú desplegable.

Se realiza la búsqueda por campos y por la orden.