ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

ESCUELA DE FORMACIÓN TECNOLÓGICA

DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN SITIO WEB PARA LA UNIDAD EDUCATIVA MARIANO NEGRETE

PROYECTO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNÓLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMAS INFORMÁTICOS

JEIMI ELIANA GUAYGUA ASIMBAYA

DIRECTORA: ING. LUZ MARINA VINTIMILLA

Quito, Mayo 2007

DECLARACIÓN

Yo, Jeimi Eliana Guaygua Asimbaya, declaro que el trabajo aquí descrito y estructurado es de mi reivindicación; que no ha sido presentada para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

La Escuela Politécnica Nacional, puede hacer uso de los derechos correspondiente a este trabajo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normativa institucional Vigente

_____

JEIMI ELIANA GUAYGUA ASIMBAYA

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo fue desarrollado por Jeimi Eliana Guaygua Asimbaya, bajo mi supervisión.

_____
Ing. Luz Marina Vintimilla MSc
DIRECTORA DEL PROYECTO

AGRADECIMIENTO

Dicen que cuando amas y agradeces tienes que hacerlo con el *ALMA* y no con el **CORAZÓN**, porque el corazón muere pero el alma vive eternamente.
Desde lo más profundo de mí alma quiero **AGRADECER** a, DIOS y a las personas más importantes de mi vida que hacen posible la subsistencia de mi Alma y mi corazón:

A DIOS, quien me permite ver el nuevo amanecer de cada día llenándome de fortaleza, sabiduría, paciencia y humildad.

A MANUEL Y UBALDINA (MIS QUERIDOS PADRES), porque me llenan de protección y bendiciones en mi vida, que cuando caigo me levantan de la mano una y otra ves.

A NATY Y KATY (MIS HERMANAS), quienes con su cariño y amor siempre muestran una luz de ánimo cuando no encuentro salida a los problemas de la vida.

Para ustedes **MI FAMILIA y AMIGOS INOLVIDABLES** que esperan mucho de mí .

DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado a quienes me dejan enseñanzas de lucha, solidaridad y entendimiento. Aquellos muchachos que no tienen el privilegio y la bendición de estar junto a **SUS PADRES**, en los buenos y malos momentos, en los triunfos y fracasos, siempre apoyándonos y ayudándonos a seguir adelante. .

Para ustedes mis amigos queridos, que pese a las dificultades que la imitación de quienes se hacen llamar maestros les pusieron salieron adelante, con la ayuda de los verdaderos maestros, aquellos que confiaron en ustedes y no dudaron al defenderlos.

A ti mi amigo, que esperando la llegada de una luz para cambiar el rumbo de tu vida **DIOS** te concedió el regalo de un hijo y esposa, para llenar tu soledad

En especial aquel que partió hace mas de un año y esta cerca de nuestro **SEÑOR** cuidándonos y dando su protección a los que le conocimos.

Para ustedes mis dos amigos:

ARMANDO y el quien siempre vive en mis recuerdos **ISMAEL**

INTRODUCCIÓN

La Unidad Educativa "Mariano Negrete", en vista de su alto crecimiento institucional se ha visto en la necesidad de expandir su infraestructura, motivo por el cual se dedica al diseño e implementación de un sitio Web para la Institución Educativa.

Con este portal se pretende que los estudiantes y padres de familia que pertenecen a esta Institución estén completamente informados de cada una de las actividades que se desarrollan en la misma, así como también la posibilidad de atraer nuevos alumnos, con el objetivo de formarlos integralmente, a través de una educación personalizada, laica, mixta, para todas las creencias y razas.

Hoy en día la Unidad Educativa "Mariano Negrete" no dispone de un Sitio WEB, donde los profesores y secretaria que interviene como administrador, pueda publicar la información respectiva del alumnado y todos los servicios académicos que la Institución presta u ofrece al público en general

Al conmemorar los años de vida institucional de noble Unidad Educativa "Mariano Negrete", símbolo de trabajo, sacrificio y perseverancia, se entrega estas paginas que rinden homenaje a los miles de estudiantes que han pasado por sus aulas, alimentando la mente y el espíritu con la sagrada letra y sabiduría; infundiendo el pensamiento de aquellas personas valiosas que han servido, sirven y servirán a nuestro Cantón, a la Provincia y a la Patria pregonando el principio: "Sólo la Educación Integral libera al hombre",

Dejamos impresas estas líneas para que la voz mágica del tiempo las multiplique y sean fundamento para que futuras generaciones tengan ejemplo de entrega, amor a la ciencia y honestidad

RESUMEN

Tomando en cuenta el avance de la tecnología y el Internet y basándose en los requerimientos del cliente, y con el fin de cubrir sus necesidades se decide diseñar un sistema fácil de usar y que a la vez permita generar información en tiempo real.

Consta de dos partes fundamentales, las páginas tanto del administrador como del usuario y el enlace directo de la base de datos al sitio Web.

El diseño e implementación del sitio Web está dirigido a profesores, alumnos, representantes y público en general presentando una alternativa de educación; proporcionando información sobre la Unidad Educativa “Mariano Negrete”, El avance académico de los alumnos, el cronograma de actividades que se desarrollará durante el año lectivo, además de poder contactarse a través de Correo Electrónico.

Para el sistema se utilizó la metodología OMT (Metodología Orientada a Objetos) y que OOHDM no hace hincapié en el análisis y diseño de datos y para diseñar la interfaz para el administrador y la página Web informativa *se* utilizó la metodología OOHDM (Método de Diseño Hipermedia Orientada a Objetos)

La interfaz es entendible y sobre todo atractiva al usuario, además permitirá una interacción permitiendo al usuario un ambiente intuitivo y de fácil manejo.

.

ÍNDICE

CERTIFICACIÓN **3**
RESUMEN **7**
ÍNDICE **8**

CAPÍTULO I **9**
MARCO REFERENCIAL **9**
ÁMBITO 9
MISIÓN 10
VISIÓN 10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 10
OBJETIVOS 11
1JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA 12
1ASPECTOS METODOLÓGICOS 13
ALCANCE DEL PROYECTO 13
COSTO TOTAL DEL SITIO 14

CAPITULO II **15**
ASPECTO METODOLÓGICO 15
METODOLOGÍA OMT PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA 16
ANÁLISIS 17
DISEÑO DEL SISTEMA 17
MODELOS DE LA METODOLOGÍA OMT 18
OOHDM PARA DISEÑO DE LA PÁGINA WEB 28

CAPITULO III **32**
INGENIERÍA DE CONTENIDO **32**
ESTRUCTURA DE LA PÁGINA WEB VERTICAL 33
DEFINICIÓN DE LA GAMA DE COLORES **35**
SITIOS GENERALES (SITIOS HORIZONTALES) 45
TIPOS DE ENLACES 46
HERRAMIENTAS 47
PAGINAS ESTÁTICAS Y DINÁMICAS 52

MANUAL DE NAVEGACIÓN **111**
CONCLUSIONES **127**
RECOMENDACIONES **128**
BIBLIOGRAFÍA **129**
ANEXOS **131**

CAPÍTULO I

1. - MARCO REFERENCIAL

1.1 ÁMBITO

La Unidad Educativa “Mariano Negrete" es una Institución Educativa que viene formando a la niñez de la Ciudad de Machachi. Durante setenta y un (71) años de vida institucional.

Los niños y niñas que han estado en las aulas, se han destacado en la actualidad dentro del campo profesional y científico, creando la posibilidad de atraer nuevos alumnos. A través de una educación personalizada. Laica - mixta, que esta ligada para todas las creencias y razas.

El Proyecto de la Unidad Educativa “MARIANO NEGRETE" es tecnificar la educación con la tecnología, laboratorios de idiomas, audiovisuales, biblioteca gimnasio y otros, para poner al alcance de nuestros alumnos el avance de la tecnología con el Internet que se ve en la necesidad de expandir su infraestructura institucional y académica, deseando Implementar y diseñar un sitio Web.

Este sitio será publicado para dar un mejor servicio e información institucional al público en general.

Con este Sitio se pretende que los alumnos, profesores, personal administrativo y padres de familia que pertenecen a la Institución estén debidamente informados de las diferentes actividades académicas, creando la posibilidad de atraer nuevos alumnos, a través de una educación personalizada, laica - mixta, para todas las creencias y razas.

1.1.1 MISIÓN

La Unidad Educativa “Mariano Negrete” estimula el intelecto, el carácter y la personalidad de los estudiantes, mediante la generación de procesos que permitan desarrollar el pensamiento, los sentimientos y la sensibilidad de los estudiantes.
Para incorporar al que hacer diario de la investigación, la ciencia y la tecnología como motores del desarrollo académico donde el alumno es el conductor de su propio aprendizaje, en base al desarrollo de sus destrezas y esfuerzos.

1.1.2 VISIÓN

Convertirse en una sólida institución con alta calidad de entrega de servicios educativos, con estudiantes competentes en el desempeño social y académico, estimulando el desarrollo integral del estudiante dentro de los mejores ambientes pedagógicos, la innovación académica y la más alta calidad educativa, acorde con las necesidades de transformación y cambios en el desarrollo educativo académico del país siendo uno de los Institutos Educativos. Que prevea a los visitantes toda la información y servicios que están relacionados directamente con el tema de su interés y sus necesidades en el ámbito educativo. Brindando así a los alumnos, padres de familia, personal docente y administrativos. Una buena información para su uso conveniente.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente la Unidad Educativa “Mariano Negrete”, se encuentra trabajando con Microsoft Office Excel 2003 como una base de datos para guardar las distintas calificaciones del alumnado. Las calificaciones obtenidas por el personal docente son entregadas a la Secretaria General, quien se encarga de pasarlas en el programa anteriormente mencionado. Este método implica una pérdida de tiempo y limitando la posibilidad de informar detalladamente a los estudiantes, padres de familia y profesores. Además, no tiene un control perdurable para manipular la información de acuerdo a las necesidades de los maestros.

La Unidad Educativa “Mariano Negrete” es una institución, que requiere darse a conocer con información avanzada y científica, por un medio rápido, efectivo y económico, dirigido a la sociedad. Por el cual su Director el Pbro. Dr. Hernán García. Ha propuesto el diseño e implementación de un sitio Web. Con el objetivo de comunicar, informar y unificar a la educación con la era informática. Despertando así en los niños el interés por empaparse en la *era* actual de la Web y a la vez relacionarlos con su pensum, de estudio

1.3 FORMULACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

1.3.1 FORMULACIÓN

¿Cómo brindar información sobre la Unidad Educativa “Mariano Negrete”? Esta información nos ayudará que los procesos administrativos se realicen de forma adecuada, eficaz y eficiente utilizando Internet a través del desarrollo de un sitio Web.

1.3.2 SISTEMATIZACIÓN

1) ¿Cómo anunciar al público todos los servicios que presta la Unidad Educativa "Mariano Negrete”?
2) ¿Qué herramientas serian las más convenientes para este sistema?
3) ¿Cómo registrar calificaciones de los estudiantes?
4) ¿Cómo se puede dar ha conocer notas a estudiantes y padres de familia?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar e Implementar una Sitio Web, para que se realice de forma adecuada y eficaz. Las consultas e información institucional y académica para la Unidad Educativa “Mariano Negrete”.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Construir un módulo que permita registrar las calificaciones de los estudiantes
- Desarrollar un módulo que permita administrar la información que la **UNIDAD EDUCATIVA "MARIANO NEGRETE"** da a la comunidad interna y externa.
- Generar y verificar reportes de notas de estudiantes individualmente y de grado, de manera que *el* profesor pueda evaluar y acceder al sitio web.
- Imprimir reportes de avance académico de un estudiante para conocimiento del mismo y del representante.

1.5 JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

La construcción del sitio Web e implementación de notas para la Unidad Educativa "Mariano Negrete", ayudará en la transmisión de datos e información entre las diferentes áreas de trabajo de la Institución beneficiando así al personal docente, administrativo, padres de familia y estudiantes o (Representante del estudiante)

Esta Página Web continuará sustancialmente a una mejor comunicación dentro y fuera del Establecimiento Educativo. Contando con un software que permita apoyar el proceso educativo, con el manejo de datos en forma rápida y eficiente

Mediante la implantación de este software se tendrá una herramienta que permita una manipulación de forma más intuitiva y agradable a la vista humana, contando con contraseñas de seguridad para el caso de personal docente y administrativo, teniendo como prioridad la utilización de plataformas sencillas, de fácil utilización y entendimiento para proporcionar información segura del área de la institución como notas, programación de eventos institucionales, cronogramas y planificación institucional por medio del intranet.

1.6 ASPECTOS METODOLÓGICOS

El soporte para este sistema es la Metodología OOHDM con el fin de conseguir un método que asegure una forma fácil y adecuada para el desarrollo del sistema, como se muestra.

	METODOLOGÍA	MÉTODO	
ESPECIAL ORIENTA ORIENTADA A LA WEB	OOHDM	UML	
ANÁLISIS :	MODELO CONCEPTUAL	Identificación de Actores Diagrama de casos de Diagrama de objetos Diccionario de clases	
	MODELO ARQUITECTÓNICO	Diagrama Arquitectónico	
	MODELO NAVEGACÍONAL	Diagrama Navegacional	
		Diagrama de interelacion	Diagrama de secuencia
DISEÑO	MODELO DINÁMICO		Diagrama de Colaboración
	MODELO DE PROCESOS	Diagrama de actividades	
IMPLEMENTACIÓNY CONSTRUCCIÓN DE	MACROMEDIA Studio MX SQL		

1.7 ALCANCE DEL PROYECTO

Este proyecto comprenderá la automatización, registros de notas y administración de información de la Unidad Educativa “Mariano Negrete” permitiéndonos una mayor información sobre actividades académicas así como las actividades que se desarrollan dentro y fuera de la institución educativa, dando información por medio de la página Web informativa.

.

1.8.- COSTO TOTAL DEL SITIO

En este punto se ha realizado un análisis costo-benefició para saber los costos reales.

COSTO DE DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN		
		COSTO
HARDWARE		
Servidor		$ 750
	Procesador Intel Pentium IV 1.7 Ghz	
	Memoria Ram de 256 Mb	
	HD de 40 Mb	
	Monitor de 15"	
	CD Writer	
	CD Rom	
	Scanner Acer 640 p	
	Impresora	
Cliente		$500
	Procesador Intel Pentium II	
	Memoria Ram de 64 Mb	
	HD de 20 Mb	
	Monitor de 15"	
	CD Writer	
	CD Rom	
	Scanner Acer 640 p	
	Cámara digital	$150
SOFTWARE		
	Windows XP	$ 120,00
	Flash	$ 250,00
	Fireworks	$ 250,00
	Macromedia Studio M	$ 350,00
GASTOS VARIOS		
Suministros y Papelería		$ 120,00
	Papel bond	
	Diskettes	
	CD'S	
	Otros	
TOTAL DE DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN		$ 2490,00

COSTO DE PUESTA EN MARCHA				
				COSTO
Servicio de hosting en un año				$150,00
Servicio web master	220 / Horas	$5,00		$ 1100,00
Desarrollador	60 / Horas	$8,00		$ 480,00
TOTAL DE PUESTA EN MARCHA				$1730,00

COSTO TOTAL DEL SITIO	
	COSTO
TOTAL DE DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN	$ 2490,00
TOTAL DE PUESTA EN MARCHA	$1730,00
COSTO TOTAL	$ 4220,00

CAPITULO II

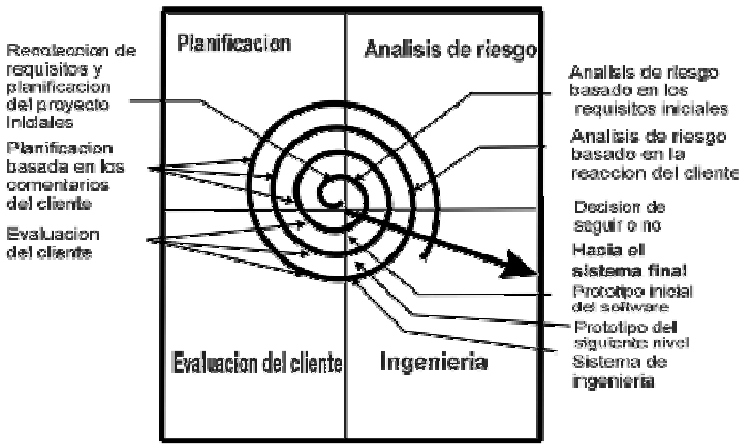
2. ASPECTO METODOLÓGICO

Para la construcción del sistema e implementación de notas utilicé la metodología OMT (Metodología Orientada a Objetos) para la construcción del sistema.
OOHDM (Método de Diseño Hipermedia Orientada a Objetos) para el diseño de la página web.

2.1 MODELO ESPIRAL

El modelo espiral para la ingeniería de software ha sido desarrollado para cubrir las mejores características tanto del ciclo de vida clásico, como de la creación de prototipos, añadiendo al mismo tiempo un nuevo elemento: el análisis de riesgo. El modelo representado mediante la espiral de la figura 2.4, define cuatro actividades principales:

1. **Planificación:** determinación de objetivos, alternativas y restricciones.
2. **Análisis de riesgo**: análisis de alternativas e identificación / resolución de riesgos.
3. **Ingeniería**: desarrollo del producto del "siguiente nivel",
4. **Evaluación del cliente**: Valorización de los resultados de la ingeniería.



En la primera vuelta alrededor de la espiral se definen los objetivos, las alternativas y las restricciones, y se analizan e identifican los riesgos. Si el análisis de riesgo indica que hay una incertidumbre en los requisitos, se puede usar la creación de prototipos en el cuadrante de ingeniería para dar asistencia tanto al encargado de desarrollo como al cliente.

Con cada iteración alrededor de la espiral (comenzando en el centro y siguiendo hacia el exterior), se construyen sucesivas versiones del software, cada vez más completa y, al final, al propio sistema operacional.

El paradigma del modelo en espiral para la Ingeniería de software es actualmente el enfoque más realista para el desarrollo de software y de sistemas a gran escala. Utiliza un enfoque evolutivo para la Ingeniería de software, permitiendo al desarrollador y al cliente entender y reaccionar a los riesgos en cada nivel evolutivo. Utiliza la creación de prototipos como un mecanismo de reducción de riesgo, pero, lo que es más importante permite a quien lo desarrolla aplicar el enfoque de creación de prototipos en cualquier etapa de la evolución.

2.2 METODOLOGÍA OMT PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA

La metodología OMT (Object Modeling Technique) fue creada por James Rumbaugh y Michael Blaha en 1991).

OMT es una de las metodologías de análisis y diseño orientados a objetos, más maduros y eficientes que existen en la actualidad. La gran virtud que aporta esta metodología es su carácter de abierta, que le permite ser de dominio público y, en consecuencia, sobrevivir con enorme vitalidad.

Esto facilita su evolución para acoplarse a todas las necesidades actuales y futuras de la ingeniería de software.

OMT es una metodología bastante sólida, que completado con otras técnicas de representación como Tarjetas de clase, Casos de Uso la hacen la metodología más difundida (tanto al nivel universitario como empresarial del momento.

OMT pone énfasis en la importancia del modelo y uso del modelo para lograr una abstracción, en el cual el análisis esta enfocado en el mundo real para un nivel de diseño, también añade detalles de implementación durante el diseño de un sistema.

Una de las grandes virtudes de OMT es su modelo de objetos, que contiene una enorme riqueza semántica, por lo que ha sido adaptado por casi todas las metodologías de segunda generación.

La metodología OMT consta de las siguientes fases:

2.2 FASES DE LAS METODOLOGÍAS

2.2.1 ANÁLISIS. El analista construye un modelo del dominio del problema, mostrando sus propiedades más importantes. El modelo de análisis es una abstracción resumida y precisa de lo que debe de hacer el sistema deseado y no de la forma en que se hará. Los elementos del modelo deben ser conceptos del dominio de aplicación y no conceptos informáticos tales como estructuras de datos. Un buen modelo debe poder ser entendido y criticado por expertos en el dominio del problema que no tengan conocimientos informáticos.

2.2.2 DISEÑO DEL SISTEMA. El diseñador del sistema toma decisiones de alto nivel sobre la arquitectura del mismo. Durante esta fase el sistema se organiza en subsistemas basándose tanto en la estructura del análisis como en la arquitectura propuesta.

2.2.3 DISEÑO DE OBJETOS. El diseñador de objetos construye un modelo de diseño basándose en el modelo de análisis, pero incorporando detalles de implementación. El diseño de objetos se centra en las estructuras de datos y algoritmos que son necesarios para implementar cada clase. OMT describe la forma en que el diseño puede ser implementado en distintos lenguajes.

2.2.4 IMPLEMENTACIÓN. Las clases de objetos y relaciones desarrolladas durante el análisis de objetos se traducen finalmente a una implementación concreta. Durante la fase de implementación es importante tener en cuenta los principios de la Ingeniería del

software de forma que la correspondencia con el diseño sea directa y el sistema implementado sea flexible y extensible.

2.3 MODELOS DE LA METODOLOGÍA OMT

La metodología OMT emplea tres clases de modelos para describir el sistema:

2.3.1 MODELO DE OBJETOS. Describe la estructura estática de los objetos del sistema (identidad, relaciones con otros objetos, atributos y operaciones). El modelo de objetos proporciona el entorno esencial en el cual se pueden situar el modelo dinámico y el modelo funcional. El objetivo es capturar aquellos conceptos del mundo real que sean importantes para la aplicación. Se representa mediante diagramas de objetos.

Los diagramas de objetos permiten representar gráficamente los objetos, las clases y sus relaciones mediante dos tipos de diagramas: los diagramas de clases y los diagramas de casos concretos (instancias).

Los diagramas de clases describen las clases que componen el sistema y que permitirán la creación de casos concretos, los diagramas de casos concretos describen la manera en que los objetos del sistema se relacionan y los casos concretos que existen en el sistema de cada clase. En los diagramas que componen este modelo se pueden representar los siguientes elementos del sistema: objetos y clases, atributos, operaciones, y relaciones o asociaciones.

DESCRIPCIÓN DE ACTORES

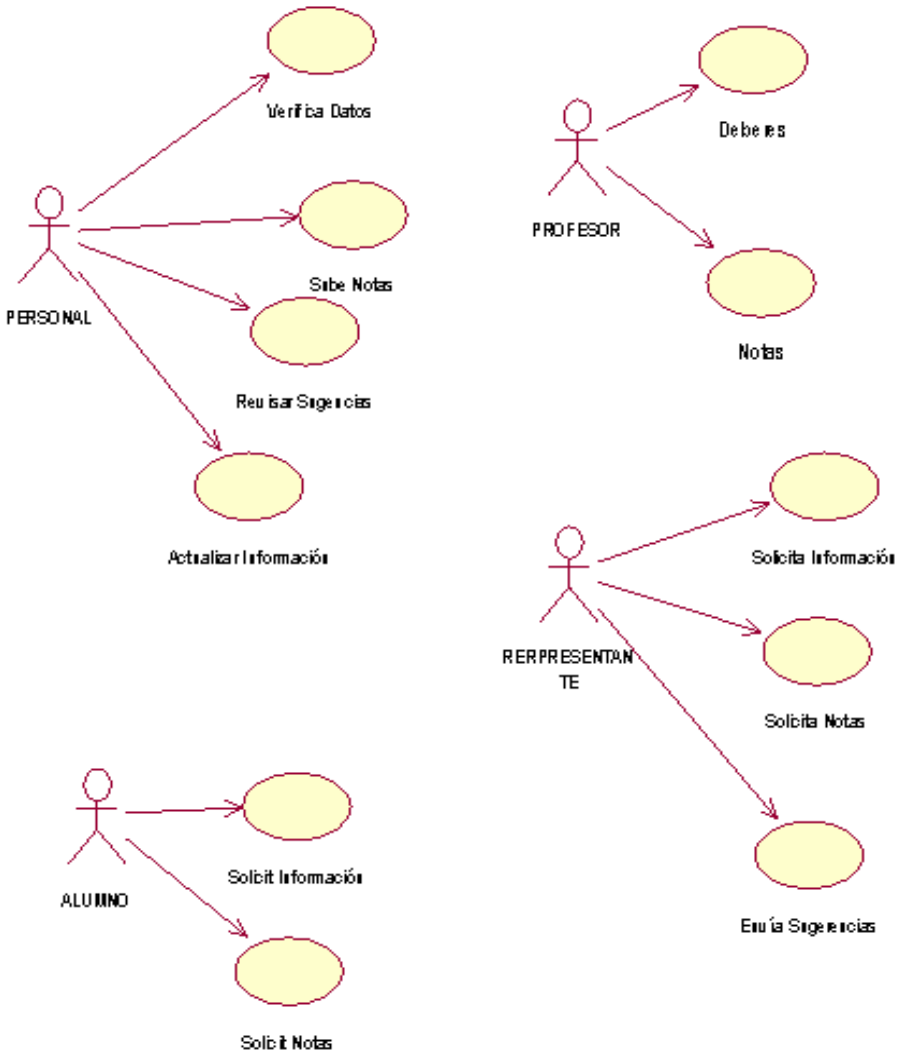
Un actor es un conjunto uniforme personas, sistemas o máquinas externos al sistema que estamos modelando, que cumple un rol determinado y que interactúan con el.
Los actores se representan por un muñeco.

Se establece los siguientes actores:

- Principal, son las personas que usan el sistema.

- Secundarios, personas que administran el sistema.
- Externos, son los dispositivos materiales imprescindibles que forman parte del ámbito de la aplicación y deben ser utilizados.
- Otros sistemas, son aquellos sistemas con los que el sistema interactúa.

Los actores que interactúan en este sistema son: alumnos, representantes, personal docente y administrativo



2.3.1.1 Diagramas De Casos De Uso

Representa lo que hace el sistema y como se relaciona con su entorno, representa los distintos requerimientos que le hace el usuario al sistema, especificado las características de funcionalidad y comportamiento durante su interrelación con los usuarios u otros sistemas.
Un diagrama de casos de uso muestra las relaciones entre los actores y los casos de uso dentro de un sistema, estas relaciones pueden ser:

- Relación de asociación entre actores y casos de uso
- Relación de generalización entre actores y casos de uso
- Relaciones incluye (include) entre casos de uso
- Relaciones extiende (extend) entre casos de uso.

2.3.1.1.1 Relación de Asociación

Es la más general de las relaciones y relación semántica más débil, siempre parten de todos los actores y viaja en una sola dirección. A esta relación también se le conoce como relación de comunicación.

2.3.1.1.2 Relación de Generalización

Trata de representar la relación objetos del mismo tipo en el cual uno de ellos se comporta igual que otro pero que además contienen características adicionales que los diferencia, la generalización es una relación de herencia y los diagramas de casos de uso.

2.3.1.1.3 Relación Include

Es una relación de dependencia puesto que su ejecución depende siempre del caso de uso base, pues es este el que lo invoca, el caso de uso incluido no puede ejecutarse sin el caso de uso que lo incluye y son invocados por otro por casos de usos.

2.3.1.1.4 Relación Extend

Significa que se ejecuta el caso de uso base pero, bajas ciertas condiciones, este caso de uso llama a otro caso de uso que extiende el comportamiento del primero.

Significa que el caso de caso de uso base implícitamente incorpora el comportamiento de otro caso de uso, es también una relación de dependencia.

Un diagrama de casos de uso muestra el conjunto de actores externos y los casos de uso del sistema en los cuales estos actores participan. Los diagramas de casos uso que interactúan en el sistema son:
Alumnos, padres de familia, personal docente, personal administrativo.

2.3.1.2 Diagramas De Clases

Estos diagramas son los más comunes en el modelado del sistema orientado a objetos y cubren la vista estética de un sistema, muestra el conjunto de clases y objetos importantes que conforman un sistema, junto con las relaciones existentes entre los mismo.
Un diagrama de clases esta compuesto por los siguientes elementos

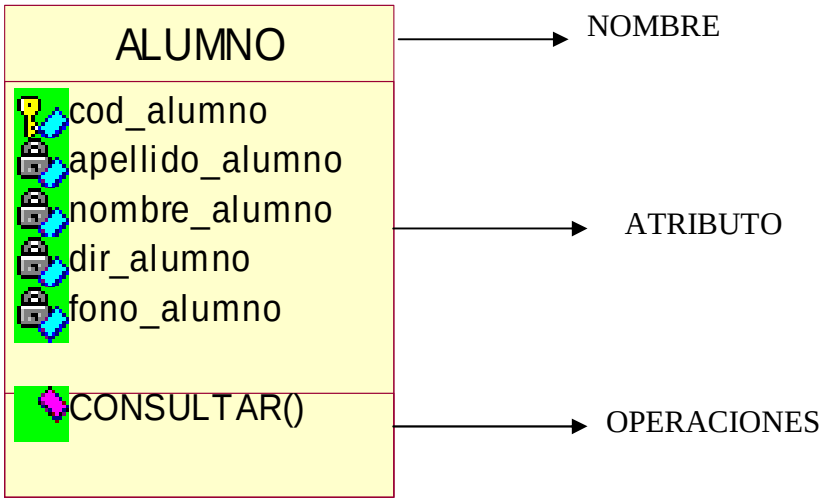
- **Clases:** contiene atributos y operaciones
- **Relaciones:** Pueden ser dependencia, Generalización y Asociación

Una clase es un conjunto de objetos que comparten los mismo atributos, operaciones relaciones y semántica, una clase es representada mediante un rectángulo por lo general en tres divisiones internas llamadas comportamiento, en los cuales se indica el nombre de la clase, sus atributos y operaciones.

Comportamiento Superior.- Contienen el nombre de la Clase.

Comportamiento Intermedio.- Contienen los atributos que caracterizan a la Clase.

Comportamiento inferior.- Contienen las operaciones, los cuales solas formas como interactúan un objeto de clase con su entorno.



En este ejemplo la clase ALUMNO contiene cinco atributos:

NOMBRE: ALUMNO
ATRIBUTO: cod_alumno, apellido_alumno, nombre_alumno, dir_alumno, fono_alumno
OPERACIONES: CONSULTAR

Una clase tiene un conjunto de operaciones que pueden ser invocados por todas las clases del sistema, para esto se debe especificar la visibilidad de las operaciones que pueden ser.

Public(+): Indica que la operación será visible tanto dentro como fuera de la clase, es decir, pueden ser invocados desde todos los datos .
Private(-): Indica que la operación solo será accesible desde dentro de la clase. Solamente la clase en la que esta definida la operación puede invocarla.
Protected (#): Indica que la operación no será accesible desde fuera de la clase, pero podrá ser invocada por la clase en la que se define, y además por la subclase que se deriven de ella.

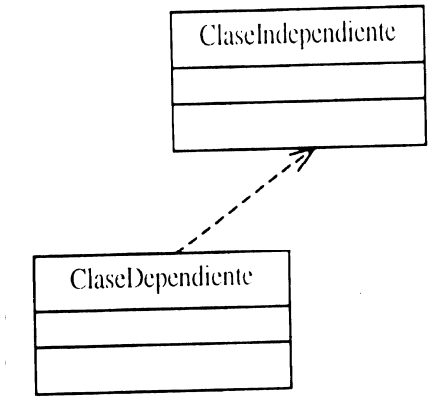
2.3.1.2.1 Relaciones Entre Clases

Existen tres tipos de clases:

2.3.1.2.1.1 Relación de Dependencia

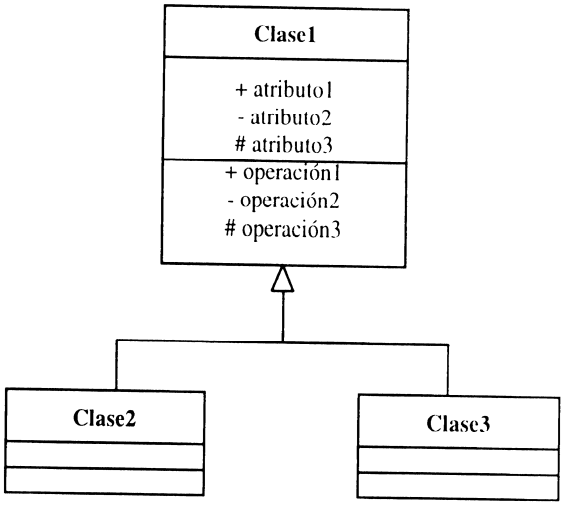
Es una relación semántica entre dos elementos, el elemento dependiente es aquel que necesita de otro para poder cumplir su responsabilidad, una relación va dirigida desde la clase dependiente hacia la clase independiente.

Se representa con una línea discontinua. (- - - - - - - - - - - - - - ►)



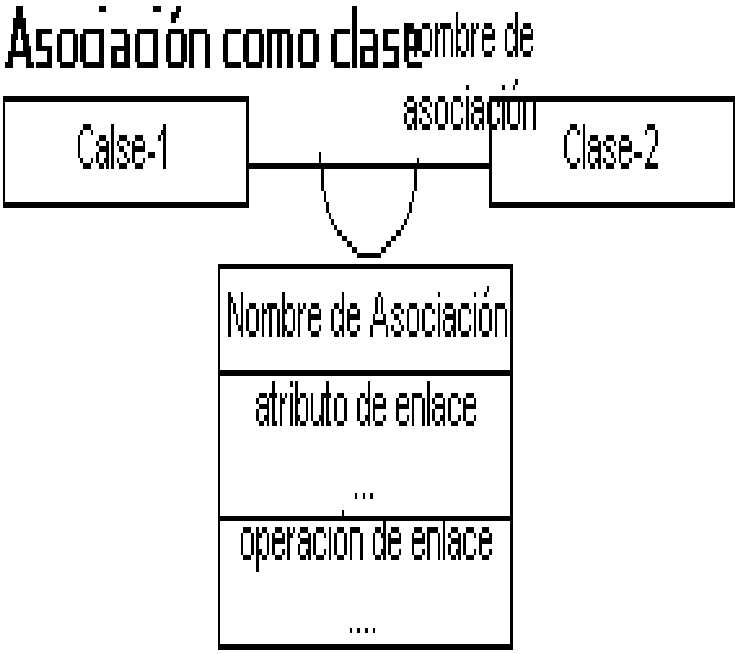
2.3.1.2.1.2 *Relación de Generalización*

Es una relación entre dos clases en donde una de ellas, llamadas subclases o clase hija, heredan los atributos y el comportamiento de otro llamada súper clase o clase padre. Se representa mediante una línea continua con punta de flecha hueca dirigida desde la clase hija hacia la clase padre ( ) ——►



2.3.1.2.1.3 Relación de Asociación

Es una relación estructural que describe un conjunto de enlaces o colecciones entre dos o más clases, permitiendo asociar objetos de las clases que colaboran entre si para llevar acabo comportamiento deseado.



2.3.2 MODELO DINÁMICO.

En el Modelo Dinámico se representan aspectos relacionados con las secuencias posibles de eventos y la interacción entre objetos, para representar estos aspectos diagramas:

El modelado dinámico son los sucesos, que representan estímulos externos, y los estados, que representan los valores de los objetos. El diagrama de estados va a representar los sucesos y los estados que se dan en el sistema, se representa gráficamente mediante diagramas de estado.

2.3.2.1 Desarrollo de un Modelo Dinámico

- Preparar escenarios para las secuencias de interacción típicas.
- Identificar eventos entre objetos y preparar trazos de eventos para cada escenario.
- Preparar un diagrama de flujo de eventos para el sistema.
- Desarrollar un diagrama de estados para cada clase que tenga un comportamiento dinámico importante.
- Verificar que los eventos compartidos entre diagramas de estado sean consistentes y correctos.

2.3.2.1.1 Diagrama de Interacción

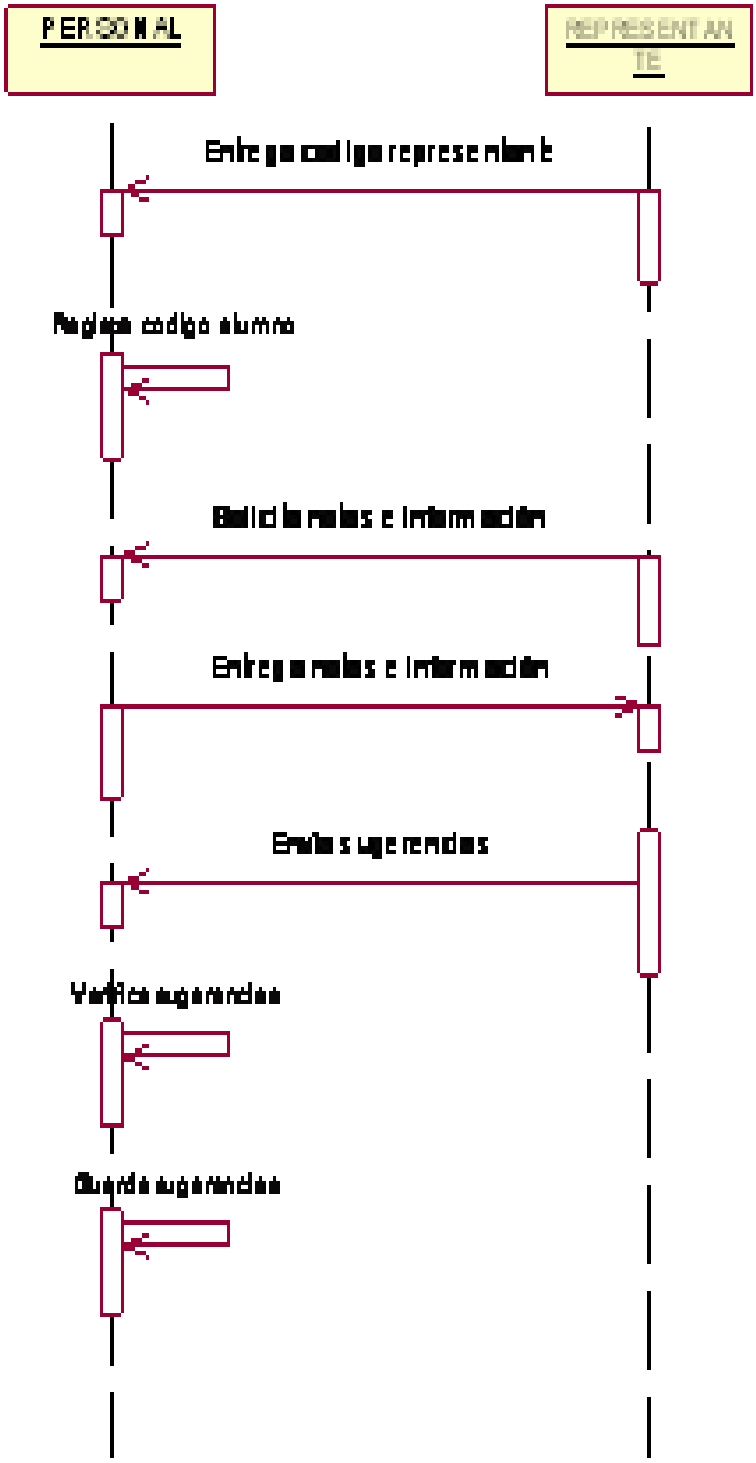
Los diagramas de interacción constituyen uno de los artefactos más importantes que se generan en el análisis y diseño orientado a objetos, ya que en ellos se muestran como interrelacionan los objetos definiendo quien cumple las responsabilidades asignadas.
Se modela gráficamente mediante un Diagrama de Interacción entre Objetos podemos especificar dos interacciones básicas:

2.3.2.1.1.1 Diagrama de Secuencia

Muestra la interacción de un conjunto de objetos, poniendo énfasis en el orden cronológico del envió del mensaje entre objetos.
El diagrama de secuencia forma parte de una investigación para conocer el sistema, por lo que es parte del análisis del mismo, los diagramas de secuencia depende de la formulación de los casos de uso, por que durante la operación del sistema, los actores generan eventos, solicitando alguna operación.

Representación Gráfica

Los objetos que interactúan se colocan a lo largo de una línea horizontal imaginaria, mientras que los mensajes enviados por objetos se van colocando a lo largo.

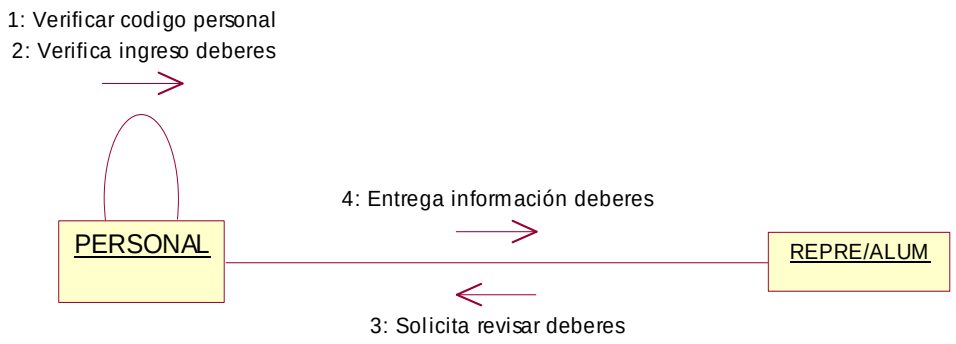

PERSONAL
REPRESENTANTE
Entrega codigo representante
Registra codigo alumno
Solicita reglas e informaciòn
Entrega reglas e informaciòn
Envia sugerencias
Verifica sugerencias
Guarda sugerencias

2.3.2.1.1.2 Diagrama de Colaboración

Muestra la colaboración entre los objetos para realizar una tarea mediante el uso de mensaje enviados entre ellos. A diferencia de los diagramas de secuencia, estos diagramas pueden mostrar el contenido de la operación, y no reservar una dimensión para el tiempo sino que enumera los mensajes para indicar la secuencia.

REPRESENTACIÓN GRAFICA

En este tipo de diagrama intervienen diferente elementos tales como objetos, enlace, numeración, condiciones, interacciones.



2.3.3 MODELO FUNCIONAL.

El propósito del Modelo Funcional es capturar la semántica asociada a los cambios de estado de forma fácil e intuitiva.

En este modelo especificaremos mediante un diálogo interactivo el efecto de un evento sobre los atributos. El valor de cada atributo se modificará dependiendo de la acción ocurrida, de los argumentos del evento y del estado actual del objeto.

2.3.3.1 Construcción de un Modelo Funcional

- Identificar valores de entrada y salida.
- Usar diagramas de flujo de datos para mostrar dependencias funcionales.
- Describir las funciones.
- Identificar restricciones.
- Especificar criterios de optimización.

2.3.3.2 Diagrama de actividades

Los diagramas de actividades muestran el flujo de control entre actividades (operaciones). Esto implica modelar los pasos secuenciales de un proceso computacional.

Con un diagrama de actividades, se modela el flujo de un objeto conforme pasa el estado en diferente flujo de control. Los diagramas de actividades se centran en las actividades que tiene lugar entre objetos.

Las actividades producen una acción, provoca el cambio de estado de un sistema (objeto) o la desviación de un valor. Pueden existir acciones que involucren otras operaciones, envío de señales, creación de objetos, destrucción, cálculo y evaluación de expresiones.

2.4 OOHDM (MÉTODO DE DISEÑO HIPERMEDIA ORIENTADA A OBJETOS) PARA DISEÑO DE LA PÁGINA WEB

El (OOHDM) utiliza mecanismos de abstracción y composición en un marco de desarrollo Orientado a Objetos, para permitir la descripción consistente de complejos ecosistemas de información y la especificación de complejos patrones de navegación y transformaciones de interfaz.

El modelo OOHDM, para diseño de aplicaciones hipermedia y para la Web, extensión de HDM con orientación a objetos, que se está convirtiendo en una de las metodologías más utilizadas. Ha sido usada para diseñar diferentes tipos de aplicaciones hipermedia como galerías interactivos, presentaciones multimedia y, sobre todo, numerosos sitios Web. Al igual que RMM, este método se inspira en el modelo HDM, pero lo que le distingue claramente del primero es el proceso de concepción orientado a objetos.

OOHDM propone el desarrollo de aplicaciones hipermedia mediante un proceso de 4 etapas:

- Diseño conceptual
- Diseño navegacional
- Diseño de interfaces abstractas
- Implementación

Cada etapa de la concepción define un esquema objeto específico en el que se introducen nuevos elementos.

2.4.1 DISEÑO CONCEPTUAL

Se construye un esquema conceptual representado por los objetos de dominio o clases y las relaciones entre dichos objetos. Se puede usar un modelo de datos semántico estructural (como el modelo de entidades y relaciones). El modelo OOHDM propone como esquema conceptual basado en clases, relaciones y subsistemas.

2.4.2 DISEÑO NAVEGACIONAL

El diseñador define clases navegacionales tales como nodos, enlaces y estructuras de acceso (índices y visitas guiadas) inducidas del esquema conceptual. Los enlaces derivan de las relaciones y los nodos representan ventanas lógicas sobre las clases conceptuales, se describe la estructura navegacional en términos de contextos navegacionales. Un contexto navegacional es un conjunto de nodos, enlaces, clases de contextos y otros contextos navegacionales igual que en HDM definen agrupaciones- que pueden ser definidos por comprensión o extensión, o por enumeración de sus miembros. Los nodos se enriquecen con un conjunto de clases especiales que permiten presentar atributos así como métodos o comportamientos cuando se navega en un contexto particular. Durante esta etapa, es posible adaptar los objetos navegacionales para cada contexto.

OOHDM no propone un modelo enriquecido para el dominio de la aplicación, para elegir el modelo de especificación del dominio. Sin embargo, el modelo hipermedia está definido en dos niveles de abstracción: las clases navegacionales y los contextos navegacionales.

En el momento de la especificación de las clases navegacionales es cuando el diseñador define las correspondencias y, aunque OOHDM sugiere algunas, no impone metáforas preestablecidas tan sistemáticamente como RMM. Los nodos inducidos de las clases del modelo del dominio y los enlaces inducidos de las relaciones del modelo del dominio se pueden precisar. Este nivel está consagrado a la especificación de la navegación, expresada exclusivamente sobre los objetos navegacionales constituye un mecanismo que permite enriquecer el modelo hipermedia.

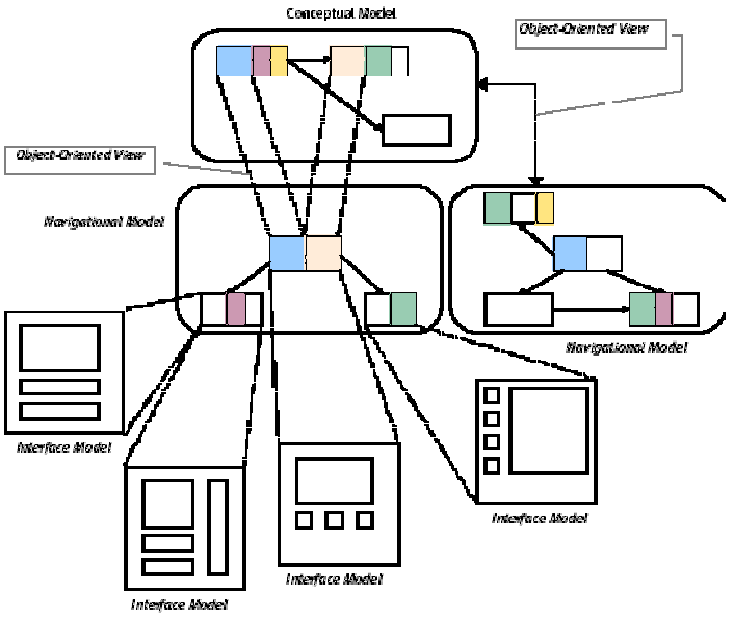
2.4.3 DISEÑO DE INTERFACES ABSTRACTAS

Está dedicada a la especificación de la interfaz abstracta. Así, se define la forma en la cual deben aparecer los contextos navegacionales. También se incluye aquí el modo en que dichos objetos de interfaz activarán la navegación y el resto de funcionalidades de la aplicación, esto es, se describirán los objetos de interfaz y se los asociará con objetos de navegación. La separación entre el diseño navegacional y el diseño de interfaz abstracta permitirá construir diferentes interfaces para el mismo modelo navegacional.

2.4.4 IMPLEMENTACIÓN

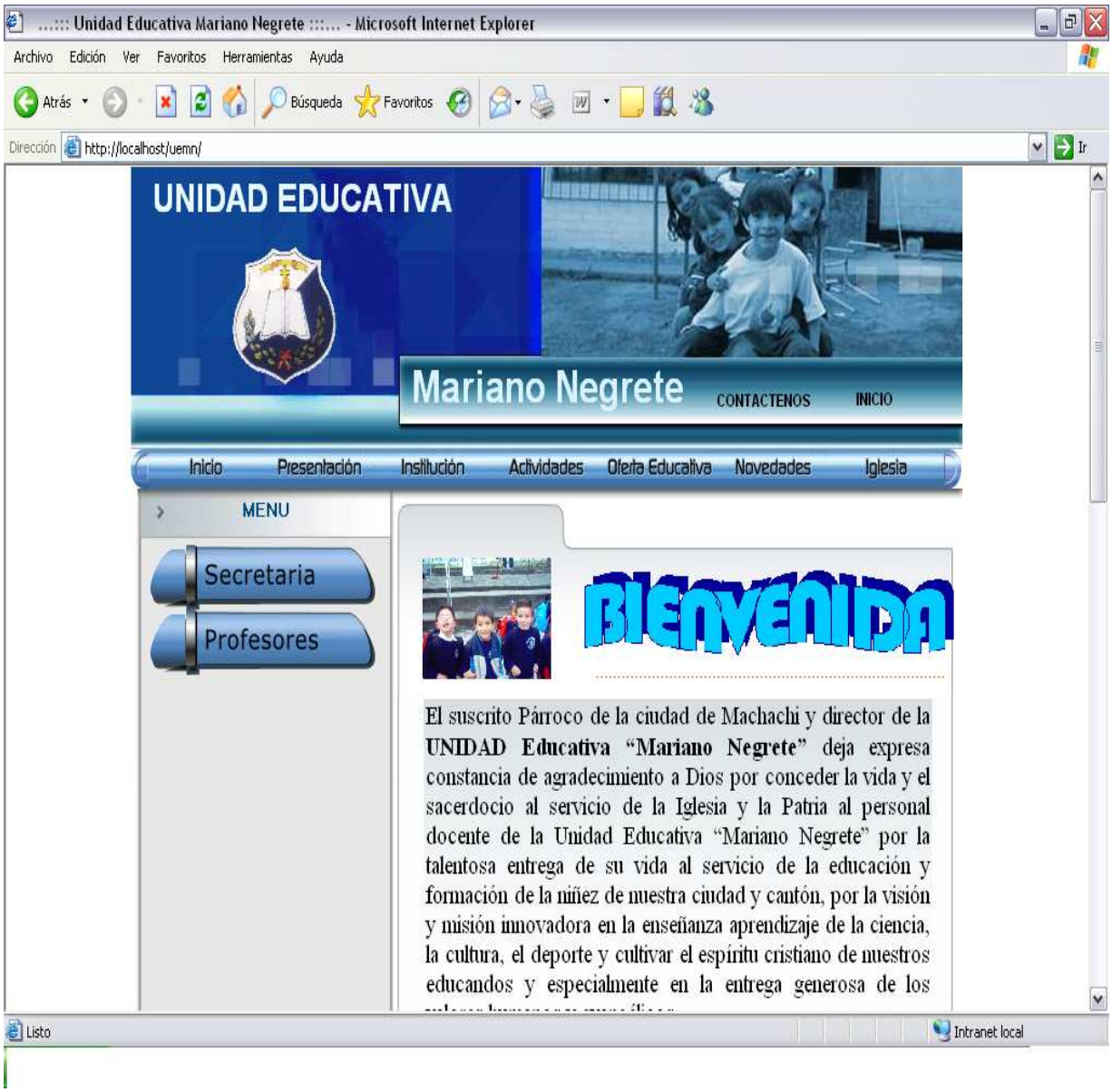
Es la puesta en práctica, es donde se hacen corresponder los objetos de interfaz con los objetos de implementación.

En la siguiente imagen se muestran las relaciones entre los esquemas conceptuales, navegacional y los objetos de interfaz en OOHDM.



Aunque los ejemplos que ilustran el método sean siempre del mismo tipo, OOHDM es un método abierto porque, por una parte, el modelo del dominio no viene impuesto y por otra parte, el soporte en objetos del método permite la especialización de las clases navegacionales y de los contextos navegacionales.

El objetivo de OOHDM es cubrir la concepción de todo tipo de aplicaciones hipermedia. La siguiente imagen muestra una vista abstracta de datos puesta en relación con la interfaz real de objetos.



CAPITULO III

3. INGENIERÍA DE CONTENIDO

Las páginas Web precisan de una conexión a Internet y de un programa de navegación que deberá estar disponible en el ordenador del usuario o cliente web, ya que el funcionamiento de la Web se basa en el modelo cliente-servidor. El programa de navegación se denomina navegador, visualizador, explorador, visor, y hoy los navegadores más populares son Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera, Firefox, etc; aunque existen otros muchos.

La infraestructura de las aplicaciones que se esta creando hoy en día puede llevarnos a algo que se podría llamar Web. Y lo que es peor, a medida que los sistemas basados en Web se van complicando, un fallo en uno de ellos puede propagar y propagara problemas muy extensos en todos. Cuando ocurra esto la confianza en Internet se puede romper provocando resultados irremediables. Y lo que es aun peor, puede conducir a una regulación gubernamental innecesaria y mal concebida, provocando daños irreparables en estas tecnologías singulares.

Con objeto de evitar una Web enmarañada y lograr un mayor éxito en el desarrollo y aplicación de sistemas basados en Web complejos y a gran escala, existe una necesidad apremiante de enfoques de ingeniería Web disciplinada y de métodos y de herramientas nuevos para el desarrollo, empleo y evaluación de sistemas y aplicaciones basados en Web. Tales enfoques y técnicas deberán tener en cuenta las características especiales en el medio nuevo, en los entornos y escenarios operativos, y en la multiplicidad de perfiles de usuario implicando todo ello un reto adicional para el desarrollo de aplicaciones basadas en Web.

La Ingeniería Web, está relacionada con el establecimiento y utilización de principios científicos, ingeniería y de gestión, y con enfoques sistemáticos y disciplinados del éxito del desarrollo, empleo y mantenimiento de sistemas y aplicaciones basadas en Web de alta calidad.

3.1 ESTRUCTURA DE LA PÁGINA WEB VERTICAL

Una página Web es un documento normalmente en formato HTML que proviene del estandar SGML o XHTML que proviene del estandar XML.
Una página Web típicamente, incluye texto, imágenes y enlaces hacia otros documentos de la red, pudiendo además contener animaciones, sonidos, programas en Java, y cualquier otro tipo de documento, por medio de plugins y otras tecnologías.

Actualmente las páginas Web ya no están únicamente enfocadas para ser visionadas, sino que cada vez son más dinámicas permitiendo que el visitante participe en ellas mediante menús interactivos, encuestas, votaciones, etc.
Normalmente los formatos gráficos de las páginas Web son JPEG para fotografías y GIF o PNG para otras imágenes como diagramas, dibujos, gráficos, etc. Para animaciones se suele utilizar GIF, para imágenes con píxeles transparentes tanto GIF como PNG, y para imágenes con píxeles parcialmente transparentes PNG.

3.1.1 CABECERA DE LA PÁGINA

Se establecen ciertas características de la página, tales como el título, quien las construyó, de estas características de la página, la única que es obligatoria declarar es el título.

3.1.2 CUERPO DE LA PÁGINA

El cuerpo de la página es la parte de la interfaz Web que presenta a los usuarios información específica sobre un tema concreto. Por lo tanto, es la parte de la página que la identifica e individualiza frente a las demás de un sitio Web.
El cuerpo de la página va a ser el escaparate donde visualizará la información que anda buscando, el punto donde podemos comunicarnos con él directamente sobre una cuestión concreta y determinada.
Al ser la parte más importante de la interfaz, el espacio destinado a ella debe ser el mayor de todos, ocupando generalmente entre el 50% y el 85% del total.

Los contenidos específicos del cuerpo de la página variarán según sea una página textual, un formulario, una ficha, una tabla o una página mixta, pero aparte de estas particularidades, que estudiaremos más adelante, existirán algunos elementos característicos de esta zona, que deberán estar presentes generalmente en todos los casos.

3.1.3 PIE DE PÁGINA

El pie de página es un elemento opcional, que suele contener información muy concreta.

Si la página es muy alta, de tal forma que el usuario se vea obligado a utilizar la barra de desplazamiento vertical del navegador, el pie de página suele contener un menú auxiliar que permita al usuario continuar navegando por el sitio Web sin tener que volver a buscar el menú principal.

También puede contener un menú específico, en el que sueles mostrar enlaces a servicios muy particulares del sitio Web, como contratación de publicidad, formulario de contacto, ofertas de empleo, condiciones de uso, políticas de seguridad, etc. Uno de los usos más comunes del pie de página en la actualidad es mostrar información sobre la empresa propietaria del sitio Web o de su responsable directo.

3.2 ESTRUCTURA DE LA PÁGINA WEB VERTICAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MARIANO NEGRETE"

3.4 DEFINICIÓN DE LA GAMA DE COLORES

Esta es una faceta primordial al definir las líneas maestras de diseño de una página Web: va a tener una influencia realmente grande en como lo perciban los usuarios y la sensación que les quede después de la visita.

Por descontado que es un tema subjetivo, ya que cada uno puede aceptar mejor o peor determinadas combinaciones de colores. Sin embargo existen criterios objetivos si se quiere obtener un diseño equilibrado y agradable y, sobre todo, que ni estrece ni canse.

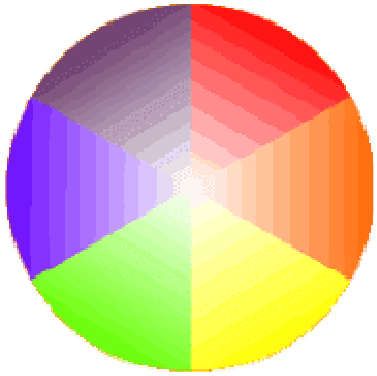
3.4.1 NÚMERO DE COLORES EN PÁGINA

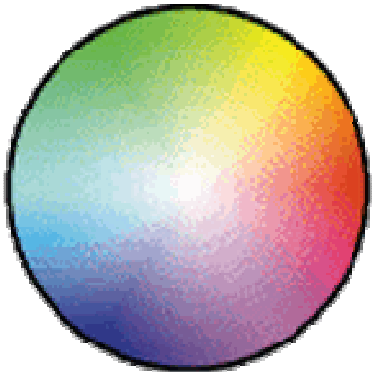
Es arriesgado establecer una norma estricta, ya que 6 colores simultáneos en una página pueden ser demasiados si existe un gran contraste entre ellos, pero pueden conformar una combinación agradable si la relación entre los mismos es adecuada.

Color Primario: Es el tono básico de la página, el que la define, y el que ocupa la gran mayoría de la misma. Sería el color del atributo "background" de la página.
Color Secundario: Es el segundo tono predominante en la página, aunque en mucha menor medida que el primario. Normalmente debe acotar o resaltar áreas y debe ser bastante próximo en tono al primario.
Color Destacado: Es el color que se utiliza para resaltar aspectos concretos de la página. Por definición debe contrastar mucho con los colores primario y secundario y, por tanto, debe utilizarse con moderación.

3.4.2 RELACIÓN ENTRE COLORES:

Según su posición relativa en el Círculo Estándar de Color, los colores pueden ser:
Colores Análogos: Para un color dado, sus colores análogos son aquellos que se encuentran a ambos lados del mismo en el círculo de color.
Por ejemplo los análogos del naranja serían el rojo y el amarillo. En un sentido más específico, los análogos del rojo "red", serían rojo violáceo "crimson" y rojo anaranjado "orangered".





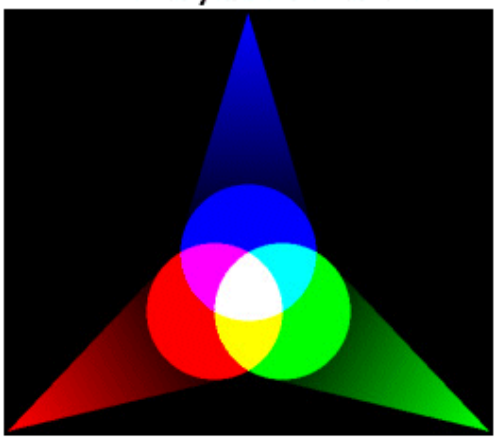
Usados juntos producen sensación de armonía. Suele ser una buena idea usar colores complementarios como primario y secundario de una página Web.

Colores Complementarios: Son aquellos que se encuentran opuestos en el círculo de color (por ejemplo el amarillo y el violeta). Usados juntos producen un gran contraste destacando mucho uno sobre el otro. Su efecto puede ser llamativo y hasta agresivo.
Los colores son parte de nuestro entorno, podemos distinguir y disfrutar de un sin numero de colores.
A continuación estudiaremos como a partir de los colores primarios se pueden conseguir otros, y dependiendo de las tonalidades hacer diferentes clasificaciones.

Los colores primarios y sus clasificaciones

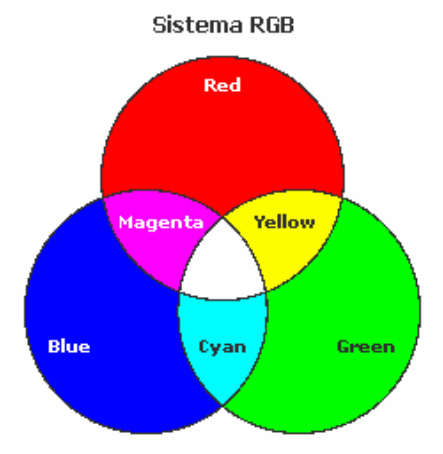
El sistema de definición de colores aditivos RGB, usado en diseño gráfico digital y en diseño web, parte de tres **colores primarios**, rojo, verde y azul, a partir de los cuales es posible obtener todos los demás de espectro.

Primarios y secundarios RGB

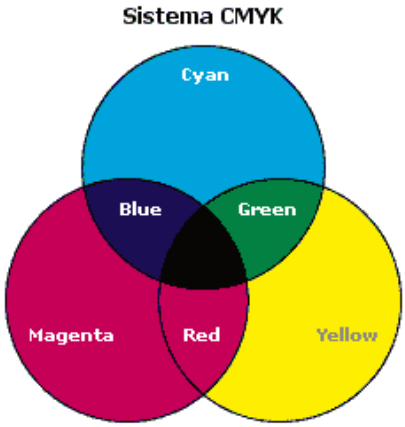


Así, por mezcla directa de los colores primarios obtenemos los colores secundarios, cian, magenta y amarillo, y por mezcla directa de estos los colores terciarios.

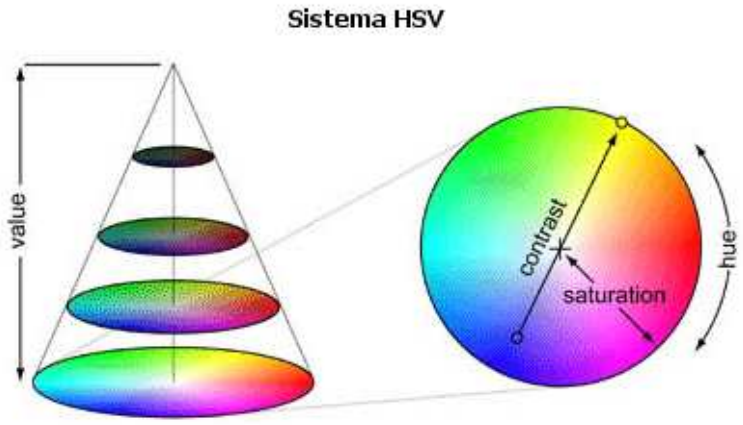
Clasificación de los Sistemas de Colores



Los colores aditivos son los usados en trabajo gráfico con monitores de ordenador, ya que, según vimos cuando hablamos de los componentes gráficos de un ordenador, el monitor produce los puntos de luz partiendo de tres tubos de rayos catódicos, uno rojo, otro verde y otro azul. Por este motivo, el modelo de definición de colores usado en trabajos digitales es el modelo RGB (Red, Green, Blue).



Efectivamente, la mezcla de pigmentos cian, magenta y amarillo no produce el color blanco, sino un color gris sucio, neutro. En cuanto al negro, tampoco es posible obtenerlo a partir de los primarios, siendo necesario incluirlo en el conjunto de colores básicos sustractivos, obteniéndose el modelo CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black).

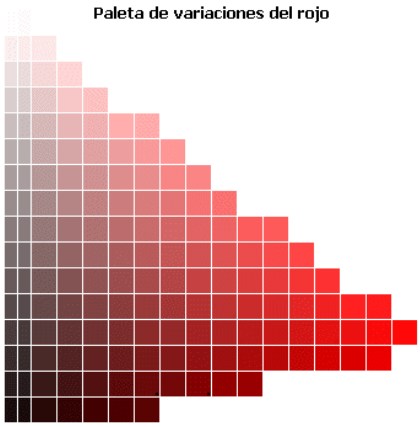


El matiz (Hue) hace referencia al color como tal. La saturación o intensidad indica la concentración de color en el objeto. Por su parte, el brillo (Value) denota la cantidad de claridad que tiene el color (tonalidad más o menos oscura). Cuando hablamos de brillo hacemos referencia al proceso mediante el cual se añade o se quita blanco a un color.

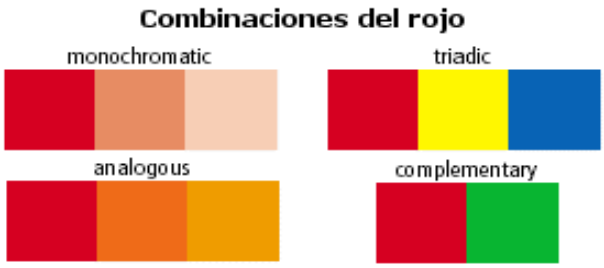
Colores primarios y sus combinaciones mas acertadas

Los principales colores y sus combinaciones más acertadas.

Rojo

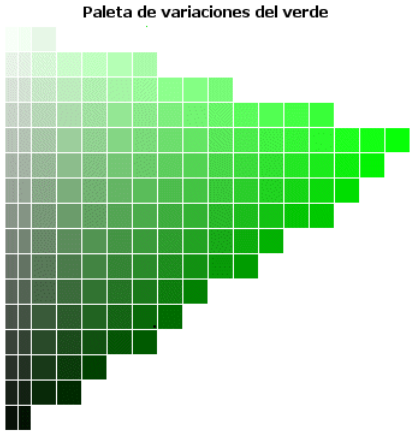


En una composición puede ser usado para llamar la atención, para incitar una acción o para marcar los elementos más importantes de una composición o página Web, pero cuando es usado en gran cantidad cansa la vista en exceso.



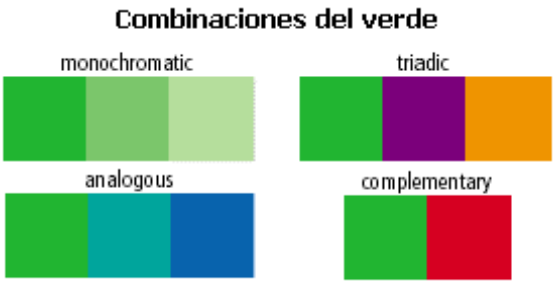
Verde

Su paleta de variaciones es rica en colores aprovechables para el diseño gráfico y la Web.



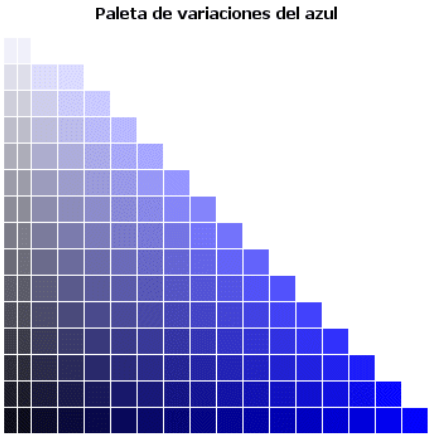
Se dice que es el color mas descansado para el ojo humano y que tiene poder de curación

Es un color contradictorio. A muchas personas les influye un carácter desagradable, mientras que a otras les sugiere más pasión que el rojo.



Azul

Este color se asocia con el cielo, el mar y el aire. El azul claro puede sugerir optimismo. Cuanto más se clarifica más pierde atracción y se vuelve indiferente y vacío. Cuanto más se oscurece más atrae hacia el infinito. Posee también la virtud de crear la ilusión óptica de retroceder.

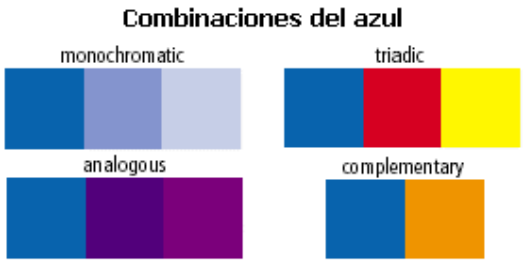


Es el color del cielo sin nubes, sin amenazas, donde vuelan las aves con libertad, del agua cristalina, fuente de vida para animales y plantas, de la Tierra, nuestro bello planeta azul.

Si es muy pálido puede inspirar frescura e incluso frío. Si es intermedio, da sensación de elegancia, de frescura. Si es oscuro da sensación de espiritualidad, de seriedad, de responsabilidad.

Combina muy bien con su complementario, el naranja, y con las variaciones de éste, siendo típicos los fondos azules con textos naranjas, sobre todo en dinteles con logotipo.

También ofrece una buena gama de análogos y hace buenos juegos con los colores de su tríada.



Cabe mencionar que cada color representa un sentimiento específico. Por ejemplo: El rojo es el único color brillante de verdad y puro en su composición. Es exultante y agresivo. Es el símbolo de la pasión ardiente y desbordada, de la sexualidad y el erotismo. Es un color cálido, asociado con el sol y el calor, de tal manera que es posible sentirse más acalorado en un ambiente pintado de rojo, aunque objetivamente la temperatura no haya variado. Y en conclusión la combinación de colores hace que nuestro entorno sea más agradable y armonioso para nosotros.

4.5 DIRECCIÓN IP

El protocolo IP identifica a cada ordenador que se encuentre conectado a la red mediante su correspondiente dirección. Esta dirección es un número de 32 bits que debe ser único para cada ordenador, y normalmente debe representarse como 4 cifras de 8 bits separadas por puntos.

4.6 INTERNET

El Internet, algunas veces llamado simplemente "La Red", es un sistema mundial de redes de computadoras, un conjunto integrado por las diferentes redes de cada país del mundo, por medio del cual un usuario en cualquier computadora puede, en caso de contar con los permisos apropiados, acceder información de otra computadora y poder tener inclusive comunicación directa con otros usuarios en otras computadoras.

4.7 SITIO WEB

Es un conjunto de archivos electrónicos y páginas Web referentes a un tema en particular, que incluye una página inicial de bienvenida, generalmente denominada home page, con un nombre de dominio y dirección en Internet específicos.
Empleados por las instituciones públicas y privadas, organizaciones e individuos para comunicarse con el mundo entero. En el caso particular de las empresas, este mensaje tiene que ver con la oferta de sus bienes y servicios a través de Internet, y en general para cumplir sus funciones de mercadotecnia.
Su Sitio Web no necesariamente debe localizarse en el sistema de cómputo de su negocio. Los documentos que integran el Sitio Web pueden ubicarse en un equipo en otra localidad, inclusive en otro país. El único requisito es que el equipo en el que residan los documentos esté conectado a la red mundial de Internet. Este equipo de cómputo o Servidor Web, como se le denomina técnicamente, puede contener más de un sitio Web y atender concurrentemente a los visitantes de cada uno de los diferentes sitios.

4.8 SERVIDOR WEB

Ordenador que hospeda información de distintos tipos: mensajes de correo, páginas WEB, archivos que pueden obtenerse mediante FTP, información de tipo GOPHER, NEWS, programas que permiten la charla (IRC e ICQ) etc. Así, se habla de servidores de correo cuando éstos almacenan los mensajes que llegan de otros destinatarios y se encarga de enviar los mensajes que elabore el remitente; servidores de Newsgroups cuando almacenan la información del tipo News que se envían; servidores FTP cuando ofrecen archivos que pueden obtenerse para uso personal; servidores WWW si en estos se encuentran publicados paginas WEB a las que accederemos mediante un navegador; servidores IRC e ICQ, que permiten la charla entre usuarios etc.

4.9 HTML

Este módulo introduce HTML (hypertext mark-up language), explicando que HTML es un conjunto de códigos estandarizados, que se utilizan para preparar documentos de la

World Wide Web. Él modulo provee la definición de "pagina web", introduce la definición de SGML (Standard Generalized Markup Language) e indica que los navegadores interpretan los códigos HTML, de forma de generar una pagina web
Legible. Finalmente, él modulo da ejemplos de códigos HTML básicos, con ilustraciones de código fuente y la pagina web que producen.

4.10 HTTP

Este módulo define HTTP (hypertext transfer protocol) y el concepto de hipertexto. También introduce protocolo, HTML y links (o conexiones). Describe el trabajo Cliente/Servidor de HTTP y provee una lista de recursos accesibles vía HTTP. Ejemplos de links (o conexiones) hipertexto.

4.11 HIPERTEXTO: WWW

El World Wide Web está basado en el Hyper Text Transport Protocol (HTTP) que permite el intercambio de documentos de texto en un formato especial llamado Hyper Text Markup Language (HTML), el cual posee la característica de poder formatear el texto (Tipos, tamaños y colores de letras, atributos como negrita, itálica, subrayado, estilos, listas, tablas, formularios, marcos, etc.), fácil enlace de documentos de forma que un simple clic del mouse sobre una palabra nos muestra otro documento asociado, además soporta multimedia (imágenes, audio y video) y aplicaciones en línea.
Para poder acceder a estos documentos se requiere un navegador, software de cliente que es capaz de interpretar el lenguaje HTML.

4.12 SITIO

Sitio es un término, sinónimo de puente, para referirse a un Sitio Web que sirve o pretende servir como un sitio principal de partida para las gentes que se conectan al World Wide Web. Son sitios que los usuarios tienden a visitar como sitios ancla. Los Sitios tienen gran reconocimiento en Internet por el poder de influencia que tienen sobre grandes comunidades.

4.13 TIPOS DE SITIOS

Los Sitios es se clasifican en función del público al que van dirigidos y de la línea de contenidos que pretenden cubrir.

4.13.1 SITIOS GENERALES (SITIOS HORIZONTALES)

Un Sitio de carácter general está orientado a todo tipo de público. Ofrece contenidos de carácter muy amplio, cuya pretensión es cubrir las temáticas más demandadas. Suele incorporar servicios de valor añadido tendentes a la fidelización en torno a comunidades virtuales, tales como espacio web gratuito, información de diverso tipo, personalización de la información, chat, e-mail gratuito, mensajes a teléfonos móviles, software gratuito, grupos de discusión, comercio electrónico o buscador.

4.13.2 SITIOS ESPECIALIZADOS

Cada vez hay más usuarios a los que, ya sea por su grado de experiencia o por sus necesidades profesionales, los Sitios horizontales no satisfacen convenientemente sus necesidades, porque los contenidos de éstos son demasiado globales y, por ende, demasiado superficiales e insuficientes para lo que sus características personales o profesionales demandan. Sitios Verticales.

Un Sitio vertical, es un sitio web que provee de información y servicios a un sector o industria en particular.

Es el equivalente industrial específico de los Sitios generales.

Del Web, pero en este caso, además de ofrecer los típicos servicios de valor añadido característicos de los Sitios generales, la cobertura de sus contenidos se centra en un tema o área concreta. Su capacidad para ello estriba en su posibilidad de profundización en los contenidos específicos que ofertan y en su oferta de servicios personalizados.

4.14 TIPOS DE ENLACES

Existen cuatro tipos de enlaces:

- Enlaces dentro de la misma página
- Enlaces con otra página nuestra
- Enlaces con una página fuera de nuestro sistema
- Enlaces con una dirección de e-mail

4.14.1 ENLACES DENTRO DE LA MISMA PÁGINA

En el caso de páginas muy extensas, nos puede interesar dar un salto desde una posición a otra determinada.

4.14.2 ENLACES CON OTRA PÁGINA NUESTRA

Puede ser que tengamos una sola página. Pero lo más frecuente es que tengamos varias páginas, una inicial o principal y otras conectadas a ella, e incluso entre ellas mismas.

4.14.3 ENLACES CON UNA PÁGINA FUERA DE NUESTRO SISTEMA

Si queremos enlazar con una página que esté fuera de nuestro sistema (es decir, que esté en un servidor distinto al que soporta nuestra página), es necesario conocer su dirección completa, o URL (Uniform Resource Locator).

4.14.4 ENLACES CON UNA DIRECCIÓN DE E-MAIL

En este caso, sustituimos el destino del enlace por mail seguido de la dirección de E-mail

4.14.5 SERVIDOR WEB EXTERNO

Una vez que se ha establecido un sitio en la Red Mundial, se necesita decidir dónde albergarlo. Los archivos de la página Web serán albergados en una computadora

anfitriona (servidor Web) conectada a la Internet las 24 horas del día. Este ordenador hospeda información de distintos tipos: mensajes de correo, páginas WEB, archivos que pueden obtenerse mediante FTP, entre otros.

En los servidores WWW se encuentran publicados páginas WEB a las que se pueden acceder mediante un navegador; servidores IRC e ICQ, que permiten la charla entre usuarios etc. Un servidor Web es un programa de computación especializado en la producción de páginas Web y en la transmisión de los datos de imágenes, animaciones, música y sonidos que éstas incluyen. Permite desarrollar y administrar sistemas de hospedaje de sitios Web. El servidor Web reside en un computador conectado en forma permanente a la Internet, atendiendo las solicitudes de páginas Web y las tareas de proceso de datos que le hacen los usuarios de la red, las 24 horas del día todos los días del año.

4.15 HERRAMIENTAS

4.15.1 RATIONAL ROSE

Las nuevas soluciones Rational, son las denominadas Rapid Developer, un entorno de desarrollo rápido de aplicaciones J2EE, y XDE Tester para realizar pruebas en los entornos WebSphere Studio 5.0 y Eclipse 2.0. También ha anunciado una mejora de su producto XDE Developer, antes conocido como XDE Professional, y de Rational Unified Process, una especie de guía acerca de cómo gestionar un producto de software a la que ha añadido contenido.

Según Eric Schurr, vicepresidente de marketing para IBM Rational, la solución Rapid Developer se dirige a los desarrolladores que quieren construir aplicaciones Java, pero que carecen de recursos técnicos en este lenguaje. “De este modo, los no expertos en Java pueden construir este tipo de aplicaciones”. Asimismo, según Schurr, este producto facilita la integración de aplicaciones heredadas (legacy) y funciona con otros productos Rational como ClearCase and Rose. “Gracias a la compra de Rational, IBM ha completado sus herramientas de aplicaciones”.

Por su parte, XDE (Extended Development Experience) Developer es una herramienta que permite el desarrollo de modelos UML (Unified Modeling Language).
Esta herramienta trabaja tanto con entornos de desarrollo Java como .Net de Microsoft. Y XDE Tester es una herramienta de prueba automatizada de aplicaciones Java y Web.

14.1.2 MACROMEDIA DIRECTOR MX

"Macromedia Director MX es la herramienta de opción para los desarrolladores Web y diseñadores de multimedia. Con Director, usted puede crear películas para los websites, y presentaciones así como películas para la educación y entretenimiento. Las escenas pueden ser tan pequeñas y simples como un logotipo animado o tan complejo como una sala de conversación en línea o juegos. Las escenas del director pueden incluir una variedad de medios de comunicación, como el sonido, texto, gráficos, animación, y video digital. Una película de Director puede unirse a los medios de comunicación externos o puede ser una de una serie de películas que se refieren entre si.

Los usuarios pueden ver las películas de Director completas en una de las siguientes maneras:

- **Macromedia Shockwave** formato que juega en los navegadores de Web Shockwave-habilitados. Millones de usuarios Web ya tienen el reproductor de Shockwave en sus computadoras, navegadores, o software del sistema. Este reproductor se puede descargar gratuitamente del WebSite de Macromedia
- En un **proyector** que juega en la computadora de su usuario como una aplicación autosuficiente.

Esta herramienta fue la base de nuestro aplicativo multimedia, ya que nos permitió enlazar la base de datos con la interfaz de usuario sin la necesidad de usar aplicaciones ASP o PHP, Director tiene la propiedad de incorporar componentes adicionales llamados 'Xtras ' para diferentes utilidades, en nuestro caso utilizamos ADOXtra para la conexión a la base de datos. Además Director permite importar y dar funcionalidad a películas creadas el Macromedia Flash, así como imágenes editadas en Macromedia Fireworks. El código de programación que maneja Director es llamado Lingo, y su sintaxis es muy

similar a la de Visual Basic, permite explotar todos los elementos multimedia como son: imágenes, voz, video.

14.1.3. ADOXTRA PARA DIRECTOR DE MACROMEDIA

ADOxtra extiende las capacidades de Lingo (el idioma del scripting de Director) con la habilidad de acceder a bases de datos que usan la ADO. Adoxtra le permite recuperar o modificar los datos en los archivos de MS Access, MS SQL Server y bases de datos de Oracle, ODBC permite administrar las bases de datos localmente, sobre LAN y Shockwave en Internet. Adoxtra proporciona un recordset basado en el acceso automático de datos con la habilidad de trabajar con los valores de los campos de base de datos.

14.1.4 MACROMEDIA FLASH MX 2004

“Macromedia Flash MX 2004 es la herramienta estándar de edición profesional para la creación de publicaciones Web de gran impacto. Tanto si crea logotipos animados, controles de navegación de sitios Web, animaciones de gran formato, o aplicaciones Web o sitios Web completos usando Flash, descubrirá que por su capacidad y flexibilidad, Flash es el medio ideal para desarrollar su propia creatividad.

Las nuevas funciones de Flash MX 2004 mejoran la accesibilidad, la creatividad y la potencia de Flash. Los diseñadores que requieren un alto nivel de control e integración con herramientas de diseño estándar del sector, disponen ahora de una aplicación creativa incomparable para crear contenido multimedia.

Las potentes funciones aumentan la creatividad, ya que permiten a los desarrolladores de aplicaciones acceder a nuevas posibilidades que hacen de Flash MX un sólido e interesante entorno de desarrollo de aplicaciones. Los desarrolladores pueden trabajar con avanzadas herramientas de creación de scripts y de depuración, material de referencia integrado y componentes predefinidos para desarrollar rápidamente aplicaciones Web complejas.

14.4.5 SOBRE ACTION SCRIPT

“ActionScript es el lenguaje de creación de scripts de Macromedia Flash MX 2004. El lenguaje de creación de scripts permite comunicarse con un programa; puede utilizarlo para indicar a Flash qué debe hacer y para preguntar a Flash qué sucede mientras se reproduce una película. Esta comunicación bidireccional permite crear películas interactivas“. Macromedia Flash Mx 2004 nos permitió la elaboración de animaciones, botones, mezcla de colores para la interfaz, particularmente nos proporciona la herramienta para poder crear lo que es el degrado de colores. Especialmente utilizamos Flash para la elaboración de los rompecabezas y un cronometro.

Action Script nos dio la posibilidad de construirlos de manera interactivo, este lenguaje no tiene ninguna semejanza en su sintaxis a los lenguajes populares de programación.

14.4.6 MACROMEDIA FIREWORKS MX 2004

“Macromedia Fireworks MX es una aplicación para diseñar elementos gráficos que van a utilizarse en la web. Sus innovadoras soluciones resuelven los principales problemas a los que se enfrentan los diseñadores gráficos y los responsables de sitios web. Utilizando la amplia gama de herramientas de Fireworks, es posible crear y editar imágenes vectoriales y de mapa de bits en un solo archivo.

Gracias a Fireworks, los diseñadores web ya no tienen que cambiar continuamente entre numerosas aplicaciones, que no son menos de una docena, para realizar tareas específicas. Los efectos automáticos son reversibles, lo que evita la frustración que acarrea tener que volver a crear los gráficos web desde el principio después de realizar una simple modificación. Mediante la generación de JavaScript, Fireworks facilita la creación de rollovers. Además, las eficaces funciones de optimización permiten comprimir el tamaño de los archivos de gráficos Web sin afectar a la calidad.

Utilizamos Macromedia Firewoks MX 2004 para la edición de imágenes que están incorporadas en nuestro Software Educativo (en adelante llamado SED), así como también para la elaboración de las piezas de los rompecabezas.

4.15 SERVIDOR WEB APACHE

Apache es el servidor http interno. La gran estabilidad que posee lo ha hecho merecedor al producto más confiable y seguro para publicar páginas Web.
Su gran cantidad de módulos acoplables le potencian aún más, permitiendo la utilización de php, mysql, cgis, perl, etc.

Este Servidor fue desarrollado por un grupo de voluntarios de altísimo nivel, y en los actuales momentos el servidor Web Apache, se ha convertido en el motor del desarrollo de la World Wide Web (red global de páginas Web).
Se considera el mejor servidor Web, el más utilizado y además gratuito. Apache HTTP Server es un servidor robusto, de múltiples características y funcionalidades y de código libre. Esta versión está especialmente diseñada para trabajar con Windows, aunque Apache trabaje al máximo nivel en sistemas Unix. A continuación una lista completa y detallada de las características de este servidor, sin duda uno de los mejores del momento y de amplia aceptación entre programadores y administradores de red

14.4.7 MULTIPLATAFORMA

Modular: Puede ser adaptado a diferentes entornos y necesidades, con los diferentes módulos de apoyo que proporciona, y con la API de programación de módulos, para el desarrollo de módulos específicos.
El servidor Apache es un software que esta estructurado en módulos. La configuración de cada módulo se hace mediante la configuración de las directivas que están contenidas dentro del módulo. Los módulos del Apache se pueden clasificar en tres categorías:
Módulos Base: Módulo con las funciones básicas del Apache
Módulos Multiproceso: Son los responsables de la unión con los puertos de la máquina, acepando las peticiones y enviando a los hijos a atender a las peticiones
Módulos Adicionales: Cualquier otro módulo que le añada una funcionalidad al servidor.
Las funcionalidades más elementales se encuentran en el módulo base, siendo necesario un módulo multiproceso para manejar las peticiones. Se han diseñado varios módulos multiproceso para cada uno de los sistemas operativos sobre los que se ejecuta el Apache, optimizando el rendimiento y rapidez del código.

El resto de funcionalidades del servidor se consiguen por medio de módulos adicionales que se pueden cargar. Para añadir un conjunto de utilidades al servidor, simplemente hay que añadirle un módulo, de forma que no es necesario volver a instalar el software.

14.4.8 INTERNET

Para que el Sitio pueda ser publicado se utilizará Internet como la interfaz de conexión entre los servidores (interno y externo). El Internet es un conjunto de computadores integrados por las diferentes redes de cada país del mundo, por medio de este un usuario en cualquier parte del mundo puede acceder a la información de otra computadora, siempre y cuando éste cuente con los permisos apropiados.

14.4.9 SISTEMA OPERATIVO

El sistema operativo a utilizarse en el desarrollo de un Sitio es sumamente importante. El sistema operativo es el encargado de:

Coordinar y manipular el hardware de la computadora.

Organizar los archivos en diversos dispositivos de almacenamiento.

Gestionar los errores de hardware y la pérdida de datos.

14.5 PAGINAS ESTÁTICAS Y DINÁMICAS

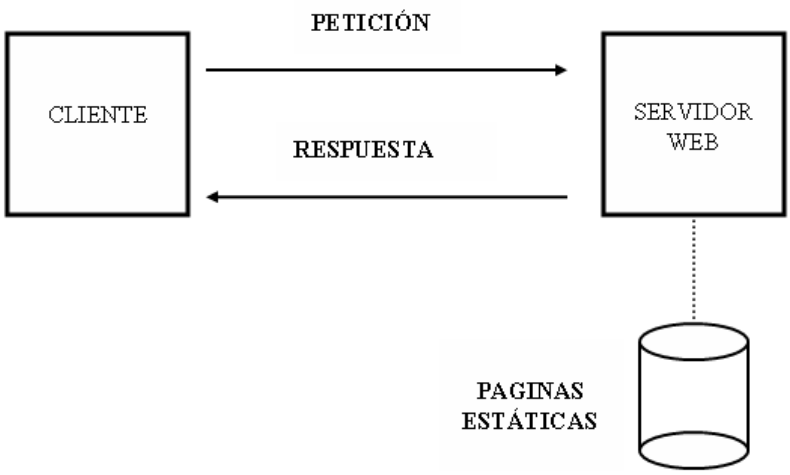
En la Web podemos encontrar, o construir, dos tipos de páginas:

14.5.1 PAGINAS ESTÁTICAS

Son las que se presentan sin movimiento y sin funcionalidades más allá de los enlaces.

Se constituyen con el lenguaje HTML, que no permite grandes florituras para crear efectos ni funcionalidades más allá de los enlaces.

Estas páginas son muy sencillas de crear, aunque ofrecen pocas ventajas tanto a los desarrolladores como a los visitantes, ya que solo se pueden presentar textos planos acompañados de imágenes y a lo sumo contenidos multimedia como pueden ser videos o sonidos.



14.5.2 PAGINAS DINÁMICAS

Son las páginas que tienen efectos especiales y en las que podemos interactuar. Una página es dinámica cuando se incluye cualquier efecto especial o funcionalidad y para ello es necesario utilizar otros lenguajes de programación aparte del simple HTML. Sin embargo nunca hay que olvidarse del HTML, ya que este es la base del desarrollo Web generalmente al escribir una página dinámica el código de los otros lenguajes de programación se incluye embebido dentro del mismo código HTML.

Una razón por la que construiremos una página dinámica es la simple vistosidad que pueden alcanzar los trabajos, ya que podemos hacer presentaciones más entretenidas de las que se consiguen utilizando únicamente HTML.

14.5.3 PAGINAS DINÁMICAS DE SERVIDOR

Las páginas del servidor son útiles en muchas ocasiones. Con ellas se puede hacer todo tipo de aplicación web. Desde agencias a foros, sistemas de documentación, estadísticas, juegos, chats, etc. Son especialmente útiles en trabajos que se tiene que acceder a información centralizada, situada en una base de datos en el servidor, y cuando por razones de seguridad los cálculos no se pueden realizar en el ordenador del usuario. Para escribir páginas dinámicas de servidor existen varios lenguajes. Common Gateway Interface (CGI) comúnmente escritos en Perl, Active Server Pages (ASP), Hipertext Preprocesor (PHP), y Java Server Pages (JSP).

Ventajas

Las ventajas de este tipo de programación son que el cliente no puede ver los scrips, ya que se ejecutan y se transforman en HTML antes de enviarlos.

Desventajas

Como desventajas se pueden señalar que será necesario un servidor más potente y con más capacidades que el necesario para las páginas de cliente. Además, estos servidores podrán soportar menos usuarios concurrentes, porque se requerirá más tiempo de procesamiento para cada uno.

14.5.4 PAGINAS DINÁMICAS DE CLIENTE

Son las páginas dinámicas que se procesan en el cliente. En estas paginas toda la carga de procesamiento de los efectos y funcionalidades la soporta el navegador.

Las paginas dinámicas de cliente se escriben en dos lenguajes de programación principalmente: JavaScript y Visual Basic Script (VBScript). (Lascano).

14.5.5 LOS ATRIBUTOS DE APLICACIONES BASADAS EN WEB

Powell resume las diferencias básicas cuando afirma que los sistemas basados en Web <<implican una mezcla de publicación impresa y desarrollo de software, de marqueting e informática, de comunicaciones internas y relaciones externas, y de arte y tecnología>>. Los atributos siguiente se vana encintrar en la gran mayoría de las Aplicación Web Intensivas de Red.

Por su propia naturaleza, una Aplicación Web es intensiva de red .Reside en una red y debe dar servicio a las necesidades de una comunidad diversa de clientes. Una Aplicación Web puede residir en Internet (haciendo posible así una comunicación abierta por todo el mundo). De forma alternativa, una aplicación se puede ubicar en una Intranet (implementando la comunicación a través de redes de una organización) o una Extranet (comunicación entre redes).

14.6 DISEÑO DE LA APLICACIÓN BASADA EN WEB

La naturaleza de la inmediatez de las aplicaciones basadas en Web unida a la presión de evolucionar continuamente obliga a un ingeniero establezca un diseño que resuelva el problema comercial inmediato, mientras que al mismo tiempo obliga a definir una arquitectura de aplicación que tenga la habilidad de evolucionar rápidamente con el tiempo.

Para realizar un modelo bastante eficaz se debe trabajar reutilizando cuatro elementos técnicos:

Principio y métodos de Diseño. La modularidad eficaz, la elaboración pasó a paso y cualquier otra cosa heurística de diseño del software conducirá a sistemas y aplicaciones basados en Web más fáciles de adaptar, mejorar, probar y utilizar.

La hipermedia define objetos que interactúan siguiendo un protocolo de comunicación algo similar a la mensajería. La notación de diagramas UML puede adaptarse y utilizarse durante las actividades de diseño.

Reglas de Oro. Los diseñadores han desarrollado un conjunto de heurísticas de diseño que se podrán volver a aplicar durante el diseño de nuevas aplicaciones.

Configuraciones de Diseño. Son un enfoque genérico para resolver pequeños problemas que se pueden adaptar a una variedad más amplia de problemas específicos, pueden aplicarse a documentos, gráficos y estética general de un sitio Web.

Plantillas. Pueden utilizarse para proporcionar un marco de trabajo esquemático de cualquier configuración de diseño o documento a utilizar dentro de una Aplicación Web

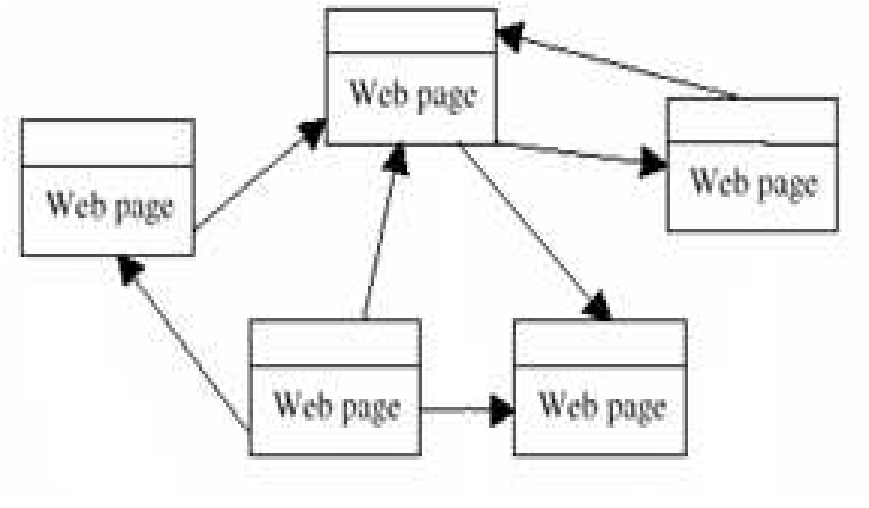
14.6.1 DISEÑO ARQUITECTÓNICO

El diseño arquitectónico para los sistemas y aplicaciones basadas en Web se centran en la definición de la estructura global hipermedia para la Aplicación Web, y en la aplicación de las configuraciones de diseño y plantillas constructivas para popularizar la estructura. Una actividad paralela, llamada diseño del contenido deriva la estructura y el formato

detallados del contenido de la información que se presentara como parte de la Aplicación Web.

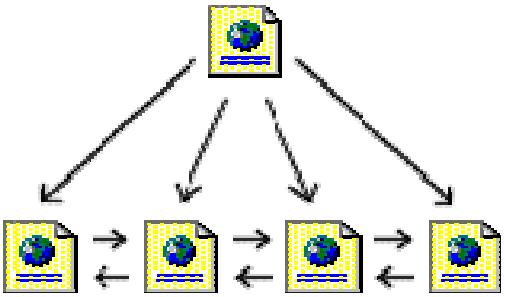
14.6.1.1 Estructura De las Aplicación Web

Estructura Lineal. Aparecen cuando es común la sucesión predecible de interacciones (con alguna variación o diversificaciones).

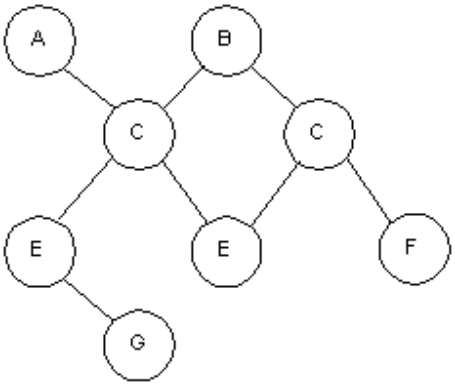


Estructura Reticulares. Son una opción arquitectónica que puede aplicarse cuando el contenido de la Aplicación Web puede ser organizado categóricamente en dos dimensiones o mas.

Estructuras Jerárquicas. Son sin duda la arquitectura Web más común, se podrá diseñar una arquitectura jerárquica de la Aplicación Web para posibilitar el flujo de control horizontal atravesando las ramas verticales de la estructura.



Estructura en Red o de Web Pura. Se asemeja en muchos aspectos a la evolución de los sistemas orientados a objetos. Los componentes arquitectónicos se diseñan de forma que puedan pasar el control a otro componente del sistema.



14.6.2 DISEÑO DE LA INTERFAZ

La interfaz de usuario de una Aplicación Web es la primera impresión. Independientemente del valor del contenido, la sofisticación de las capacidades, los servicios de procesamiento y el beneficio global de la Aplicación Web en sí, una interfaz con un diseño pobre decepcionara al usuario potencial y podrá de hecho hacer que el usuario se vaya a cualquier otro sitio. Dado el gran volumen de aplicación Web que compiten virtualmente en todas las áreas temáticas, la interfaz debe arrastrar inmediatamente al usuario potencial.

Una interfaz bien diseñada mejora la percepción del contenido o de los servicios del usuario que proporciona el sito Web. No tiene que ser necesariamente deslumbrante, pero deberá estar siempre bien estructurada y ergonómica.

14.6.3 PRUEBAS DE LAS APLICACIONES BASADAS EN WEB

El enfoque de las pruebas de la aplicación Web adopta los principios básicos de todas las pruebas de software y aplica estrategias y táctica que hayan sido recomendadas para los sistemas orientados a objetos. Este enfoque resume los siguientes pasos:

- El modelo de contenido de la Aplicación Web es realizado para descubrir errores ortográficos.
- El modelo de diseño para la Aplicación Web es revisado para descubrir errores de la navegación.
- Se aplican pruebas de unidad a los componentes de proceso seleccionados y a las páginas Web.
- Se construye la arquitectura, se realizan las pruebas de integración.
- La Aplicación Web ensamblada se prueba para conseguir una funcionalidad global y un contenido.
- La Aplicación Web se implementa con una variedad de configuraciones diferentes de entornos y comprobar así la compatibilidad en cada configuración.
- La Aplicación Web se comprueba como una población de usuarios finales controlada y monitorizada.

MANUAL TÉCNICO

ANÁLISIS Y DISEÑO

1. DESCRIPCIÓN DE ACTORES

Para el desarrollo de la página Web interactúan cuatro actores.

ESTUDIANTE.- Es la persona ajena del sistema.

- El estudiante puede solicitar su libreta de calificaciones, ingresando con su respectivo código.
- El estudiante puede solicitar ver los deberes de cada materia.
- El estudiante solicitar informarse sobre las actividades y eventos que se realizarán dentro de la Institución.

PROFESOR.- Es la persona que se encarga de realizar el ingreso de los deberes.

- Se encarga de enviar deberes a sus estudiantes.
- Digitar calificaciones de los señores estudiantes

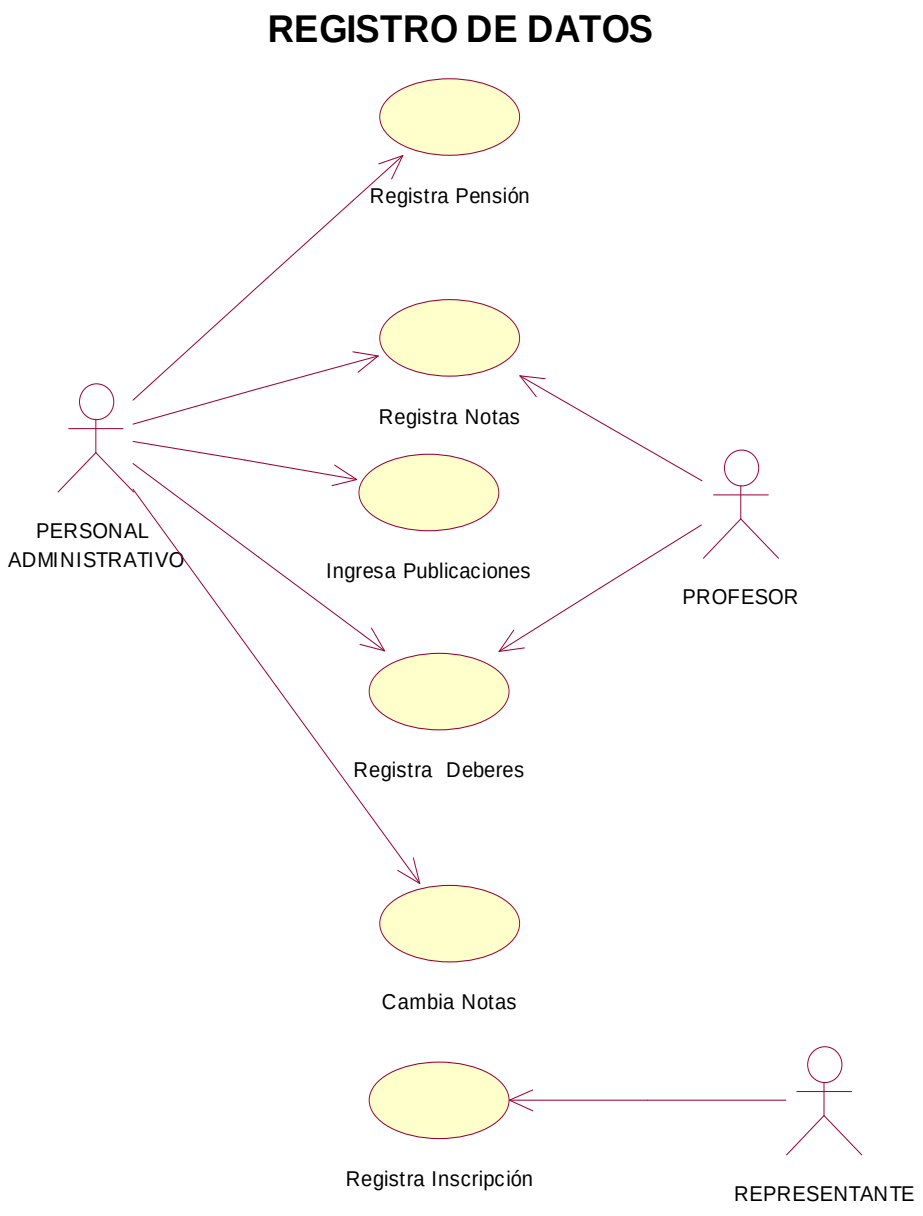
PERSONAL ADMINISTRATIVO.- Es la persona que se encarga en administrar todo lo referente al sistema.

- Registro de pensiones y disciplina.
- Ver e imprimir inscripciones de usuarios.
- Cambiar notas cuando estas han sido rectificadas por el profesor.
- Imprimir las estadísticas del número de visitas.
- Revisar la bitácora de notas; en donde se muestran las calificaciones modificadas con la respectiva fecha.
- Publicación de actividades y eventos que no consten en el cronograma de actividades.

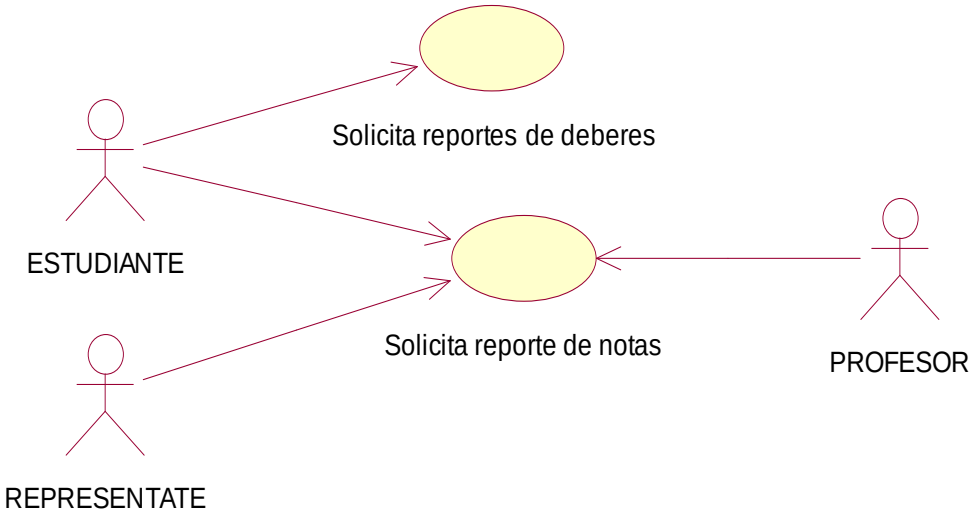
REPRESENTANTE.- Es la persona ajena del sistema

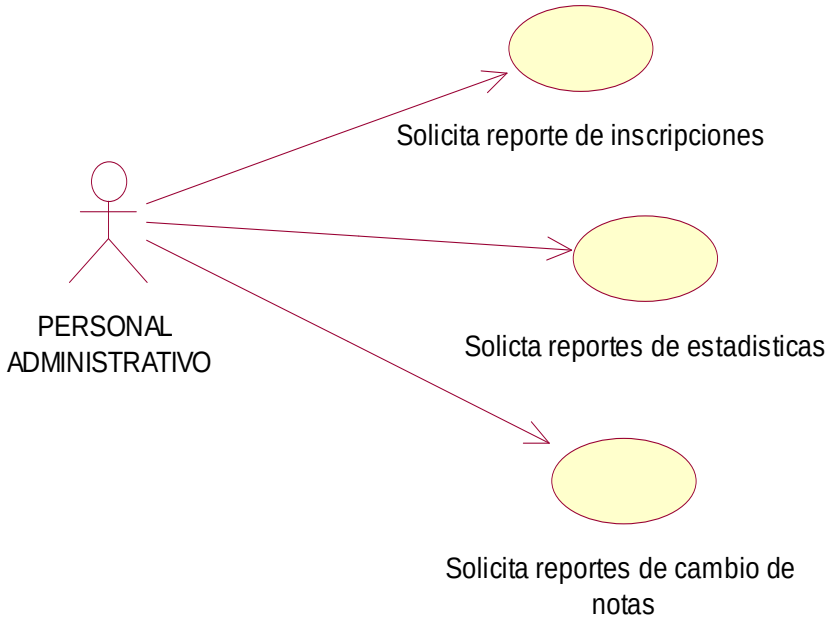
- El representante puede solicita calificaciones, disciplina y pago de mensualidades de sus representados.

1.2 DIAGRAMA DE CASOS DE USO POR ACONTECIMIENTO

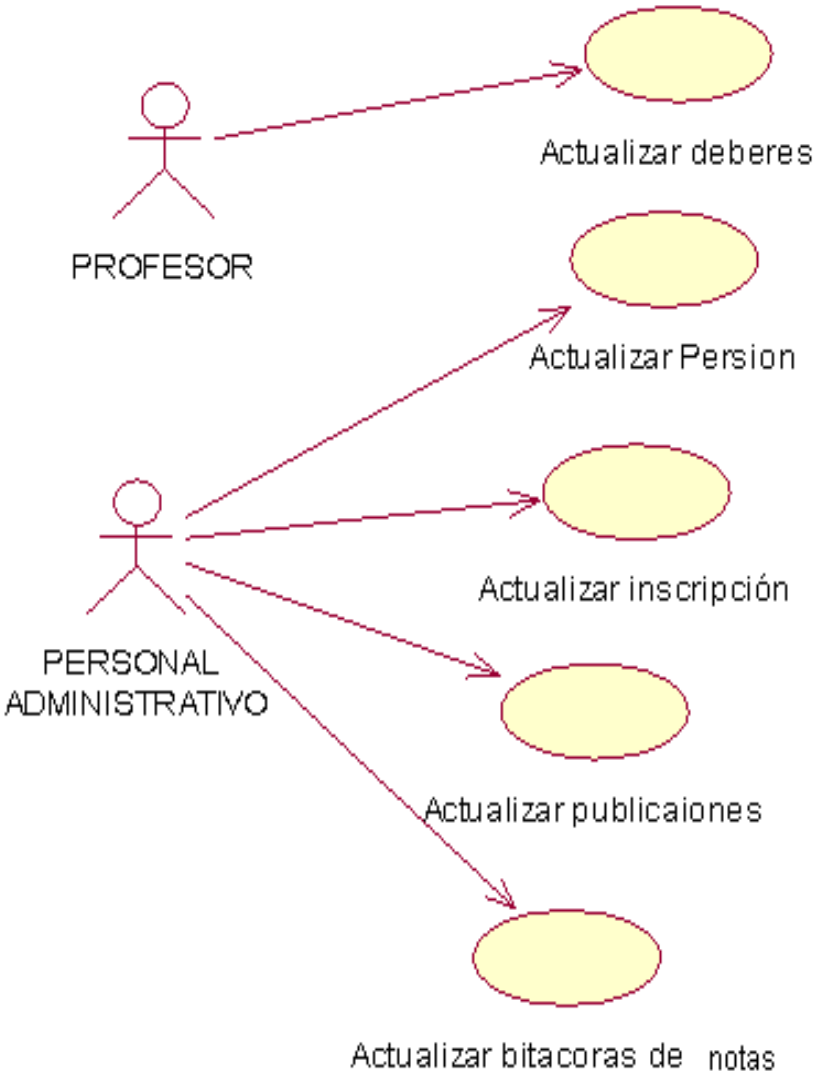


SOLICITAR REPORTE





ACTUALIZAR DATOS



1.3 DICCIONARIO DE CASOS DE USO POR ACONTECIMIENTOS

REGISTRAR DATOS

Nombre	Acción	Reacción
Registrar Pensión	Registrar datos de los estudiantes de la Unidad Educativa	Datos de los estudiantes registrados
Registrar Publicaciones	Registrar publicaciones actividades y eventos	Publicaciones registradas
Registrar Cambios de Notas	Registrar Cambios de las Notas	Cambios de Notas registrados
Registrar Notas	Registrar Notas de los estudiantes	Notas registradas
Registrar Deberes	Registrar deberes por materia	Deberes registrada
Registrar Inscripciones	Registrar información sobre usuarios que desean inscribirse	Inscripción registrada

SOLICITAR REPORTES

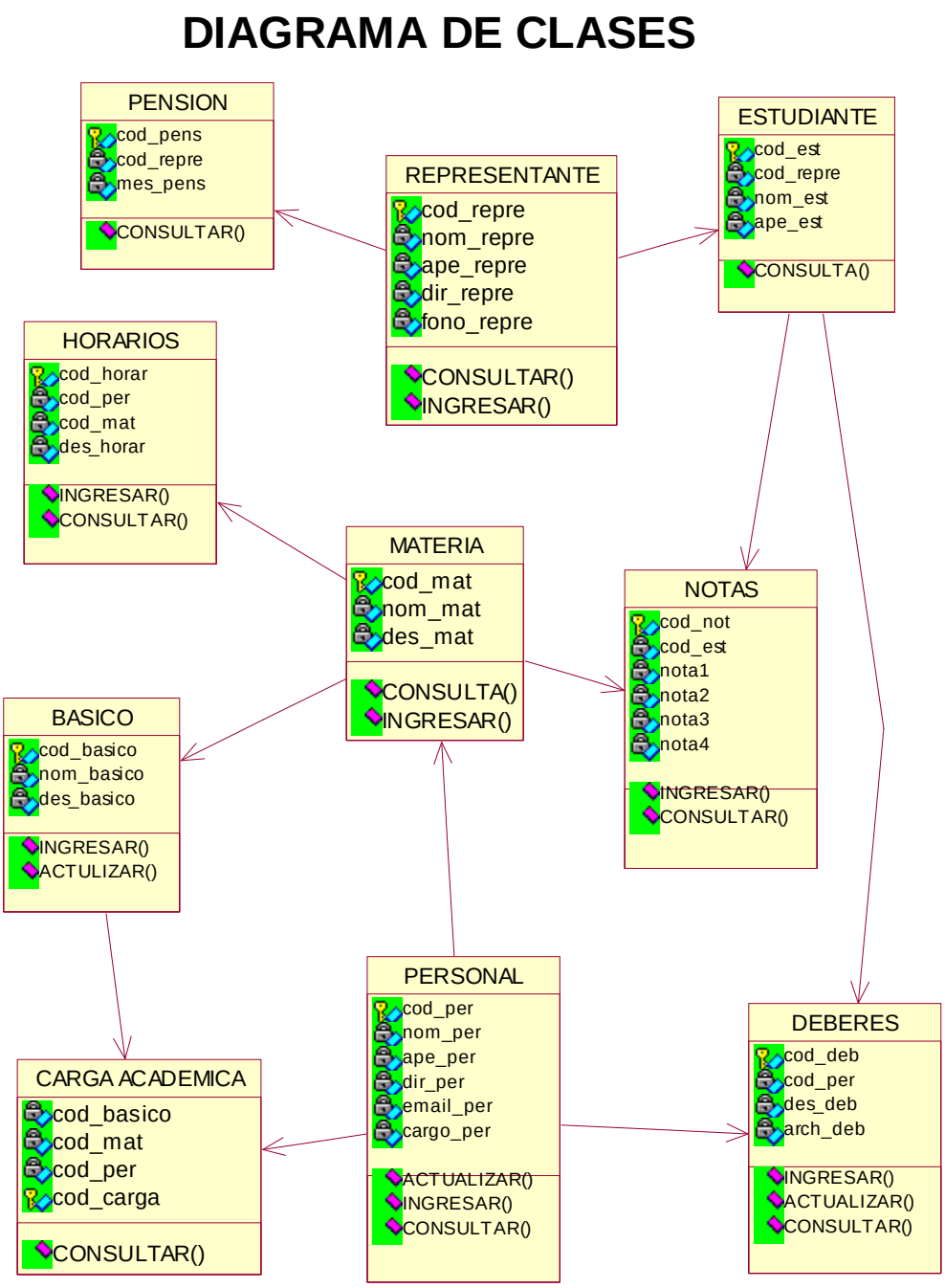
Nombre	Acción	Reacción
Solicitar Reporte de Deberes	Solicitar reporte de los deberes enviados por el maestro	Desplegar reporte de deberes
Solicitar Reporte de Notas	Solicitar reporte de Notas	Desplegar reporte de Notas
Solicitar Reporte de Inscripciones	Solicitar información general de la Unidad Educativa	Desplegar reporte de inscripciones de nuevo estudiantes
Solicitar Reporte de Estadísticas	Solicitar reporte de notas de los estudiantes	Desplegar reportes de estadísticas
Solicitar Reporte de Cambio de Notas	Solicitar reporte de notas por curso	Desplegar reporte cambio de notas

ACTUALIZAR DATOS

Nombre	**Acción**	**Reacción**
Actualizar Deberes	Actualizar deberes	Deberes registrados
Actualizar Pensión	Actualizar pensión	Pensión registrada
Actualizar Disciplina	Actualizar disciplina	Disciplina registrada
Actualizar Inscripciones	Actualizar inscripciones	Inscripciones registradas
Actualizar Publicaciones	Actualizar publicaciones	Publicaciones registradas
Actualizar Bitácora de Notas	Actualizar bitácora de notas	Bitácora de notas registrada

MODELO ESTÁTICO

DIAGRAMA DE CLASES



DICCIONARIO DEL DIAGRAMA DE CLASES

BÁSICO

Atributo	Tipo de dato	Descripción
cod_basico:	Alfanumerico	Número de serie de básica
nom_basico :	Texto	Nombre de Básica
des_basico :	Texto	Paralelo de Básica

Public Operations:

INGRESAR () :
ACTULIZAR () :

CARGA ACADÉMICA

Atributo	Tipo de dato	Descripción
cod_carga :	Alfanumerico	Número de serie de la carga académica
cod_basico :	Alfanumerico	Número de serie de Básico
cod_mat :	Alfanumerico	Número de serie de la Materia
cod_per :	Alfanumerico	Número de serie de Personal

Public Operations:

CONSULTAR () :

DEBERES

Atributo	Tipo de dato	Descripción
cod_deb :	Alfanumerico	Número de serie de los deberes
cod_per :	Alfanumerico	Número de serie de Personal
des_deb :	Texto	Descripción de los deberes
arch_deb :	Texto	Archivo de los deberes adjuntos

Public Operations:

INGRESAR () :
ACTUALIZAR () :
CONSULTAR () :

ESTUDIANTE

Atributo	Tipo de dato	Descripción
cod_est :	Alfanumerico	Número de serie del estudiante
cod_repre :	Alfanumerico	Número de serie del Representante
nom_est :	Texto	Nombre del Estudiante
ape_est :	Texto	Apellido del Estudiante

Public Operations:
CONSULTA () :

HORARIOS

Atributo	Tipo de dato	Descripción
cod_horar :	Alfanumerico	Número de serie de los Horarios
cod_per :	Alfanumerico	Número de serie del Personal
cod_mat :	Alfanumerico	Número de serie de la Materia
des_horar :	Texto	Descripción de los horaios

Public Operations:

INGRESAR () :
CONSULTAR () :

MATERIA

Atributo	Tipo de dato	Descripción
cod_mat :	Alfanumerico	Número de serie de la Materia
nom_mat :	Texto	Nombre de la Materia
des_mat :	Texto	Descripción de la Materia

Public Operations:
CONSULTA () :
INGRESAR () :
NOTAS

Atributo	Tipo de dato	Descripción
cod_not :	Alfanumerico	Número de serie de las Notas
cod_est :	Alfanumerico	Número de serie del Estudiante
nota1 :	Numérico	Nota 1
nota2 :	Numérico	Nota 2
nota3 :	Numérico	Nota 3
nota4 :	Numérico	Nota 4

Public Operations:
INGRESAR () :
CONSULTAR () :

PENSION

Atributo	Tipo de dato	Descripción
cod_pens :	Alfanumerico	Número de serie de la Pensión
cod_repre :	Alfanumerico	Número de serie del Representante
mes_pens :	Texto	Descripción del Mes de pago

Public Operations:
CONSULTAR () :

PERSONAL

Atributo	Tipo de dato	Descripción
cod_per :	Alfanumerico	Número de serie del Personal
nom_per :	Texto	Nombre del Personal
ape_per :	Texto	Apellido del Personal
dir_per :	Texto	Dirección del Personal
email_per :	Texto	Dirección electrónica del Personal
cargo_per :	Texto	Cargo que ocupa el Personal

Public Operations:

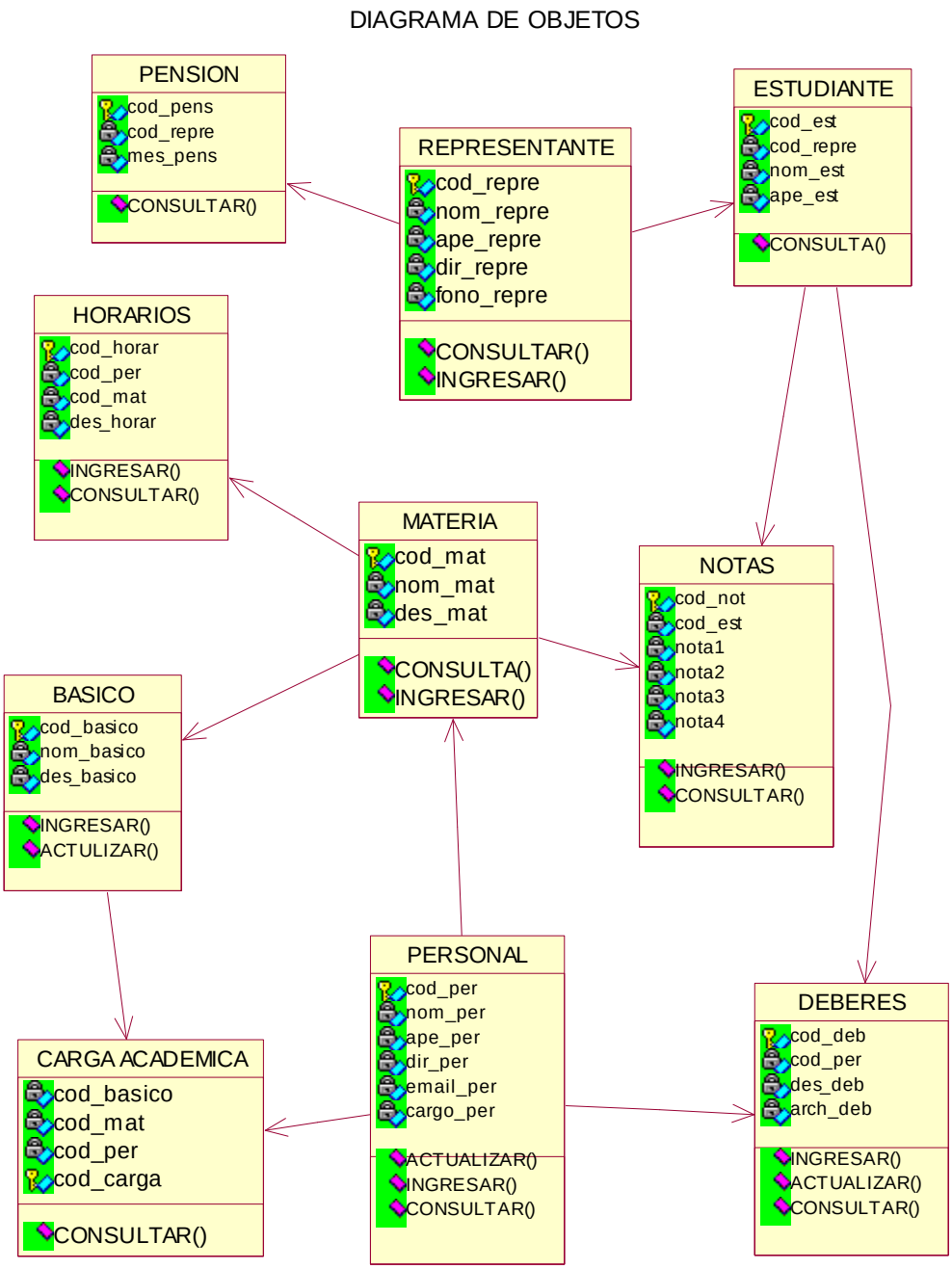
ACTUALIZAR () :
INGRESAR () :
CONSULTAR () :

REPRESENTANTE

Atributo	Tipo de dato	Descripción
cod_repre :	Alfanumerico	Número de serie del Representante
nom_repre :	Texto	Nombre del Representante
ape_repre :	Texto	Apellido del Representanete
dir_repre :	Texto	Dirección del Representante
fono_repre :	Numérico	Número telefónico del Representante

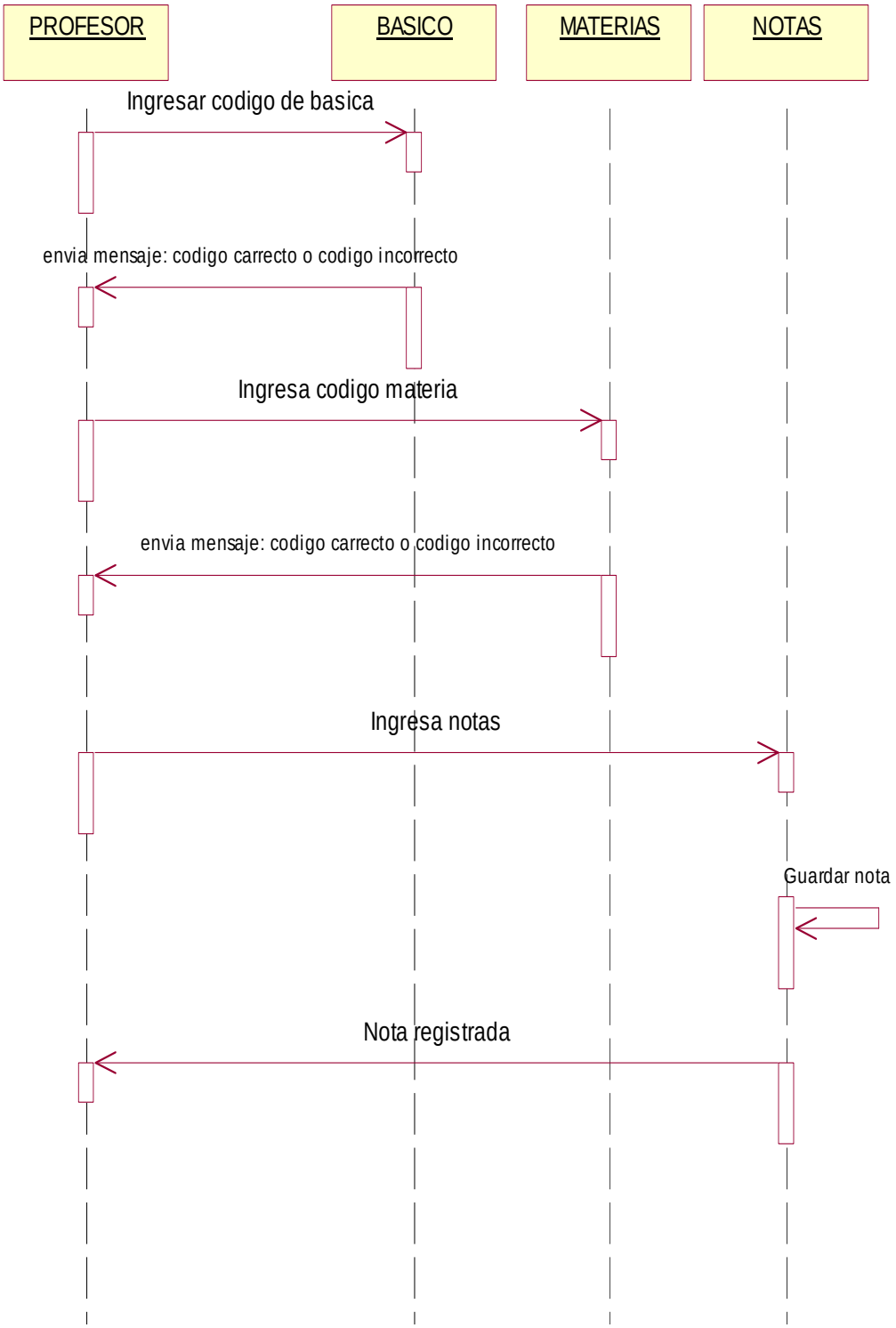
Public Operations:
CONSULTAR () :
INGRESAR () :

DIAGRAMAS DE OBJETOS

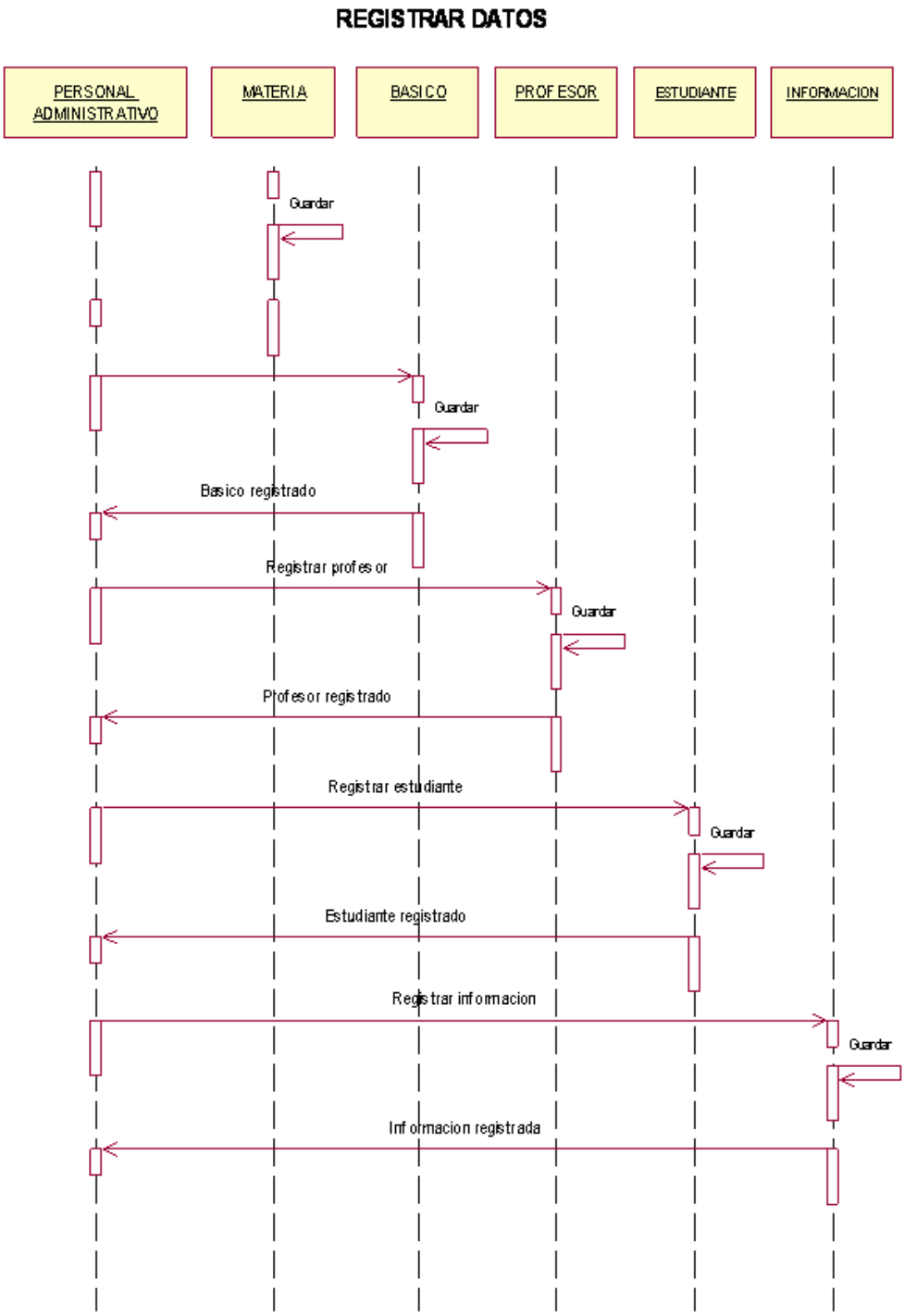


MODELO DINÁMICO

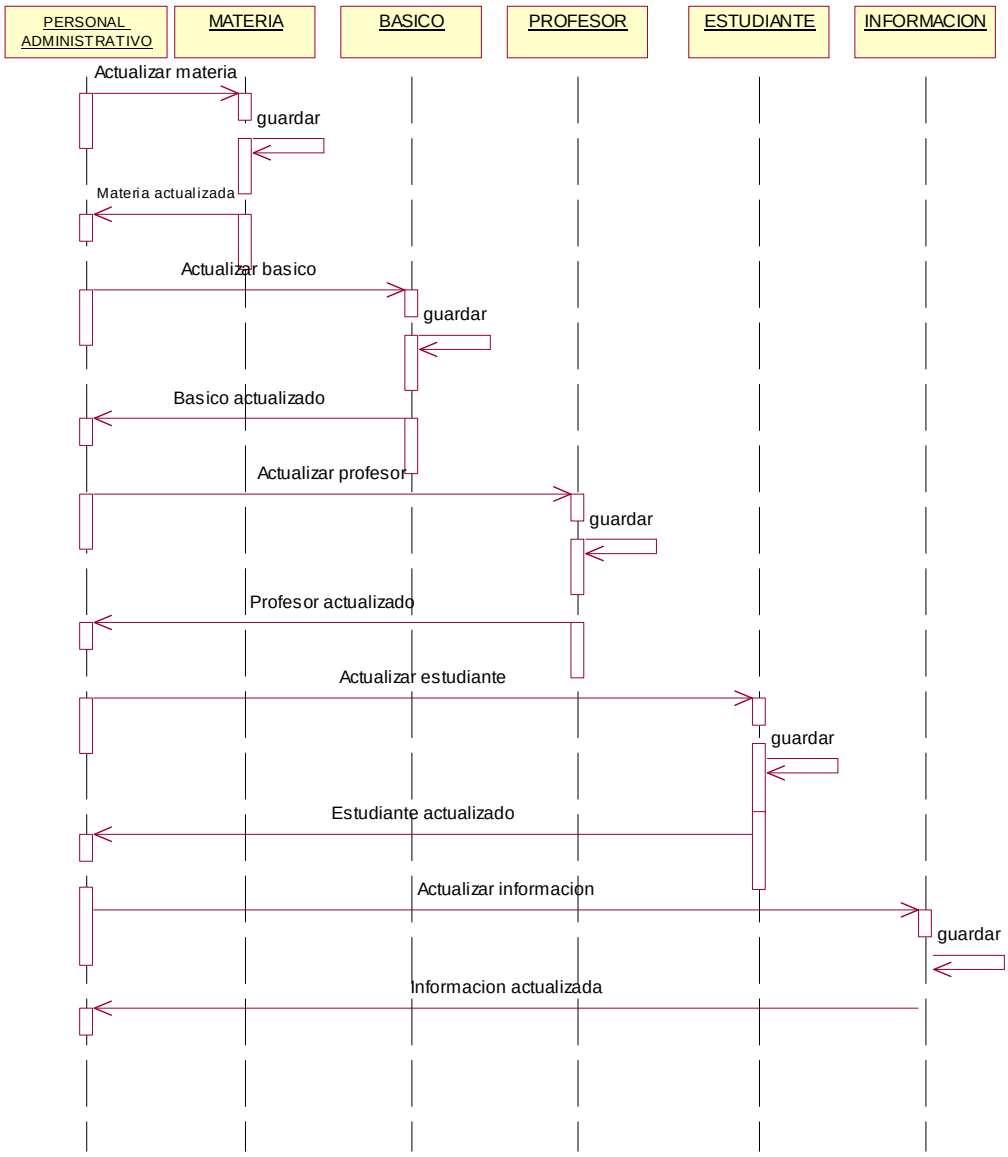
REGISTRAR NOTAS



DIAGRAMAS DE SECUENCIA



ACTUALIZAR DATOS



SOLICITAR REPORTE

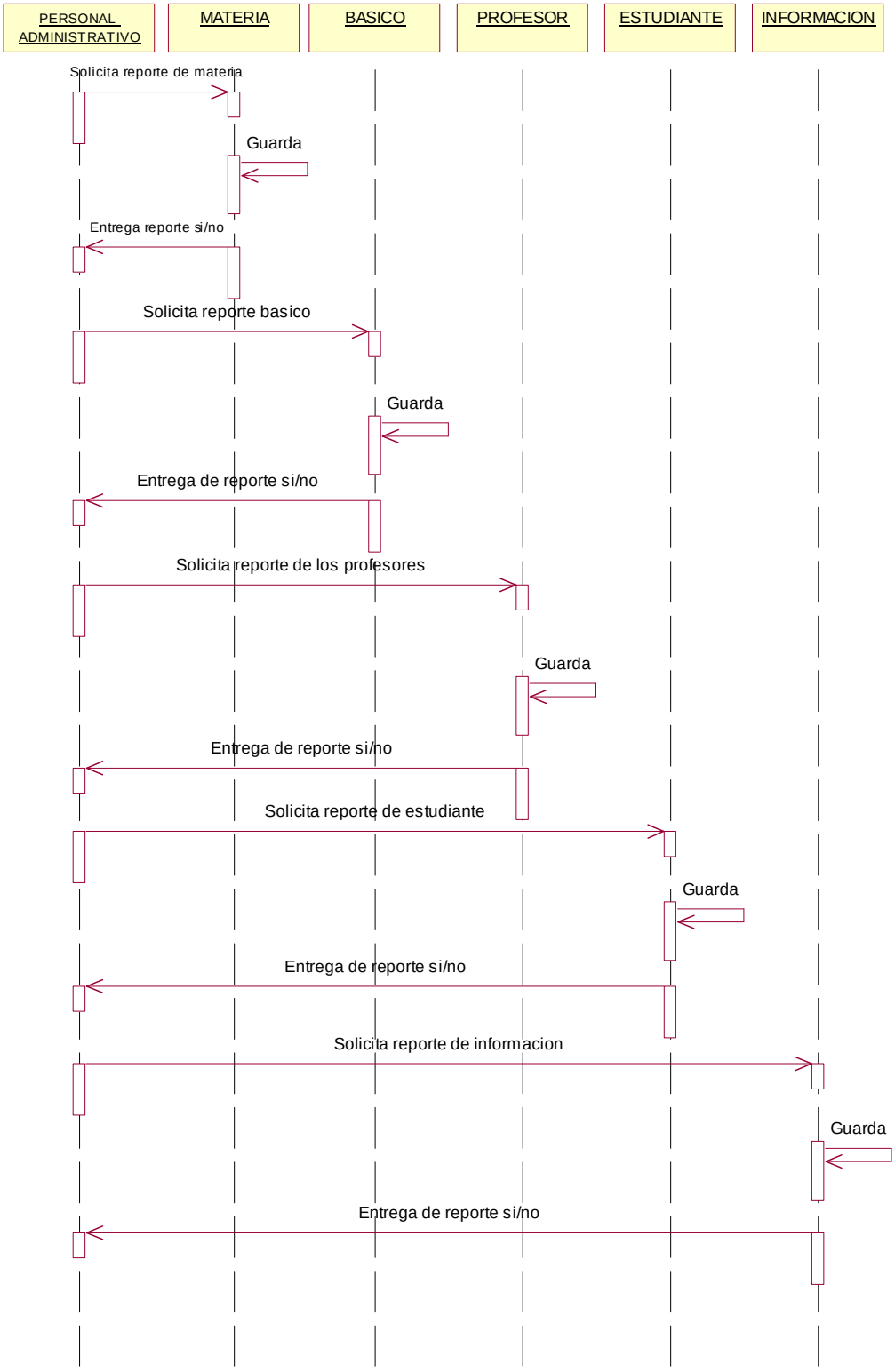
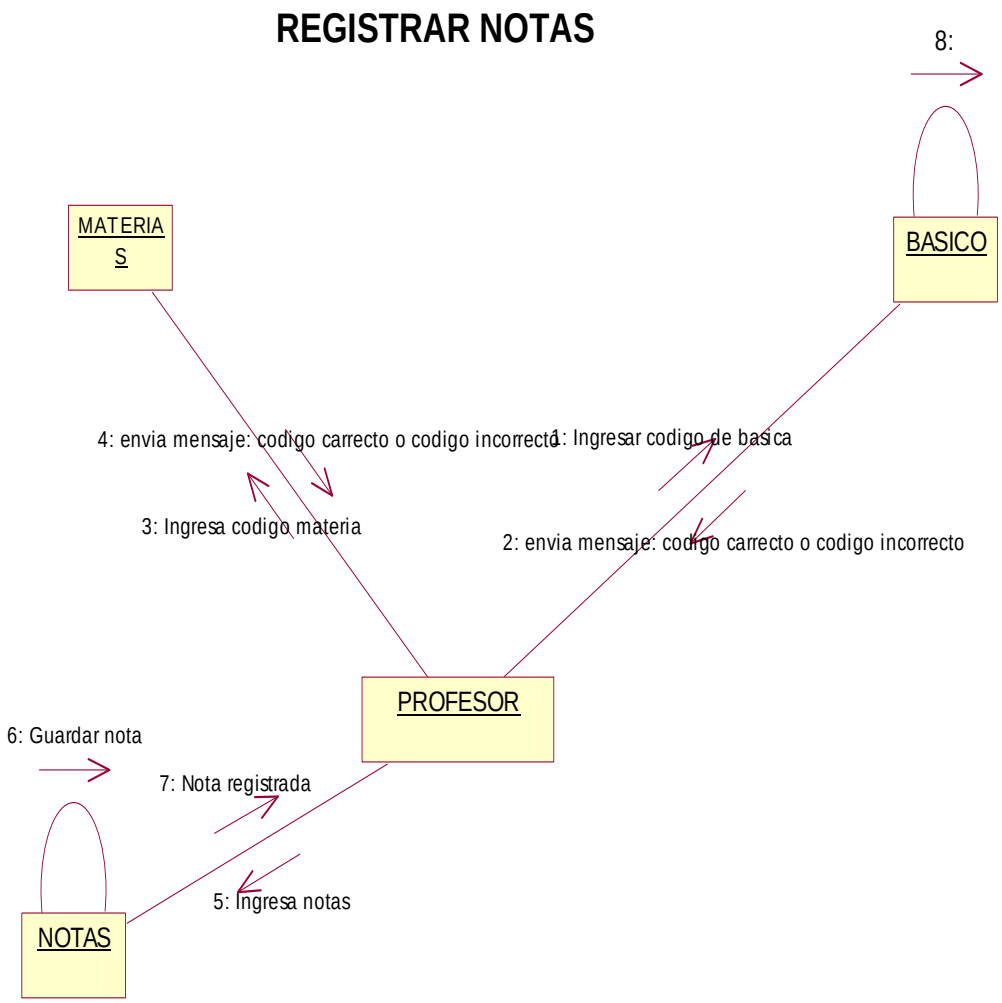
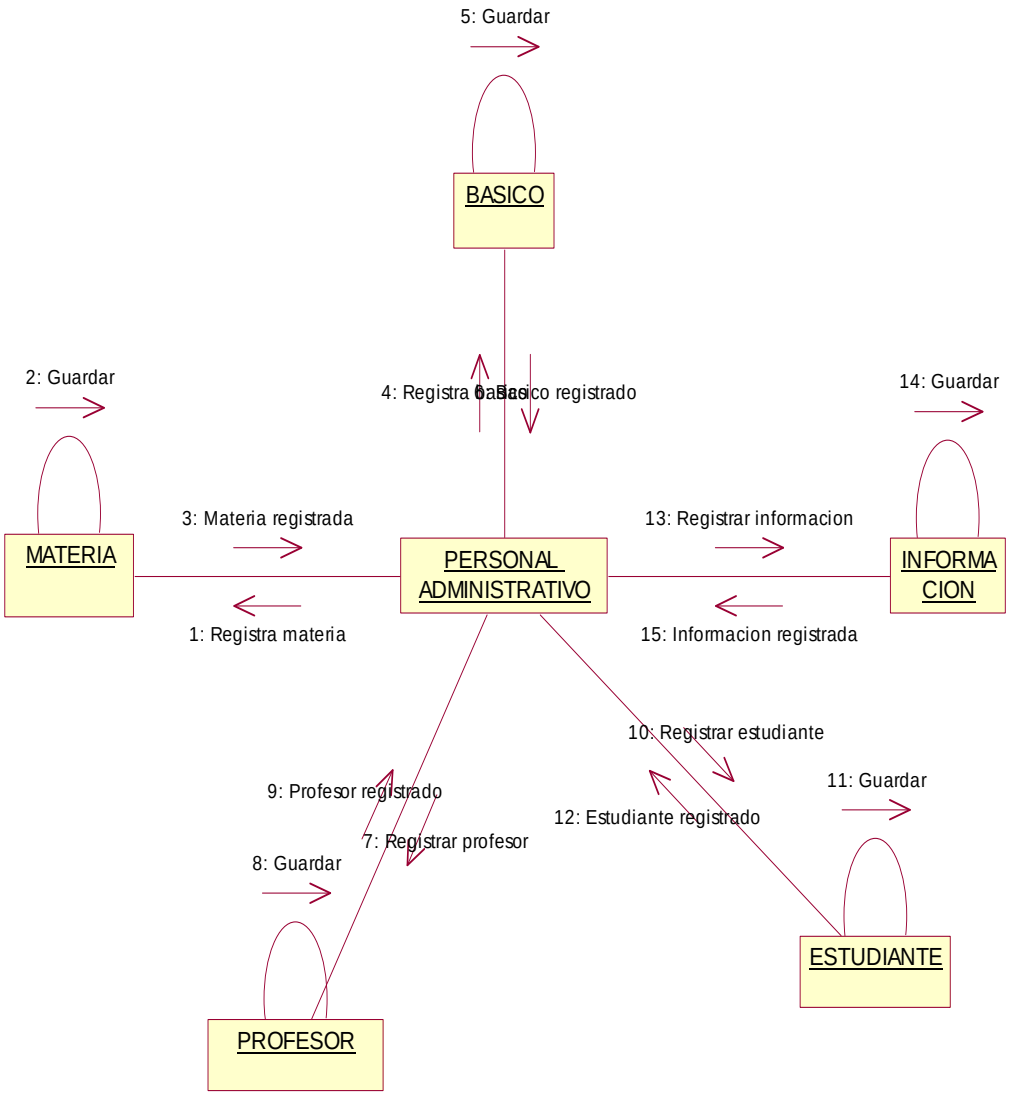
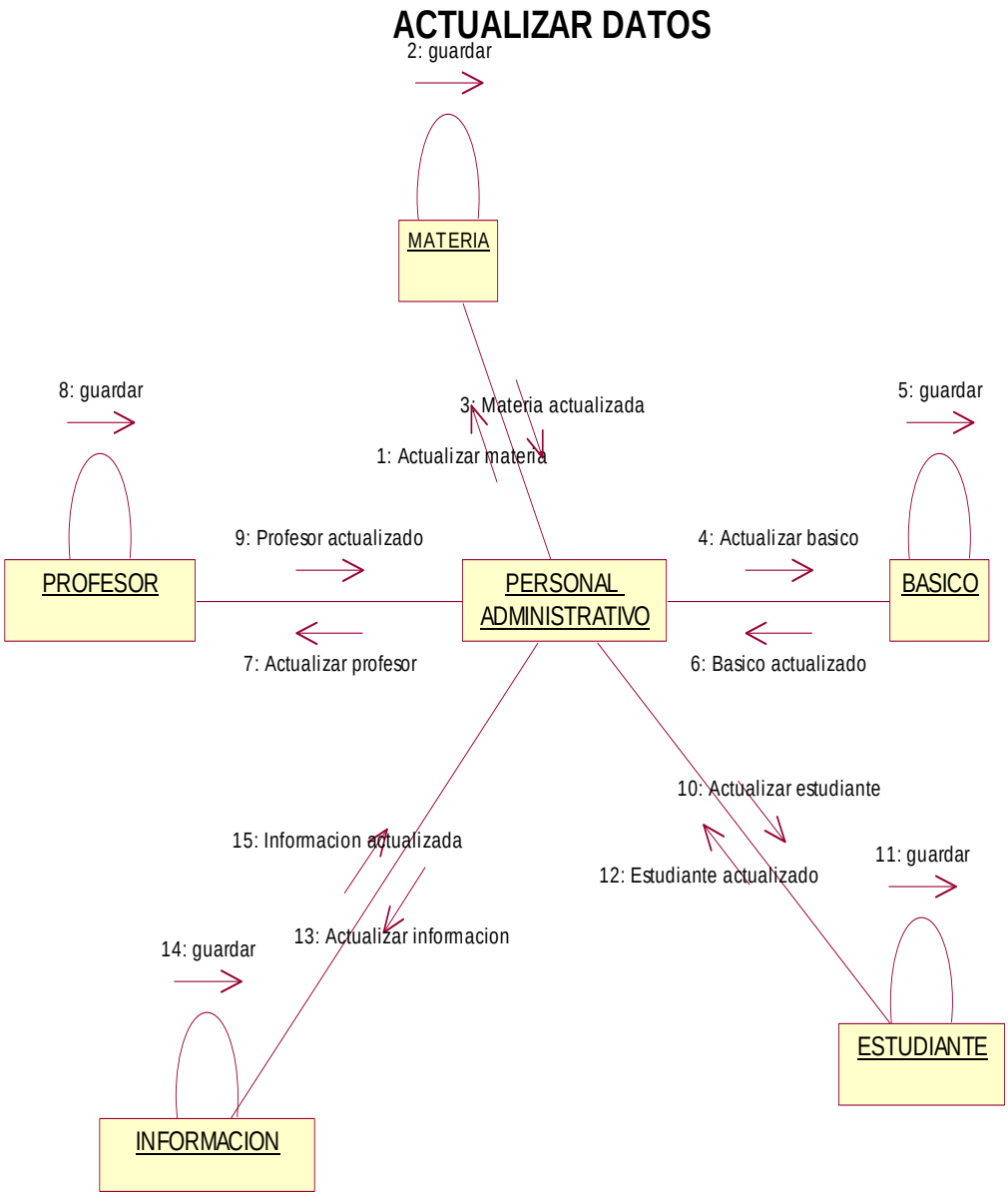


DIAGRAMA DE COLABORACIÓN

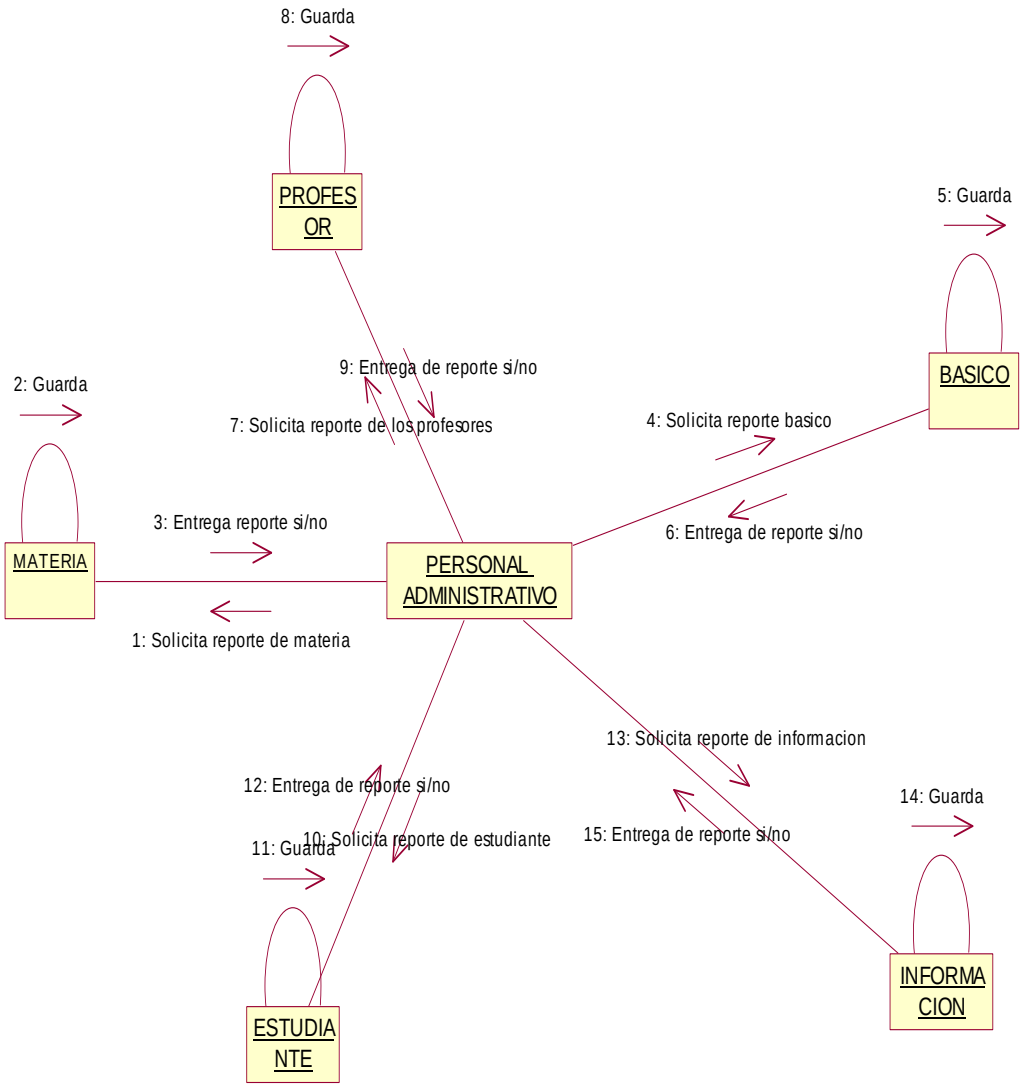


REGISTRAR DATOS




ACTUALIZAR DATOS
2: guardar
MATERIA
8: guardar
3: Materia actualizada
5: guardar
1: Actualizar materia
9: Profesor actualizado
4: Actualizar basico
PROFESOR
PERSONAL ADMINISTRATIVO
BASICO
7: Actualizar profesor
6: Basico actualizado
10: Actualizar estudiante
15: Informacion actualizada
11: guardar
12: Estudiante actualizado
13: Actualizar informacion
14: guardar
ESTUDIANTE
INFORMACION

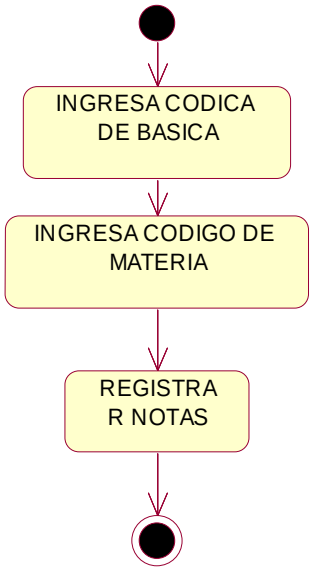
SOLICITAR REPORTE



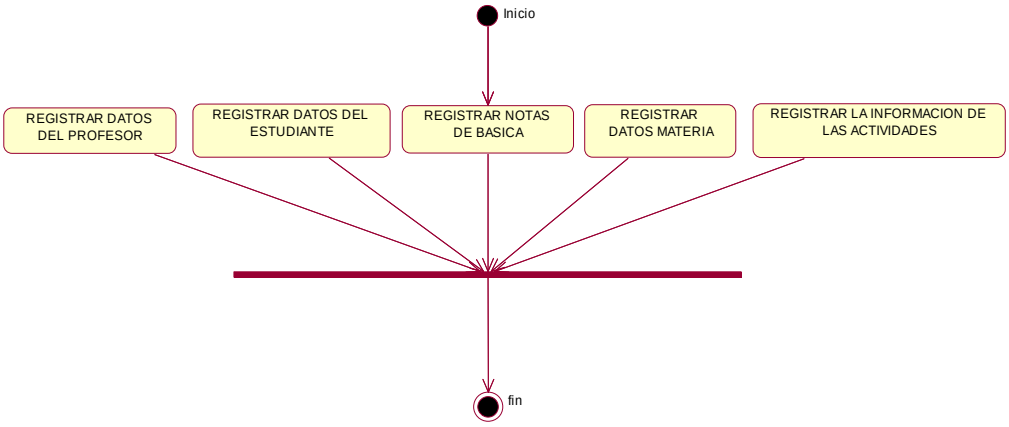
MODELO FUNCIONAL

DIAGRAMA DE ACTIVIDADES

REGISTRO DE CALIFICACIONES

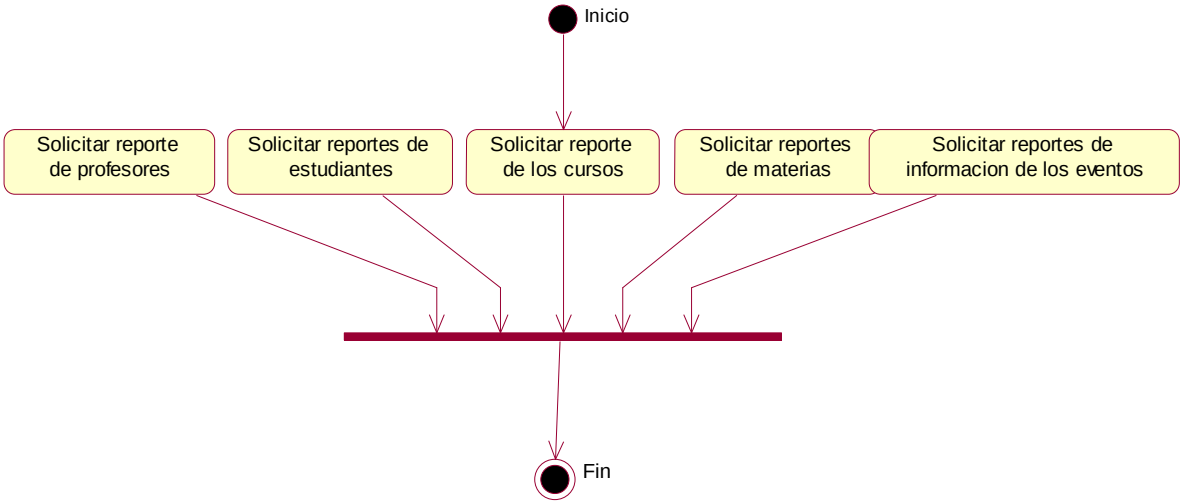


REGISTRO DE DATOS



ACTUALIZAR DATOS

SOLICITAR REPORTES



REGISTRAR TIPO DE USUARIO

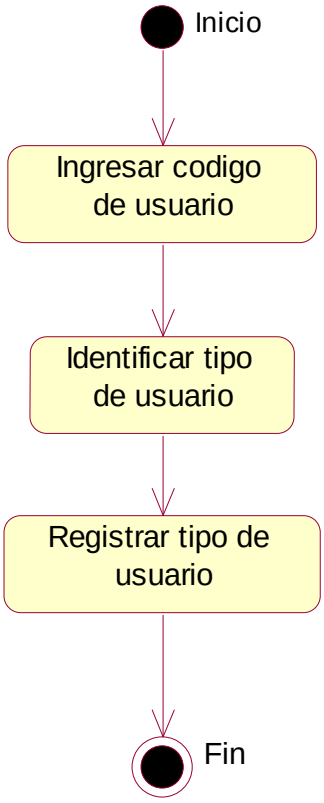

Inicio
Ingresar codigo de usuario
Identificar tipo de usuario
Registrar tipo de usuario
Fin

DIAGRAMA NAVEGACIONAL

DIAGRAMA NAVEGACIONAL PROFESOR / ADMINISTRADOR

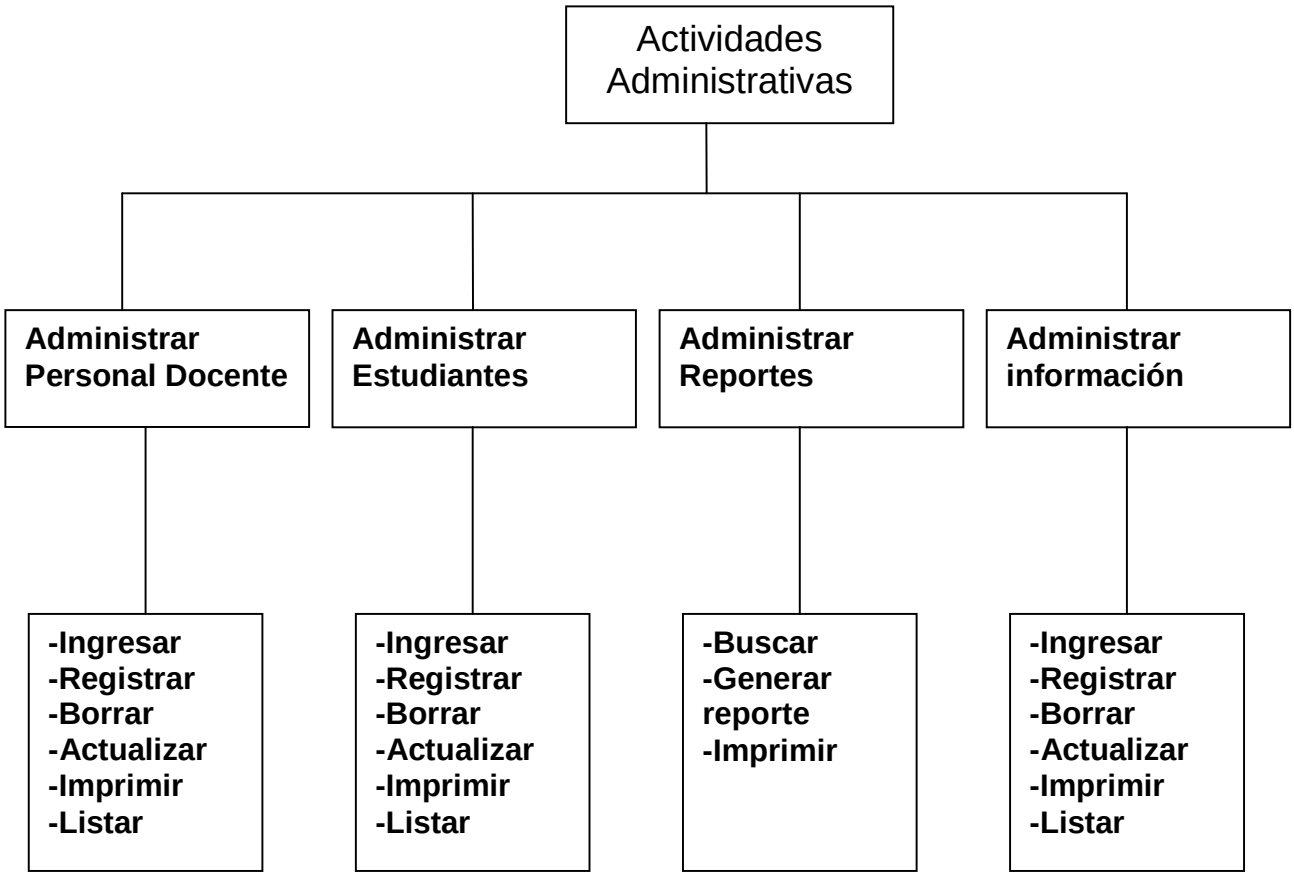
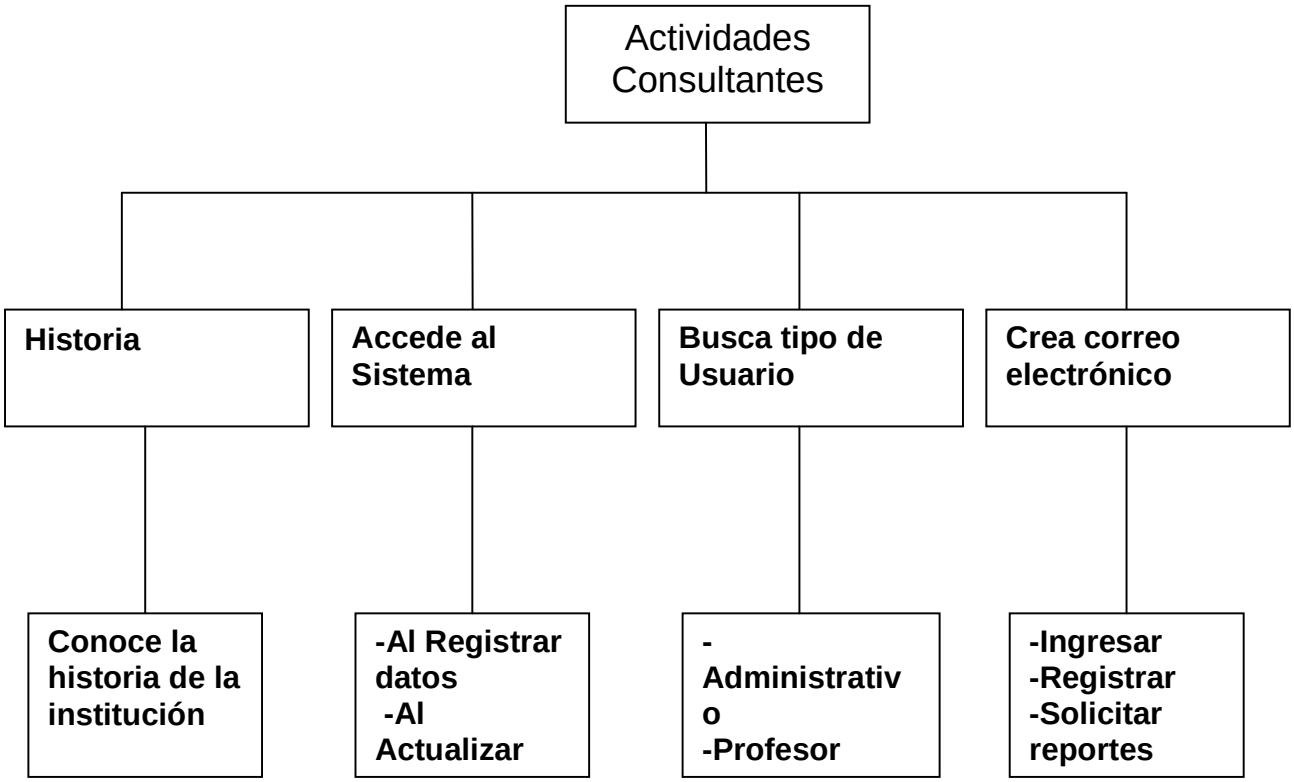


DIAGRAMA NAVEGACIONAL USUARIOS / ESTUDIANTES



CONSTRUCCIÓN

SCRIPT DEL SITIO WEB

```
<?php
//contador
function contador ()
{
$ca = "contador.dat";
$fp = fopen("contador.dat","r");
$ct = trim(fread($fp,filesize($ca)));
if ($ct != "") $ct++;
else $ct = 1;
@fclose($fp);
$fp = fopen($ca,"w+");
@fputs($fp,$ct);
for($i=0;$i<strlen($ct);$i++)
{
$imgnum = substr($ct,$i,1);
$contador .= "<img alt='$imgnum' src='images/$imgnum.gif'>";
}
@fclose($fp);
print $contador;
}
// conexion ha la base de datos uemn
function conexion()
{
if (!($mbd = mysql_connect("localhost","root","")))//"donde esta la base","usuario","password"
{
echo "no hay conexion a la base de datos";
exit();
}
if (!mysql_select_db("uemn",$mbd)){
echo "<strong>no existe la base de datos</strong>";
exit();
}
return $mbd;
}
/// -----> informe.php
//Consulta Buscar alumnos
function buscaralumno($mbd,$cod_representante )
{
$a=0;
$sql = "SELECT * FROM alumno WHERE cod_representante = '$cod_representante'";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
if ($result)
{
while($row = mysql_fetch_array($result))
{
$a=1;
```

```
printf ("<a href='reporte.php?cod_alumno=%s'
target='_top'>%s</a><br>",$row[cod_alumno],$row[nom_alumno]);
}
}
if ($a==0){ echo ("<div align='center'><font color='#FF0000'><strong><p>INGRESE BIEN SU
CODIGO </p> </strong></font></div>"); }
mysql_freeresult($result);
}
function buscarestudiante($mbd,$cod_representante )
{
$a=0;
$sql = "select * from alumno where cod_alumno = '$cod_representante'";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
if ($result){
while($row = mysql_fetch_array($result)){
$a=1;
printf ("<a href='reporte.php?cod_alumno=%s' target='_top'>%s
%s</a><br>",$row[cod_alumno],$row[nom_alumno],$row[ape_alumno]);
}
}
if (!$a) echo ("<div align='center'><font color='#FF0000'><strong><p>Ha Ingresado un Número
de Cédula Incorrecto <br>Digite de nuevo </p> </strong></font></div>");
mysql_freeresult($result);
}
function buscarpension($mbd,$cod_representante )
{
$sql = "select * from estado_de_pension where cod_representante = '$cod_representante'";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
if ($result)
{
//printf("<strong><font color='#FF0000'>USTED TIENE DEUDAS CON EL
ESTABLECIMIENTO:</font></strong>");
while($row = mysql_fetch_array($result))
{ printf ("<strong><br>%s </strong>",$row[estado_pension]);
printf ("<strong>%s </strong>",$row[detalle_pension]);
}
}
else
{
print(" Sus Cuentas estan al Día");
}
mysql_free_result($result);
}
/// -----> fin del informe.php
//Listar notas de los alumnos
```

```
function calificaciones($mbd,$cod_alumno)
{
$porc="%";
$obser;
$promedio;
$sql = "Select * from alumno, nota, carga_academica,materia,curso,profesor where
alumno.cod_alumno = nota.cod_alumno and nota.cod_carga =carga_academica.cod_carga and
carga_academica.cod_profe like profesor.cod_profe and carga_academica.cod_curso =
curso.cod_curso and carga_academica.cod_materia = materia.cod_materia and
alumno.cod_alumno = '$cod_alumno'";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
//impresión de los reslutados de la tabla alumno
$result1 = mysql_query($sql,$mbd);
$row3 = mysql_fetch_array($result1);
printf ("<div align='center'><font color='#FF0000'><strong> %s <p> %s</p>
</strong></font></div>",$row3[nom_curso],$row3[nom_alumno]);
//fin de los datosalumno
//mermbrete de la libreta de calificaciones
if ($result){printf("<table width='100%s' border='0'><tr></tr><tr><td>",$porc);
printf("<div align='center'><table width='100%s' border='0' cellpadding='3' cellspacing='3'
>",$porc);
printf("<class='titulos'><td><strong><blockquote><blockquote><blockquote><blockquote><blo
ckquote><blockquote><p>NOTAS
TRIMESTRALES</p></blockquote></blockquote></blockquote></blockquote></blockquote><
/blockquote></strong></td>");
printf("<div align='center'><table width='100%s' border='3' cellpadding='3' cellspacing='3'
>",$porc);
printf("<tr class='titulos'><td><strong>Materia</strong></td><td><strong><div
align='center'>I</div></strong></td><td><strong><div
align='center'>II</div></strong></td><td><strong><div
align='center'>III</div></strong></td><td><strong>Promedio</strong></td>");
printf("<td><strong>Profesor</strong></td><td><strong>Observación</strong></td></tr><tr
class='texto_a'></td>");
while($row = mysql_fetch_array($result)){
printf("<td width='15%s'><strong>%s</strong></td>",$porc,$row[nom_materia]);
$sql2 = "select * from nota where cod_carga = '$row[cod_carga]' and cod_alumno =
'$cod_alumno'";
$result2 = mysql_query($sql2,$mbd);
if ($result2){
while($row2 = mysql_fetch_array($result2)){
```

```
printf("<td width='8%s'><div align='center'>%2.2f</div></td>",$porc,$row2[nota_1]);
printf("<td width='8%s'><div align='center'>%2.2f</div></td>",$porc,$row2[nota_2]);
printf("<td width='8%s'><div align='center'>%2.2f</div></td>",$porc,$row2[nota_3]);
if ($row2[nota_1]<14&&$row2[nota_2]==0&&$row2[nota_3]==0&&$row2[cuartob]==0)
{
$obser ="<font color='#FF0000'><strong>Representante</strong>";
}
else if ($row2[nota_1]!=0
&&$row2[nota_2]!=0&&$row2[nota_2]<14&&$row2[nota_3]==0&&$row2[cuartob]==0)
{
$obser ="<font color='#FF0000'><strong>Representante</strong>";
}
else if ($row2[nota_1]!=0
&&$row2[nota_2]!=0&&$row2[nota_3]!=0&&$row2[nota_3]<14&&$row2[cuartob]==0)
{
$obser ="<font color='#FF0000'><strong>Representante</strong>";
}
else if ($row2[nota_1]!=0 &&$row2[nota_2]!=0&&$row2[nota_3]!=0&&$row2[cuartob]<14)
{
$obser ="<font color='#FF0000'><strong>Representante</strong>";
}
else
{
$obser = "<strong>Siga adelante</strong>";
}
if ($row2[nota_1]!=0 &&$row2[nota_2]!=0&&$row2[nota_3]!=0&&$row2[cuartob]!=0)
{
$promedio= (($row2[nota_1]+$row2[nota_2]+$row2[nota_3]+$row2[cuartob])/4);
}
else
{
$promedio=0;
}
```

```
printf("<td width='8%s'><div
align='center'><strong>%2.2f</strong></div></td>",$porc,number_format ($promedio,2,".",","));
printf("<td width='20%s'>%s</td>",$porc,$row[nom_profe]);
printf("<td width='20%s'>%s</td>",$porc,$obser);
printf("<tr class='texto_a'>");
}
}
}
mysql_free_result($result);
}
}
//FUNCIONES PARA DEBERES
// Listar materias
function listar_materias($mbd,$cod_curso)
{
$sql = "select * from curso,carga_academica,materia,profesor where carga_academica.cod_curso
= curso.cod_curso and carga_academica.cod_materia = materia.cod_materia and
profesor.cod_profe like carga_academica.cod_profe and curso.cod_curso = '$cod_curso'";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
$porc="%";
$i=1;
if ($result){
while($row = mysql_fetch_array($result)){
if ($i==1){
printf("<br>");
printf ("<table width='100%s' border='1' cellpadding='0' cellspacing='0'
bordercolor='#A4C58F'><tr class='titulos'>",$porc);
printf ("<td bgcolor='#A4C58F'>%s</td><td> </td></tr>",$row[nom_curso]);
printf ("<tr><td colspan='2'><table width='100%s' border='0'><tr class='titulos'><td
width='42%s' bgcolor='#D2DBE8'>Materia</td>",$porc,$porc);
printf ("<td width='31%s' bgcolor='#D2DBE8'>Profesor</td><td width='27%s'
bgcolor='#D2DBE8'> </td></tr>",$porc,$porc);
}
printf ("<tr bgcolor='#D2E4CB'><td class='texto_a'>%s</td>",$row[nom_materia]);
printf ("<td class='texto_a'>%s</td><td><a href='deberes.php?cod_carga=%s&cod_curso=%s'
target='_top'
class='mbddeb'>Lección</a></td></tr>",$row[nom_profe],$row[cod_carga],$row[cod_curso]);
$i++;
}
printf("</table></td></tr><tr bgcolor='#A4C58F'><td colspan='2'> </td></tr></table>");
mysql_free_result($result);
}
```

```
}
function listar_deber($mbd,$cod_carga)
{ $sql = "select * from deberes where cod_carga = '$cod_carga'";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
while($row = mysql_fetch_array($result))
{
printf ("<a href='det_deber.php?cod_deber=%s' target='_blank'>Fecha Envio: %s--Fecha de
Entrega: %s</a><br>",$row[cod_deber],$row[env_deber],$row[ent_deber]);
}
mysql_free_result($result);
}
//Ver Detalle
function ver_detalle($mbd,$cod_deber)
{
$sql = "select * from deberes where cod_deber = '$cod_deber'";
//$sql2 = "SELECT `materia`.`nom_materia` FROM `materia`, `deberes`,`carga_academica`
WHERE (`carga_academica`.`cod_carga` = `deberes`.`cod_carga`) AND
(`carga_academica`.`cod_materia` = `materia`.`cod_materia`) AND (`deberes`.`cod_deber` =
'$cod_deber')";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
while($row = mysql_fetch_array($result))
{
echo $row[des_deber];
//echo $$row1 = mysql_fetch_array(mysql_query($sql2,$mbd))
}
mysql_free_result($result);
}
//Publicaciones
//Funcion para validar secretaria
function verific_secre($mbd,$sec_id,$sec_clave)
{
$sql = "SELECT sec_nombre from secretaria where sec_id like '$sec_id' And sec_clave like
PASSWORD ('$sec_clave')";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
if ($row = mysql_fetch_array($result)){
return $row["sec_nombre"];
}
else{
return $row["sec_nombre"];
}
}
//--------> publicaciones.php
function listar_publicaciones($mbd)
```

```
{
$sql = "select * from publicaciones";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
$porc="%";
$i=1;
if ($result)
{
while($row = mysql_fetch_array($result))
{
printf("<br>");
printf("<table width='80%s' border='0' align='center' cellpadding='0' cellspacing='0'><tr><td
bgcolor='#FFFFCC' class='publi'>Publicacion %s</td></tr><tr>",$porc,$i++);
printf("<td class='publi'>%s</td></tr><tr><td bgcolor='#C0D6C1'
class='titulos'> </td></tr><tr>",$row[avi_pub]);
printf("<td class='publi'> <table width='60%s' border='0' align='center' cellpadding='0'
cellspacing='0'><tr align='left' class='titulos'>",$porc);
printf("<td width='41%s'>Día: </td><td width='59%s'>%s</td></tr><tr align='left'
class='titulos'>",$porc,$porc,$row[fecha_pub]);
printf("<td>Lugar: </td><td>%s</td></tr><tr align='left' class='titulos'>",$row[lugar_pub]);
printf("<td>Hora: </td><td>%s</td> </tr></table></td></tr><tr><td bgcolor='#C0D6C1'
class='mbddeb'> </td></tr><tr> ",$row[hora_pub]);
printf("<td class='dere'>Nota: %s</td></tr><tr> <td bgcolor='#FFFFCC'
class='publi'> </td></tr></table>",$row[det_pub]);
printf("<br>");
}
mysql_free_result($result);
}
else
{
include ("publiagrega.php");
}
}
//Lista publicaciones enumerada
function listar_pubedit($mbd)
{
$i=1;
$sql = "select * from publicaciones";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
while($row = mysql_fetch_array($result))
{
printf("<tr bgcolor='#BDD5AC' class='mbddeb'><td><a href='publicaciones.php?cod_publi=%s'
target='_blank' class='mbddeb'>Publicación %s</a></td><td><a
href='publingedit.php?cod_publi=%s&a=0' target='_top' class='mbddeb'>Editar</a></td><td><a
href='publing.php?cod_publi=%s&acc=2' target='_top'
class='mbddeb'>Borrar</a></td></tr>",$row[cod_publi],$i++,$row[cod_publi],$row[cod_publi]);
```

```
}
mysql_free_result($result);
}
//Guardar nueva publicaciones
function save_public($mbd,$cod_publi,$avi_pub,$fecha_pub,$lugar_pub,$hora_pub,$det_pub)
{
$sql = "INSERT INTO publicaciones (avi_pub,fecha_pub,lugar_pub,hora_pub,det_pub)
VALUES ('$avi_pub','$fecha_pub','$lugar_pub','$hora_pub','$det_pub')";
$result = mysql_query($sql);
if (!($result))
{
}
}
//Borrar Publicación
function borrar_public($mbd,$cod_publi)
{
$sql = "delete from publicaciones where cod_publi = $cod_publi";
$result = mysql_query($sql);
if (!($result))
{
}
}
//Actualizar Publicación
function editar_public($mbd,$cod_publi,$avi_pub,$fecha_pub,$lugar_pub,$hora_pub,$det_pub)
{
$sql = "Update publicaciones set avi_pub = '$avi_pub', fecha_pub = '$fecha_pub',lugar_pub =
'$lugar_pub', hora_pub = '$hora_pub',det_pub = '$det_pub' where cod_publi = $cod_publi";
$result = mysql_query($sql);
if (!($result))
{
}
}
//INSCRIPCIONES
//PRIMARIA
function listar_estprimaria($mbd)
{
$porc="%";
$sql = "select * from primaria";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
if ($result){
while($row = mysql_fetch_array($result)){
```

```
printf("<br>");
printf("<table width='60%s' height='162' border='1' align='center' cellpadding='0' cellspacing='5'
bordercolor='#999999' bgcolor='#C0D6C1'>",$porc);
printf("<tr><td width='19%s'><div align='left'><font size='2'><strong><font
color='#336633'>Nombre:</font></strong></font></div></td>",$porc);
printf("<td width='26%s' bgcolor='#ddeecc'>%s </td><td width='18%s' class='titulos'><font
color='#336633'><strong>Apellido:</strong></font></td>",$porc,$row[nombre],$porc);
printf("<td width='37%s' bgcolor='#ddeecc'>%s </td></tr><tr><td colspan='2'><div
align='left'><font size='2'><strong><font
color='#336633'>Sexo:</font></strong></font></div></td>",$porc,$row[apellido]);
printf("<td colspan='2' bgcolor='#ddeecc'>%s </td></tr><tr><td colspan='2'><div
align='left'><font size='2'><strong><font
color='#336633'>Edad:</font></strong></font></div></td>",$row[sexo]);
printf("<td colspan='2' bgcolor='#ddeecc'>%s </td></tr><tr><td colspan='2'><div
align='left'><font size='2'><strong><font color='#336633'>Lugar de
Nacimiento:</font></strong></font></div></td>",$row[edad]);
printf("<td colspan='2' bgcolor='#ddeecc'>%s </td></tr><tr><td colspan='2'><div
align='left'><font size='2'><strong><font color='#336633'>Nombre del
Representante:</font></strong></font></div></td>",$row[lugnac]);
printf("<td colspan='2' bgcolor='#ddeecc'>%s </td></tr><tr><td colspan='2'><div
align='left'><font size='2'><strong><font color='#336633'>curso a
Ingresar:</font></strong></font></div></td>",$row[nomrep]);
printf("<td colspan='2' bgcolor='#ddeecc'>%s</td></tr></table>",$row[curso]);
}
mysql_free_result($result);
}
}
//SECUNDARIA
function listar_estsecundaria($mbd)
{
$sql = "select * from secundaria";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
if ($result){
while($row = mysql_fetch_array($result)){
printf("<br>");
printf("<table width='60%s' height='162' border='1' align='center' cellpadding='0' cellspacing='5'
bordercolor='#999999' bgcolor='#C0D6C1'>",$porc);
printf("<tr><td width='19%s'><div align='left'><font size='2'><strong><font
color='#336633'>Nombre:</font></strong></font></div></td>",$porc);
printf("<td width='37%s' bgcolor='#ddeecc'>%s </td><td width='18%s' class='titulos'><font
color='#336633'><strong>Apellido:</strong></font></td>",$porc,$row[nombre],$porc);
printf("<td width='37%s' bgcolor='#ddeecc'>%s </td></tr><tr><td colspan='2'><div
align='left'><font size='2'><strong><font
color='#336633'>Sexo:</font></strong></font></div></td>",$porc,$row[apellido]);
```

```
printf("<td colspan='2' bgcolor='#ddeecc'>%s </td></tr><tr><td colspan='2'><div
align='left'><font size='2'><strong><font
color='#336633'>Edad:</font></strong></font></div></td>",$row[sexo]);
printf("<td colspan='2' bgcolor='#ddeecc'>%s </td></tr><tr><td colspan='2'><div
align='left'><font size='2'><strong><font color='#336633'>Lugar de
Nacimiento:</font></strong></font></div></td>",$row[edad]);
printf("<td colspan='2' bgcolor='#ddeecc'>%s </td></tr><tr><td colspan='2'><div
align='left'><font size='2'><strong><font color='#336633'>Nombre del
Representante:</font></strong></font></div></td>",$row[lugnac]);
printf("<td colspan='2' bgcolor='#ddeecc'>%s </td></tr><tr><td colspan='2'><div
align='left'><font size='2'><strong><font color='#336633'>curso a
Ingresar:</font></strong></font></div></td>",$row[nomrep]);
printf("<td colspan='2' bgcolor='#ddeecc'>%s</td></tr></table>",$row[curso]);
}
mysql_free_result($result);
}
}
?>SCRIPT SOLO DE VISUALIZACIÓN
<?php
//contador
function contador ()
{
$ca = "contador.dat";
$fp = fopen("contador.dat","r");
$ct = trim(fread($fp,filesize($ca)));
if ($ct != "") $ct++;
else $ct = 1;
@fclose($fp);
$fp = fopen($ca,"w+");
@fputs($fp,$ct);
for($i=0;$i<strlen($ct);$i++)
{
$imgnum = substr($ct,$i,1);
$contador .= "<img alt='$imgnum' src='images/$imgnum.gif'>";
}
@fclose($fp);
print $contador;
}
// conexion ha la base de datos uemn
function conexion()
{
if (!($mbd = mysql_connect("localhost","root","")))//"donde esta la base","usuario","password"
{
echo "no hay conexion a la base de datos";
exit();
}
if (!mysql_select_db("uemn",$mbd)){
```

```
echo "<strong>no existe la base de datos</strong>";
exit();
}
return $mbd;
}
/// -----> informe.php
//Consulta Buscar alumnos
function buscaralumno($mbd,$cod_representante )
{
$a=0;
$sql = "SELECT * FROM alumno WHERE cod_representante = '$cod_representante'";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
if ($result)
{
while($row = mysql_fetch_array($result))
{
$a=1;
printf ("<a href='reporte.php?cod_alumno=%s'
target='_top'>%s</a><br>",$row[cod_alumno],$row[nom_alumno]);
}
}
if ($a==0){ echo ("<div align='center'><font color='#FF0000'><strong><p>INGRESE BIEN SU
CODIGO </p> </strong></font></div>"); }
mysql_freeresult($result);
}
function buscarestudiante($mbd,$cod_representante )
{
$a=0;
$sql = "select * from alumno where cod_alumno = '$cod_representante'";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
if ($result){
while($row = mysql_fetch_array($result)){
$a=1;
printf ("<a href='reporte.php?cod_alumno=%s' target='_top'>%s
%s</a><br>",$row[cod_alumno],$row[nom_alumno],$row[ape_alumno]);
}
}
if (!$a) echo ("<div align='center'><font color='#FF0000'><strong><p>Ha Ingresado un Número
de Cédula Incorrecto <br>Digite de nuevo </p> </strong></font></div>");
mysql_freeresult($result);
}
function buscarpension($mbd,$cod_representante )
{
$sql = "select * from estado_de_pension where cod_representante = '$cod_representante'";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
if ($result)
```

```
{
//printf("<strong><font color='#FF0000'>USTED TIENE DEUDAS CON EL
ESTABLECIMIENTO:</font></strong>");
while($row = mysql_fetch_array($result))
{ printf ("<strong><br>%s </strong>",$row[estado_pension]);
printf ("<strong>%s </strong>",$row[detalle_pension]);
}
}
else
{
print(" Sus Cuentas estan al Día");
}
mysql_free_result($result);
}
/// -----> fin del informe.php
//Listar notas de los alumnos
function calificaciones($mbd,$cod_alumno)
{
$porc="%";
$obser;
$promedio;
$sql = "Select * from alumno, nota, carga_academica,materia,curso,profesor where
alumno.cod_alumno = nota.cod_alumno and nota.cod_carga =carga_academica.cod_carga and
carga_academica.cod_profe like profesor.cod_profe and carga_academica.cod_curso =
curso.cod_curso and carga_academica.cod_materia = materia.cod_materia and
alumno.cod_alumno = '$cod_alumno'";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
//impresión de los reslutados de la tabla alumno
$result1 = mysql_query($sql,$mbd);
$row3 = mysql_fetch_array($result1);
printf ("<div align='center'><font color='#FF0000'><strong> %s <p> %s</p>
</strong></font></div>",$row3[nom_curso],$row3[nom_alumno]);
//fin de los datosalumno
//mermbrete de la libreta de calificaciones
if ($result){printf("<table width='100%s' border='0'><tr></tr><tr><td>",$porc);
printf("<div align='center'><table width='100%s' border='0' cellpadding='3' cellspacing='3'
>",$porc);
printf("<class='titulos'><td><strong><blockquote><blockquote><blockquote><blockquote><blo
ckquote><blockquote><p>NOTAS
TRIMESTRALES</p></blockquote></blockquote></blockquote></blockquote></blockquote><
/blockquote></strong></td>");
printf("<div align='center'><table width='100%s' border='3' cellpadding='3' cellspacing='3'
>",$porc);
```

```
printf("<tr class='titulos'><td><strong>Materia</strong></td><td><strong><div
align='center'>I</div></strong></td><td><strong><div
align='center'>II</div></strong></td><td><strong><div
align='center'>III</div></strong></td><td><strong>Promedio</strong></td>");
printf("<td><strong>Profesor</strong></td><td><strong>Observación</strong></td></tr><tr
class='texto_a'></td>");
while($row = mysql_fetch_array($result)){
printf("<td width='15%s'><strong>%s</strong></td>",$porc,$row[nom_materia]);
$sql2 = "select * from nota where cod_carga = '$row[cod_carga]' and cod_alumno =
'$cod_alumno'";
$result2 = mysql_query($sql2,$mbd);
if ($result2){
while($row2 = mysql_fetch_array($result2)){
printf("<td width='8%s'><div align='center'>%2.2f</div></td>",$porc,$row2[nota_1]);
printf("<td width='8%s'><div align='center'>%2.2f</div></td>",$porc,$row2[nota_2]);
printf("<td width='8%s'><div align='center'>%2.2f</div></td>",$porc,$row2[nota_3]);
if ($row2[nota_1]<14&&$row2[nota_2]==0&&$row2[nota_3]==0&&$row2[cuartob]==0)
{
$obser ="<font color='#FF0000'><strong>Representante</strong>";
}
else if ($row2[nota_1]!=0
&&$row2[nota_2]!=0&&$row2[nota_2]<14&&$row2[nota_3]==0&&$row2[cuartob]==0)
{
$obser ="<font color='#FF0000'><strong>Representante</strong>";
}
else if ($row2[nota_1]!=0
&&$row2[nota_2]!=0&&$row2[nota_3]!=0&&$row2[nota_3]<14&&$row2[cuartob]==0)
{
$obser ="<font color='#FF0000'><strong>Representante</strong>";
}
else if ($row2[nota_1]!=0 &&$row2[nota_2]!=0&&$row2[nota_3]!=0&&$row2[cuartob]<14)
{
$obser ="<font color='#FF0000'><strong>Representante</strong>";
```

```
}
else
{
$obser = "<strong>Siga adelante</strong>";
}
if ($row2[nota_1]!=0 &&$row2[nota_2]!=0&&$row2[nota_3]!=0&&$row2[cuartob]!=0)
{
$promedio= (($row2[nota_1]+$row2[nota_2]+$row2[nota_3]+$row2[cuartob])/4);
}
else
{
$promedio=0;
}
printf("<td width='8%s'><div
align='center'><strong>%2.2f</strong></div></td>",$porc,number_format ($promedio,2,".",","));
printf("<td width='20%s'>%s</td>",$porc,$row[nom_profe]);
printf("<td width='20%s'>%s</td>",$porc,$obser);
printf("<tr class='texto_a'>");
}
}
}
mysql_free_result($result);
}
}
//FUNCIONES PARA DEBERES
// Listar materias
function listar_materias($mbd,$cod_curso)
{
$sql = "select * from curso,carga_academica,materia,profesor where carga_academica.cod_curso
= curso.cod_curso and carga_academica.cod_materia = materia.cod_materia and
profesor.cod_profe like carga_academica.cod_profe and curso.cod_curso = '$cod_curso'";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
$porc="%";
$i=1;
if ($result){
while($row = mysql_fetch_array($result)){
if ($i==1){
printf("<br>");
printf ("<table width='100%s' border='1' cellpadding='0' cellspacing='0'
bordercolor='#A4C58F'><tr class='titulos'>",$porc);
printf ("<td bgcolor='#A4C58F'>%s</td><td> </td></tr>",$row[nom_curso]);
printf ("<tr><td colspan='2'><table width='100%s' border='0'><tr class='titulos'><td
width='42%s' bgcolor='#D2DBE8'>Materia</td>",$porc,$porc);
printf ("<td width='31%s' bgcolor='#D2DBE8'>Profesor</td><td width='27%s'
bgcolor='#D2DBE8'> </td></tr>",$porc,$porc);
}
printf ("<tr bgcolor='#D2E4CB'><td class='texto_a'>%s</td>",$row[nom_materia]);
```

```
printf ("<td class='texto_a'>%s</td><td><a
href='deberes.php?cod_carga=%s&cod_curso=%s' target='_top'
class='mbddeb'>Lección</a></td></tr>",$row[nom_profe],$row[cod_carga],$row[cod_curso]
);
$i++;
}
printf("</table></td></tr><tr bgcolor='#A4C58F'><td
colspan='2'> </td></tr></table>");
mysql_free_result($result);
}
}
function listar_deber($mbd,$cod_carga)
{ $sql = "select * from deberes where cod_carga = '$cod_carga'";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
while($row = mysql_fetch_array($result))
{
printf ("<a href='det_deber.php?cod_deber=%s' target='_blank'>Fecha Envio: %s--Fecha de
Entrega: %s</a><br>",$row[cod_deber],$row[env_deber],$row[ent_deber]);
}
mysql_free_result($result);
}
//Ver Detalle
function ver_detalle($mbd,$cod_deber)
{
$sql = "select * from deberes where cod_deber = '$cod_deber'";
//$sql2 = "SELECT `materia`.`nom_materia` FROM `materia`, `deberes`,`carga_academica`
WHERE (`carga_academica`.`cod_carga` = `deberes`.`cod_carga`) AND
(`carga_academica`.`cod_materia` = `materia`.`cod_materia`) AND (`deberes`.`cod_deber` =
'$cod_deber')";
$result = mysql_query($sql,$mbd);
while($row = mysql_fetch_array($result))
{
echo $row[des_deber];
//echo $$row1 = mysql_fetch_array(mysql_query($sql2,$mbd))
}
mysql_free_result($result);
```

MANUAL DE USUARIO

El señor usuario que visite nuestro sitio Web tiene la facultad de familiarizarse mediante este presente manual de usuario el mismo que le permitirá interactuar de manera fácil con el sistema.

Ofrece páginas estáticas que son de información para el público y páginas dinámicas que son exclusivas para el administrador y personal autorizado que forma parte de la institución.

PÁGINAS ESTÁTICAS

1.- El Sitio Web de la unidad educativa, tiene un menú principal y un submenú donde nos detalla rápidamente la información o actividades de la institución.

El link de institución

2.- Tiene la informaron más detallada de la institución con sus submenús

3.- En la mayoría de link son informativos pero el link de actividades no despliega a una nueva página donde de destaca las actividades y anuncios que van ha ir variando y además una casilla donde el representante podrá ver los resultados del alumno en la parte académica e institucional.

4.- Aquí se describe las actividades tanto institucionales como académicas del estudiante

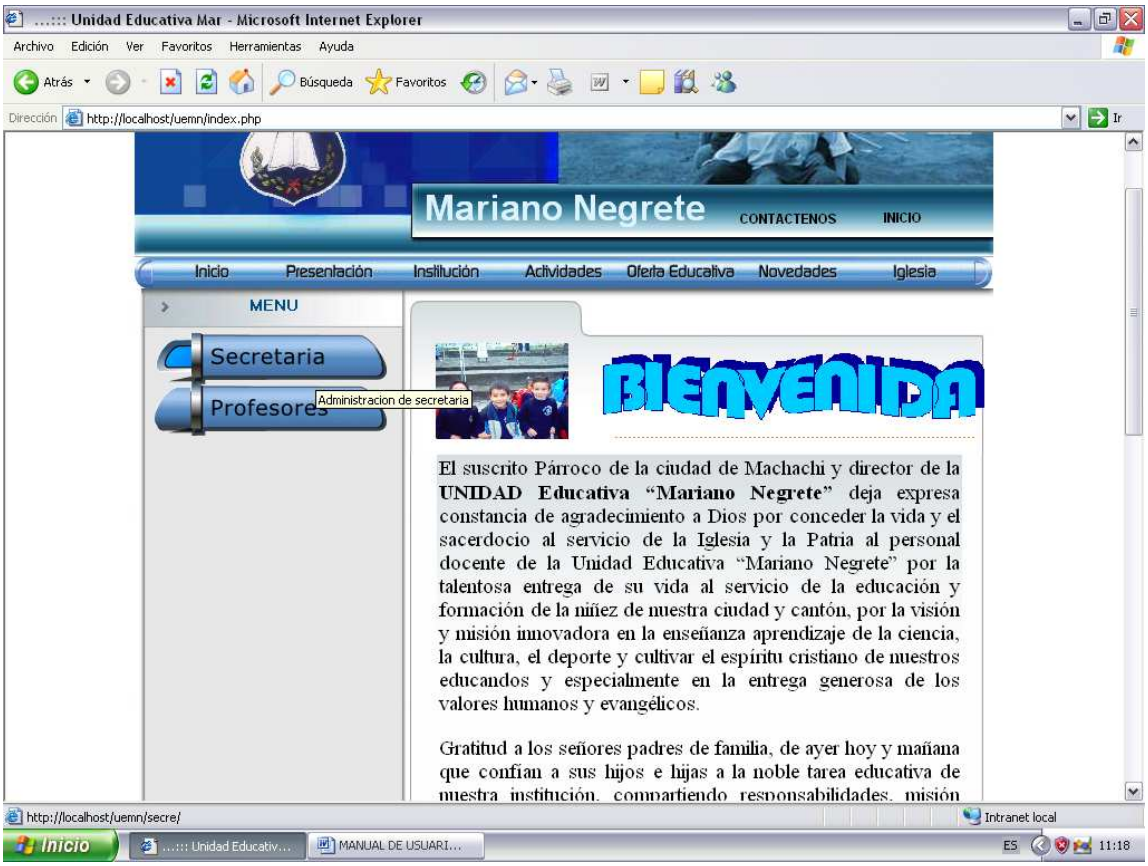
PAGINAS DINÁMICOS

El sistema consta de cuatro páginas dinámicas como son: Para el administrador que interactúa como secretaria, el profesor, el representante y el alumno.

Cada uno esta dentro de las opciones a describirse a continuación

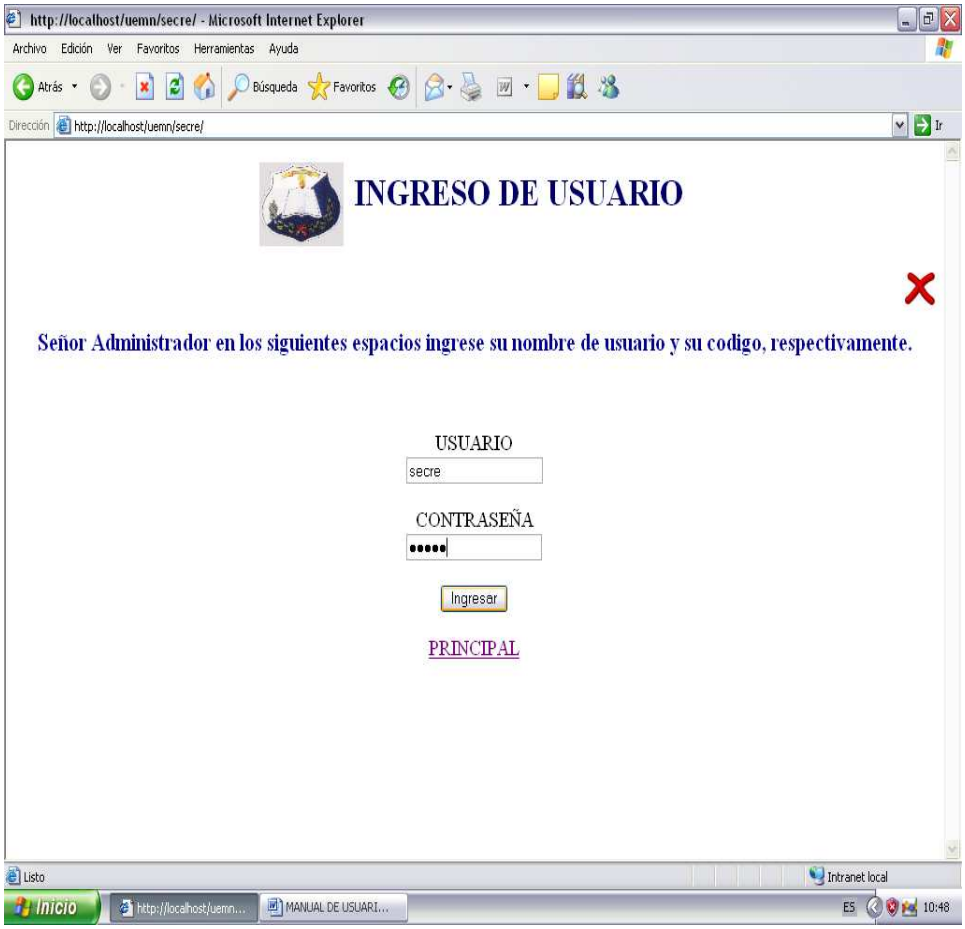
1. MANUAL DE NAVEGACIÓN PARA LA SECRETARIA

El Menú SECRETARIA lo encontramos en el MENÚ de la página de INICIO



1. Para el sistema de notas hay un administrador que crea las cargas académicas o puede hacer eso proceso la secretaria, mediante un nombre de usuario y contraseña

para tomar seguridad al momento de ingresar al sito Web. La contraseña y usuario depended e l apersona encargada del levar todo esto dentro del a institución.



2.- El administrador tiene la facultad de realizar cambios si se amerita sea para cualquier evento a desarrollarse dentro de la Institución.

3.- El administrador puede notificar:

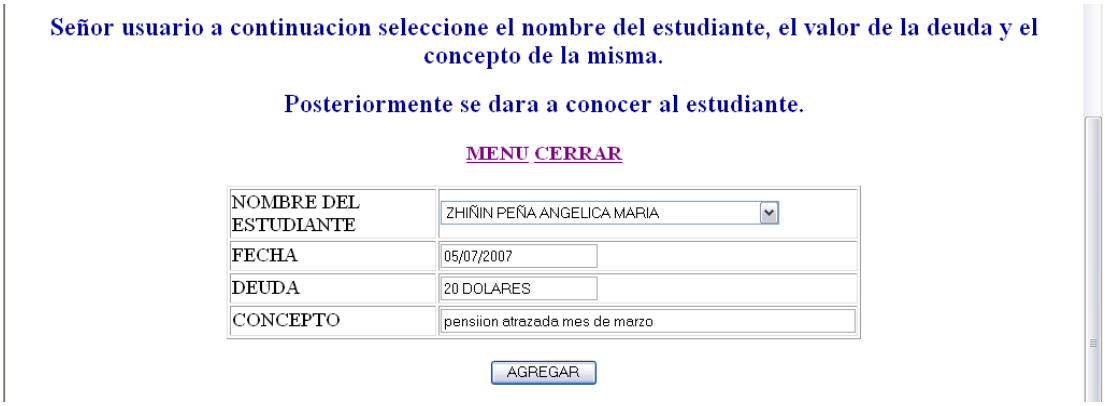
- Atraso de pensión (informe al señor padre de familia)
- Disciplina del señor estudiante (informe al señor padre de familia)
- Aspirantes para ingreso a la institución mediante el ítem inscripción
- Publicación de eventos culturales (a petición personal administrativo)
- Cambio y publicación de notas (a petición del señor profesor)

- Bitácoras de notas (Visualización de notas académicas)

4.-

Para **PENSIÓN** el administrador tiene las siguientes opciones:

- Nombre del alumno
- Fecha de ingreso de la notificación
- Detalle de deuda especificando el valor adeudado
- El mes o concepto de deuda

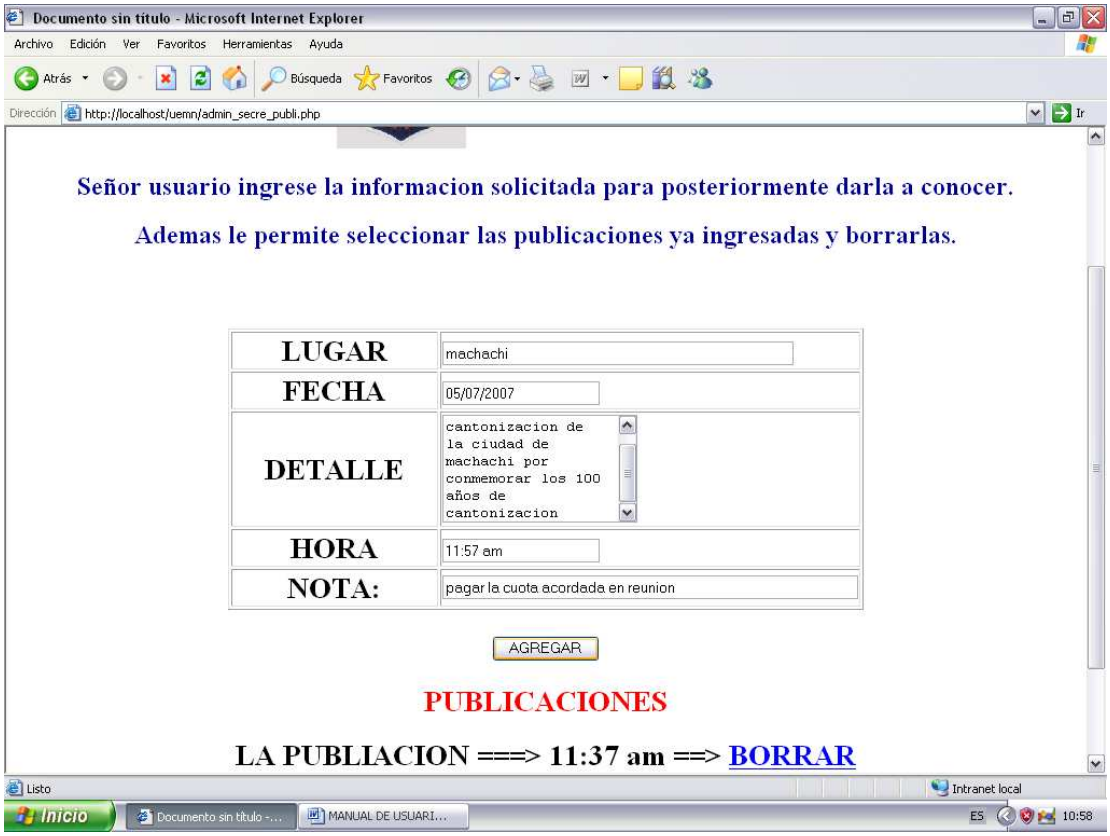


5.- Para **DISCIPLINA** el administrador tiene las siguientes opciones:

- Nombre del alumno
- Fecha de ingreso de la notificación
- Detalle del día que su hijo tuvo la llamada de atención
- El concepto porque fue regañado

6.- Para **PUBLICACIÓN** el administrador tiene las siguientes opciones:

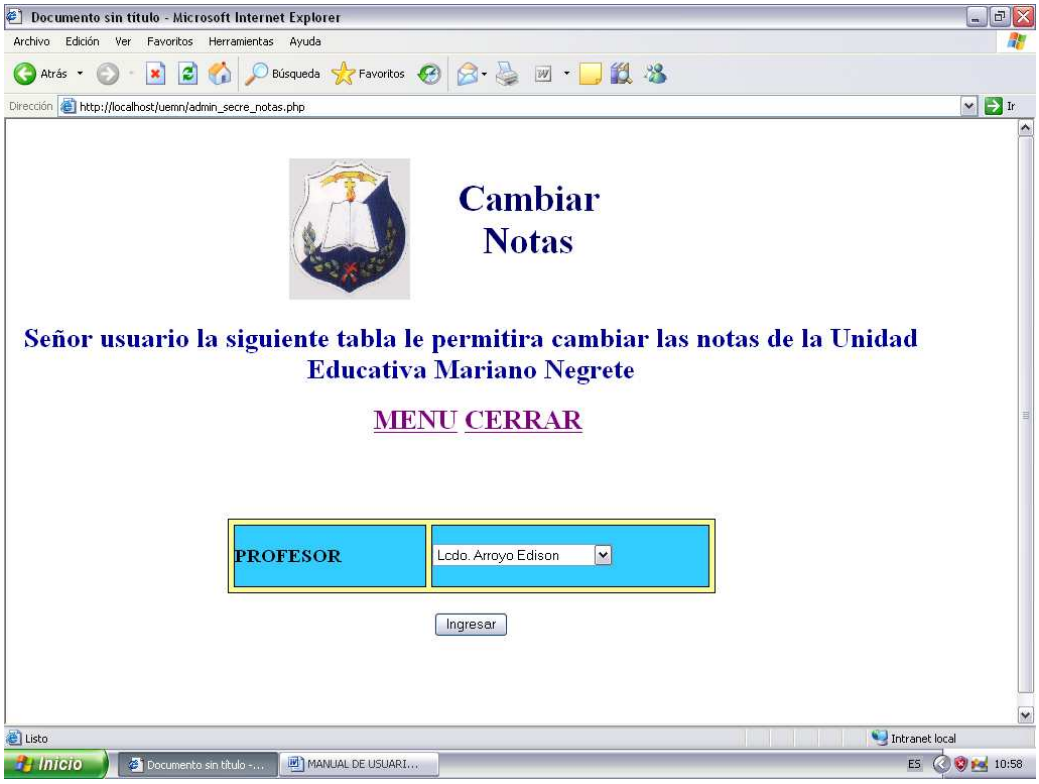
- Lugar donde se hace la publicación
- Fecha de ingreso de la publicación
- Detalle del día que su hijo tuvo la llamada de atención
- La hora de ingreso de aviso
- El motivo del aviso dependiendo del a actividad dentro del a institución



7.- Para **CAMBIO DE NOTAS** el administrador tiene un submenú donde puede escoger el nombre del profesor dependiendo de la petición que este le haga puede cambiar las notas, pero verificando que este seguro porque esta es una oportunidad que se le da al profesor de rectificar algún error que tuviese al momento que ingreso el reporte académico del señor estudiante.

Consta de:

- Notas y deberes del trimestre a cambiar
- Nombre de la materia que tiene a su cargo
- Nombre de los alumnos que cogen la materia
- Especificación para el cambio de notas
- Reporte final del estudiante



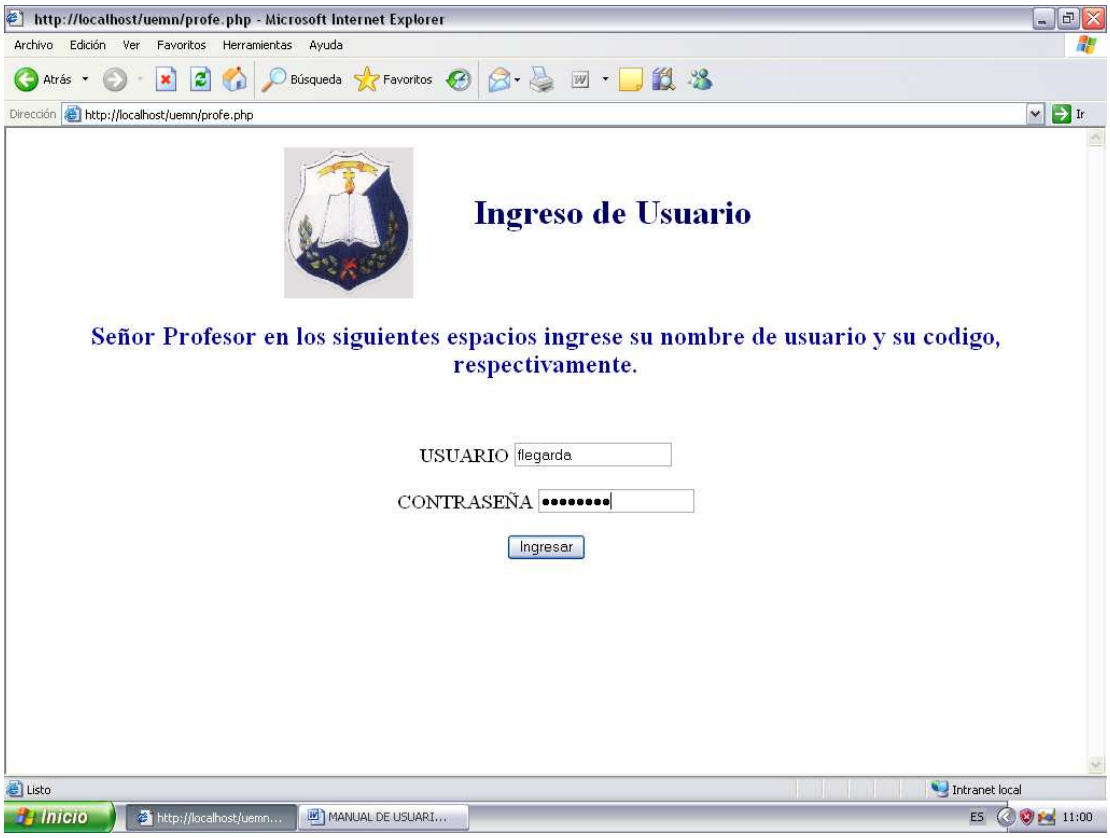
8.- Reporte de los alumnos y de su materia

9.- Notas ya ingresadas finalmente

2. Manual de navegación para los docentes.

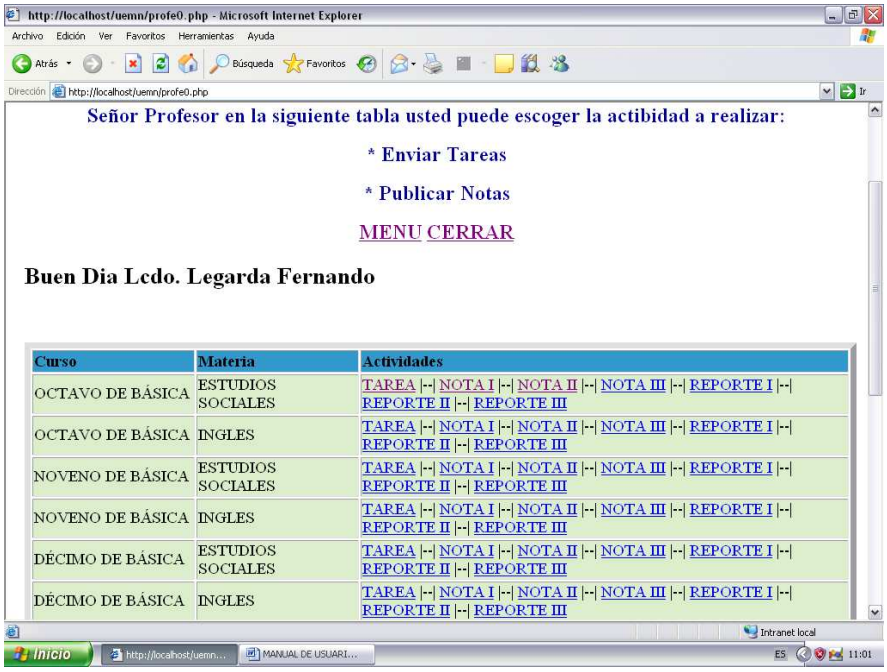
1.- Ingresa a la primera pantalla que es de autentificación.

En la parte usurario se pone la identificación del profesor y su contraseña respectiva, previa autentificación del Administrador.



2.- La interfaz es de acuerdo a cada docente, ya que pueden tener o dictar diferentes materias. Que lo dictan a diferentes grados o niveles, no existe ninguna información por duplicado. Ya que la pagina es exclusiva de la materia y de los alumnos del profesor.

El profesor puede ingresar notas trimestrales y autorizar deberes correspondientes, esto puede ser revisado por el alumno, cuando ingresa al sistema.



3.- Después de seleccionar se da aceptar y se obtiene la siguiente pantalla donde ingresamos las notas con una facilidad para no salirnos del rango indicado por la institución.

5.- Notas ya ingresadas finalmente

Alumnos	INGRESAR NOTA
GUAYGUA ASIMBAYA JEIMI ELIANA	17.00
GUAYGUA ASIMBAYA NATHALIA ELIZABETH	20.00
GUAYGUA ASIMBAYA KATHERIN MARIBEL	14.00
PAREDES DIAS CRISTIAN EDISON	20.00
PARRA GUAYGUA ALDAHIR ISAIAS	20.00
ASIMBAYA ASIMBAYA MARIA UBALDINA	20.00
GUAYGUA AGUIRRE JOSE MANUEL	16.00
PARRA PEREZ DANIEL MAURO	20.00
TIPANTUÑA PILLAJO JUAN CARLOS	20.00
CASTRO GARCIA RAMONA MARIBEL	20.00

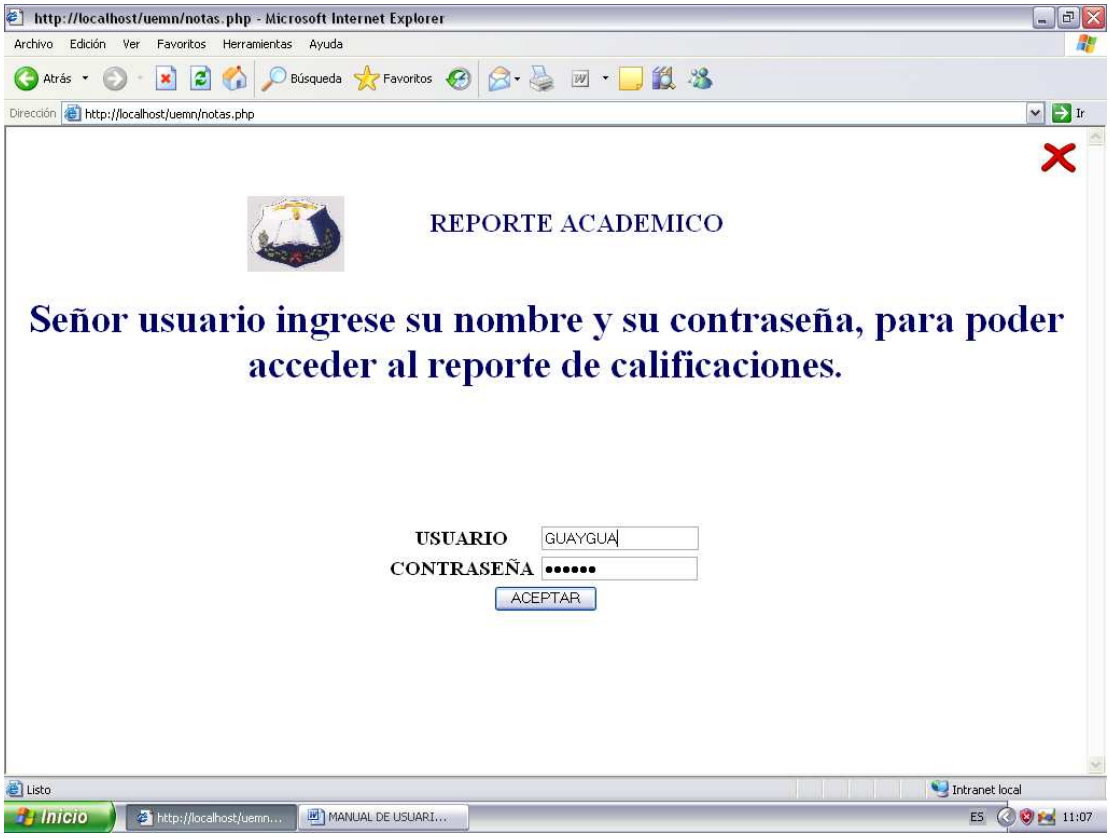
Ingresadas las calificaciones, existe la opción imprimir el registro de notas, y guardar los cambios mediante la opción ingresar.

Para poder seguir registrando calificaciones, el profesor tiene toda la facilidad de ingresar al sistema, pero con la respectiva autentificación.

3. Manual de navegación para el alumno

1.-Ingresa a la primera pantalla que es de autentificación.

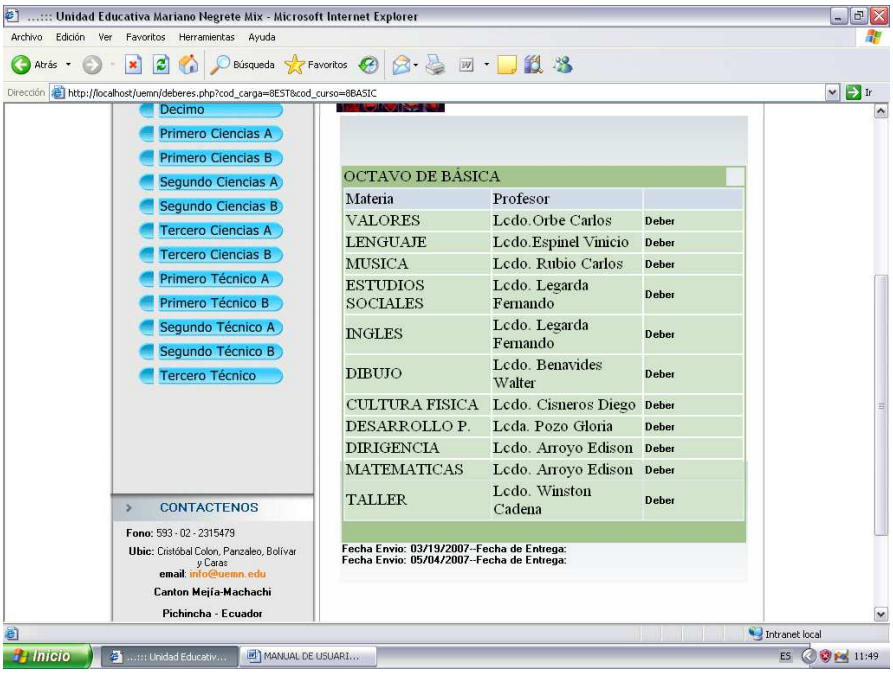
Ingresamos el usuario y contraseña



2.- El alumno puede visualizar exclusivamente su libreta de calificación y regirse al reglamento de la institución, como es nota menos de trece, trae representante.

No puede realizar ningún cambio que tuviese que hacer, para ello tiene que acercarse a su respectivo profesor y este a la ves se acercara donde el administrador del sistema par realizar los cambios pertinentes.

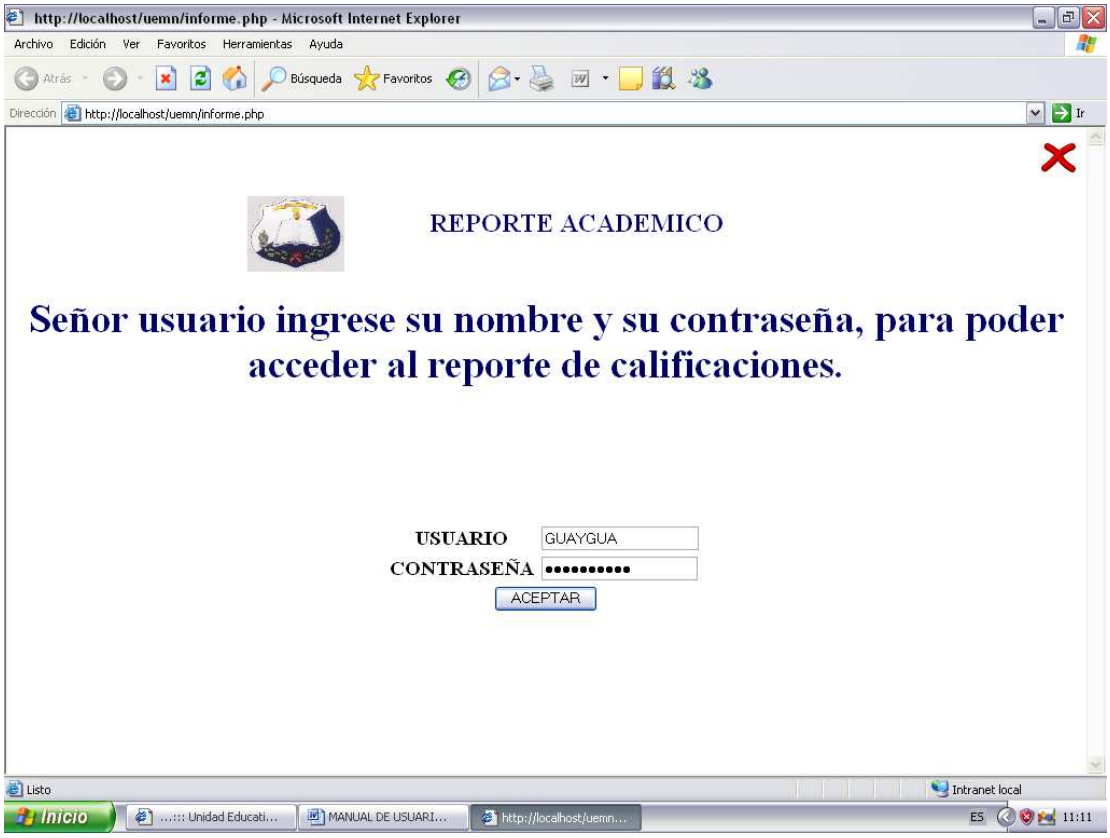
3.- En esta opción el alumno puede visualizar si el profesor mandó algún deber extra o algún aviso para ayudar o explicar el trabajo ordenado.



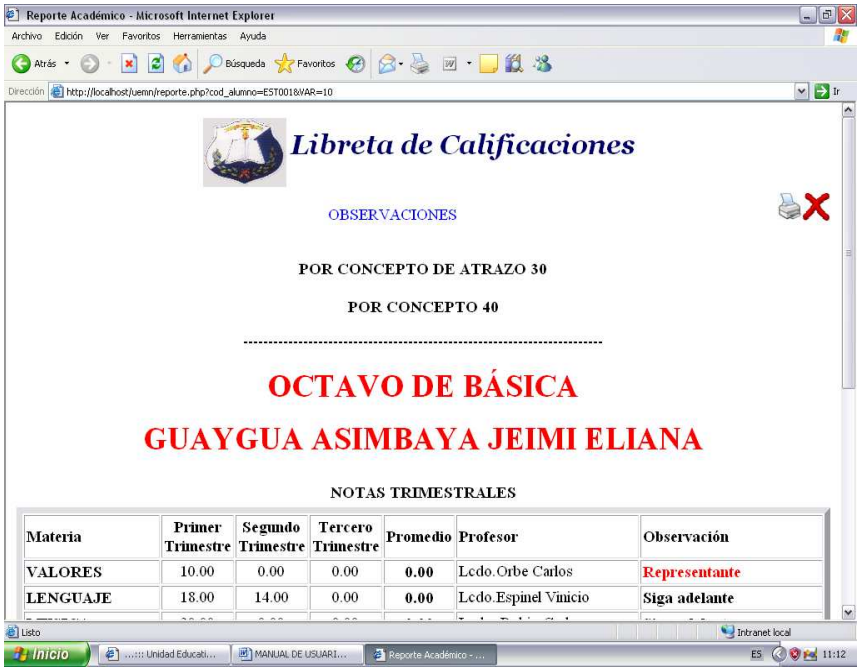
4. Manual de navegación para el representante

1.- Ingresa a la primera pantalla que es de autentificación.

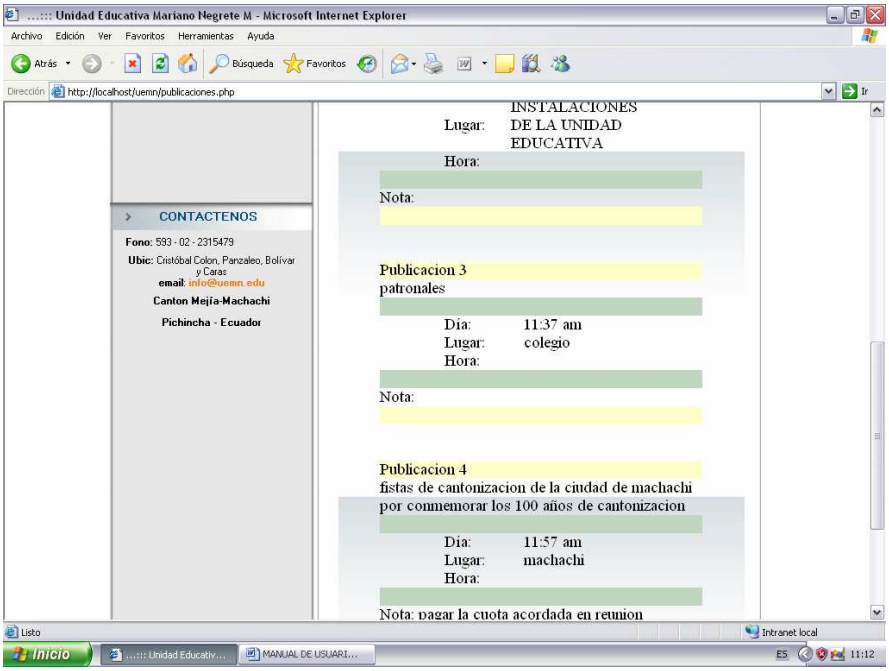
Ingresamos el usuario y contraseña



2.- El señor representante tiene la opción de visualizar además del reporte académico las observaciones tanto como disciplina, y el atrasó de pensión que tenga su hijo.



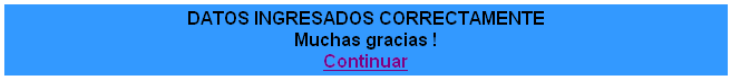
3.- El padre de familia y público en general tiene la opción de ver las publicaciones del personal administrativo, sea de algún evento importante o acto a realizarse dentro de la institución.



4.- El padre de familia que pertenece a la institución o aquel que quiera formar parte de la misma tiene la ventaja de preinscribir a su hijo mediante vía Web.

Este reporte lo será verificado por la señora secretaria, la misma que tomará en cuenta su afiliación al momento de la matricula.

5.-Se verifica el ingreso de los datos.



6.- El administrador es aquel que tendrá la oportunidad de verificar los datos ingresados por el padre de familia.

CURSO	NOMBRE	APELLIDO	EDAD	REPRESENTANTE
	JJELIANA	GUAYUASS.	6	MARIA
	ALDAHIR	PARRA.	8	DANIEL PARRA
Octavo de Básica	Anita	Lopez.	15	Juan Lopez
Octavo de Básica	mayra	herrera.	24	paito
Octavo de Básica	saf	sa.	0	da
Tercero de Bachillerato Informática	Marco	Alvear.	14	Juan Alvear

CONCLUSIONES

- Se cumple con los objetivos planteados, ya que se necesitaba un sistema que brinde y recepte información de forma rápida y eficiente.
- Uno de los objetivos de la Unidad Educativa “Mariano Negrete” fue el de tener presencia en la Web a través de un sitio que informe de los servicios que se presta, de quienes son las personas que integran dicho establecimiento Educativo, para permitir brindar una rápida y eficiente atención al usuario.
- El uso del lenguaje PHP es el más optativo por la facilidad del uso y el parentesco al lenguaje C y por economía ya que es un paquete gratuito (free) que se encuentra en el mercado.
- La metodología empleada es la que más se ajusta a las características de desarrollo multimedia, ya que las metodologías tradicionales no refieren en el diseño navegacional de este tipo de aplicativos , permite al usuario explorar todas las ventajas del modelo navegacional y al mismo tiempo del acceso a información, brindando la facilidad de construir la interfaz de usuario
- La construcción del Sitio Web ayudo a mejorar el enfoque que se tenía como diseñadora y usuario de un Portal Web, esto quiere decir; para diseñar un Portal Web se debe pensar la mayoría del tiempo como usuario y no como programador, acepta todo tipo de sugerencias al crear un sitio Web funcional
- La forma en que se encuentra diseñado el sistema es con el uso de páginas dinámicas que permite actualizar varias páginas con tan solo modificar los archivos maestros ahorrando tiempo y dinero
- El software utilizado ha permitido una rápida implementación del sitio Web.

RECOMENDACIONES

- Mantener una página siempre actualizada con diversos datos atraerá la atención de los navegadores
- Las reglas institucionales son claras precisas y concisas, las notas menos de trece marcara la atención y amonestación al padre de familia.
- La página tiene que ser utilizada de forma correcta como se muestra en el manual de usuario para evitar ciertas complicaciones.
- Los estudiantes del establecimiento educativo tiene la prioridad de crear su correo para recibir información del colegio.
- El menú de Iglesia debe ser un sitio dinámico, mas adelante se implementara mas ampliamente este link, con la información requerida al usuario
- Las materias dictadas en la carrera deben ser reforzadas con el fin de elaborar un trabajo de una manera más eficiente y rápida.
- Solicitar al usuario información y acoplarse a los requerimientos que el tenga pensado para la creación del sitio Web.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- RUMBAUGH, BLAHA, PREMERLANI, EDDY, LORENSEN Modelado y diseño orientado a objetos
- Pressman Rogers, Ingeniería del Software: Un Enfoque Práctico. Madrid, España: Mc Graw-Hill ,**4ta Ed. Un enfoque práctico**, 1998
- **Modelado con UML**. Principios y Aplicaciones. Primera Edición, Agosto 2001
- YOURDON EDWARD, **Análisis Estructurado Moderno**, Prentice Hall, 1993
- VALDERAS, P. (2002). *Análisis, Diseño e Implementación de un Sitio Web para un Departamento Universitario.* Valencia
- Joel de la Cruz Villar, Macromedia Flash MX, Primera Edición, Junio 2002

DIRECCIONES ELECTRÓNICAS

- http://www.itlp.edu.mx/publica/tutoriales/analisis/24.htm
- www.monografias.com/trabajos13/metomt/metomt.shtml - 117k -
- http://www.ilustrados.com/publicaciones/EpZVVlVVpEwHfxFRbG.php
- http://www.willydev.net/descargas/prev/OMT2.pdf
- http://www.internexo.co.cr/blog/2005/07/object-oriented-hypermedia-design.html
- http://www.unab.edu.co/editorialunab/revistas/rcc/pdfs/r22_art5_c.pdf
- http://www-di.inf.puc-rio.br/schwabe/papers/WWWCM00Expanded.pdf
- http://www.hipertexto.info/documentos/enlaces.htm
- http://www.unab.edu.co/editorialunab/revistas/rcc/pdfs/r22_art5_c.pdf
- http://www.php.com
- http://www.microsoft.com/spanish/msdn/comunidad/dce.asp
- http://terra.es/personal/tamarit1/instalacion_servidor/php/index.html
- http://www.mysql.com

- http://www.desarrolloweb.com/artículos/1491.php?
- http://www.internautas.org/curso_servidores/mysql.php (para mysql)
- http://www.aldeaeducativa.com
- http://www.webexperto.com/
- http://www.informaticamilenium.com.mx/Paginas/espanol/sitioweb.htm
- http://www.intermty.com/html/panel_de_control.php
- http://manuales.dgsca.unam.mx/webdina/concepto.htm
- http://www.desarrolloweb.com/articulos/710.php?manual=27
- http://www.informaticamilenium.com.mx/paginas/espanol/preguntas/implementacion.htm
- Hypertext Transfer Protocol - HTTP/1.0
- http://info.cern.ch/hypertext/WWW/Protocols/HTTP/HTTP2.html
- http://www.itlp.edu.mx/publica/tutoriales/analisis/24.htm

ANEXOS

SERVIDOR HOSTING

Normalmente todos los proveedores de acceso a Internet ofrecen hosting. El Hosting es un determinado espacio (en Megas) disponibles para almacenar nuestra web en su Server.

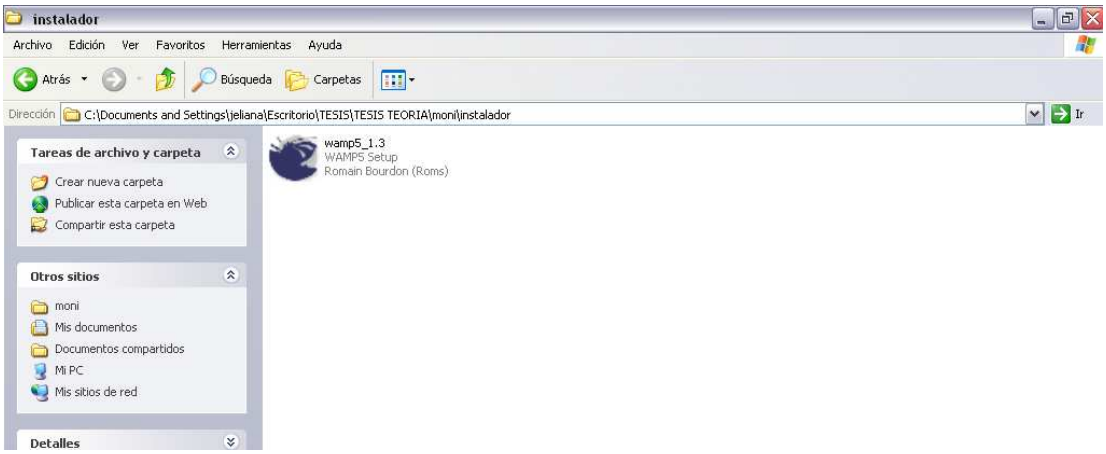
Hasta el momento no es posible subir el sistema a un servidor Hosting por decisión del usuario esto se realizará posteriormente.

PUBLICACIÓN DE LA PÁGINA WEB

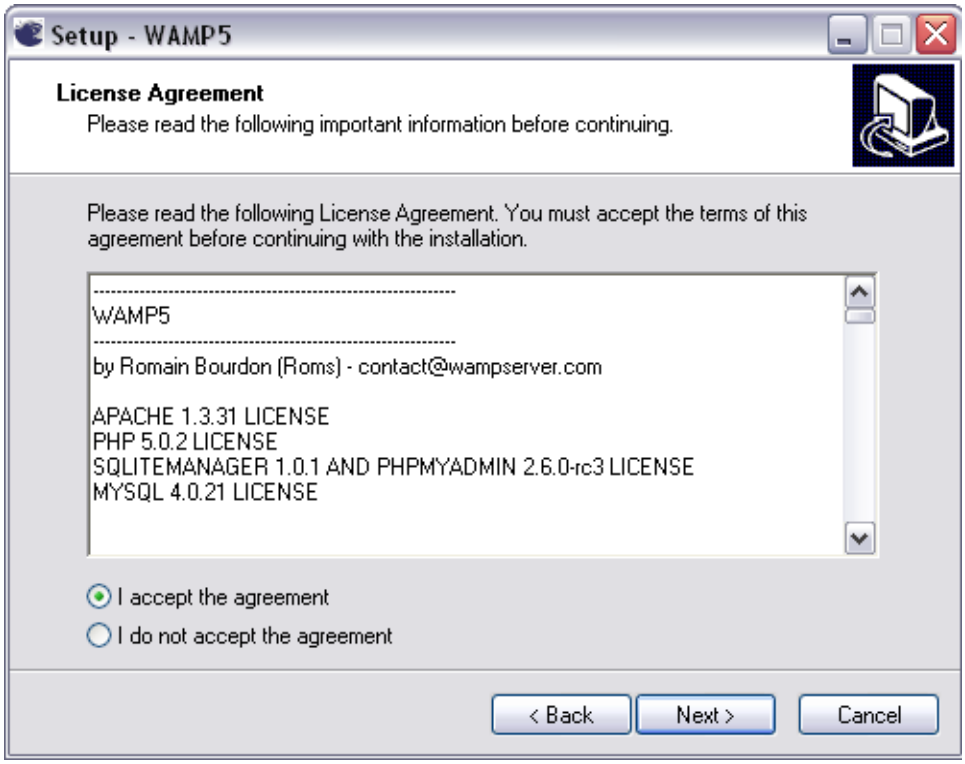
Cuando se hace una Web (una o varias páginas, imágenes, y otros archivos) está disponible solamente para nosotros ya que está almacenada en nuestra unidad C: Para que todo el mundo pueda acceder a ella se guarda en un servidor. A esto es lo que se le llama "subir" o "publicar" una Web. Para ello se abre una cuenta en cualquier proveedor de espacio Web (hosting). Cuando tenga el espacio ya disponible (ya sea gratuito o de pago) deberá "subir" la Web. Hay varias formas, mediante la Web de proveedor o programas de envío.

INSTALACIÓN DEL WAMP 5

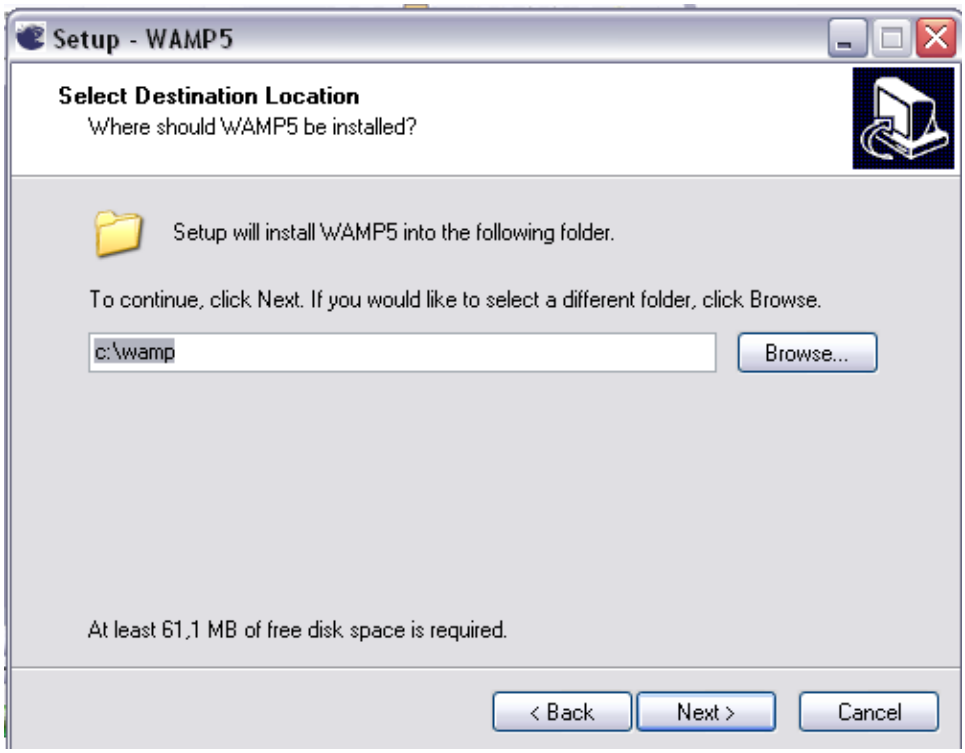
1.- Se ejecuta el setup del wamp 5



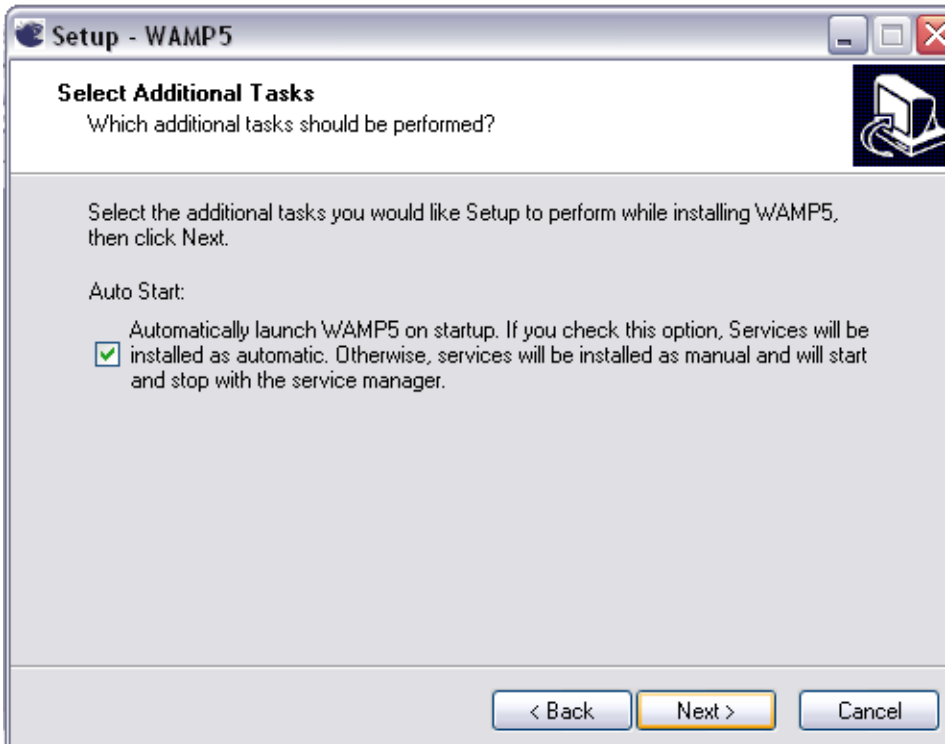
2.- Aceptamos las condiciones



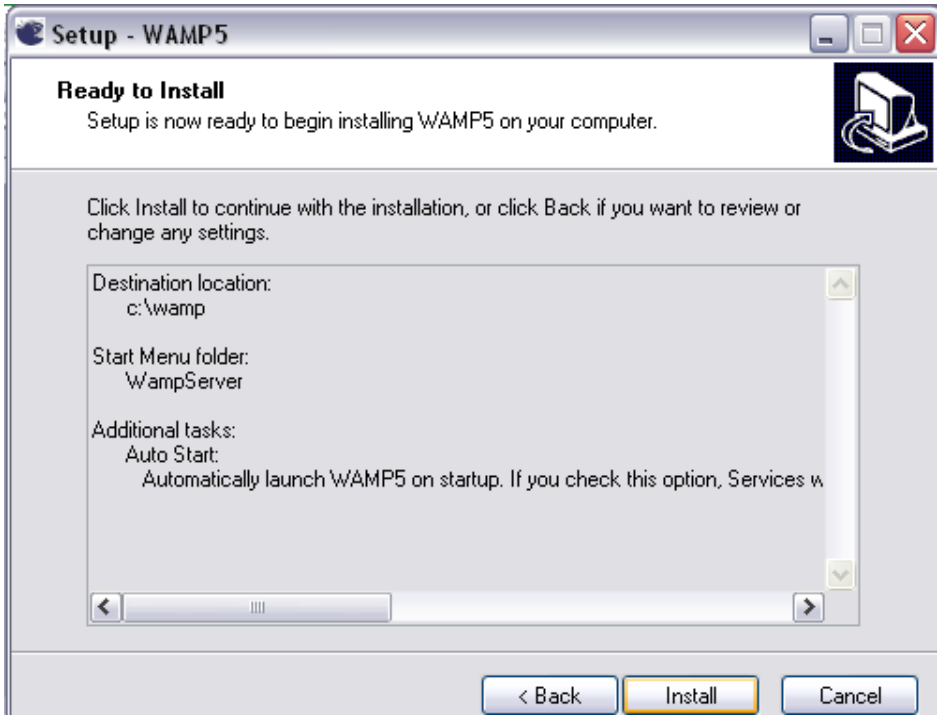
3.- Colocar en la carpeta raíz para la instalación

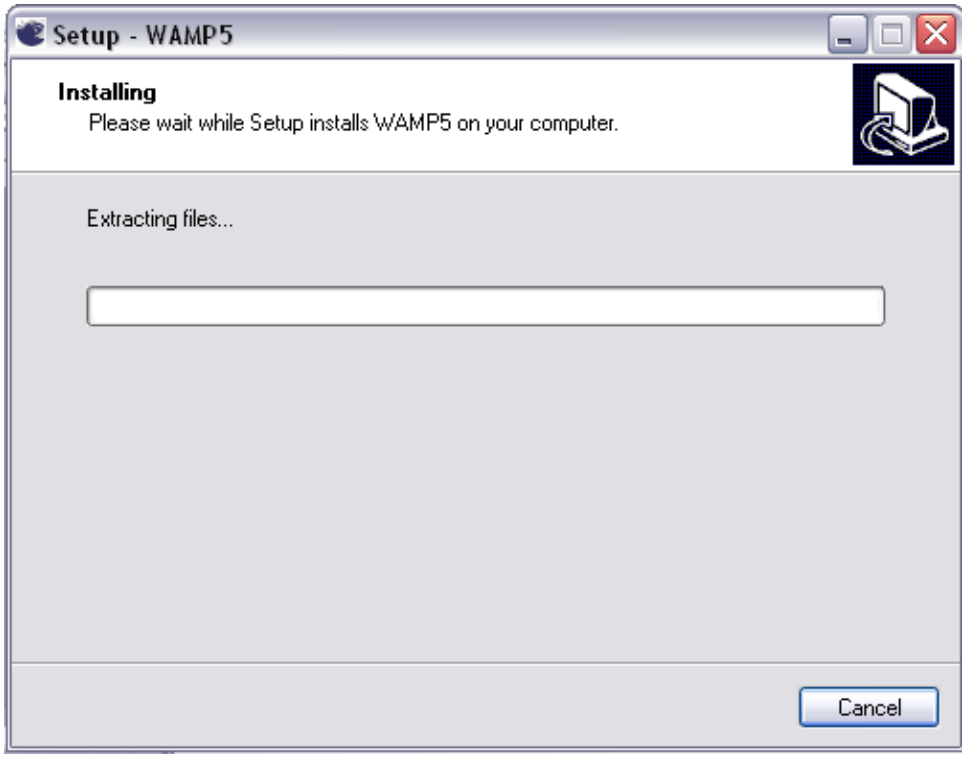


4.- Aceptamos la condición automática para la instalación

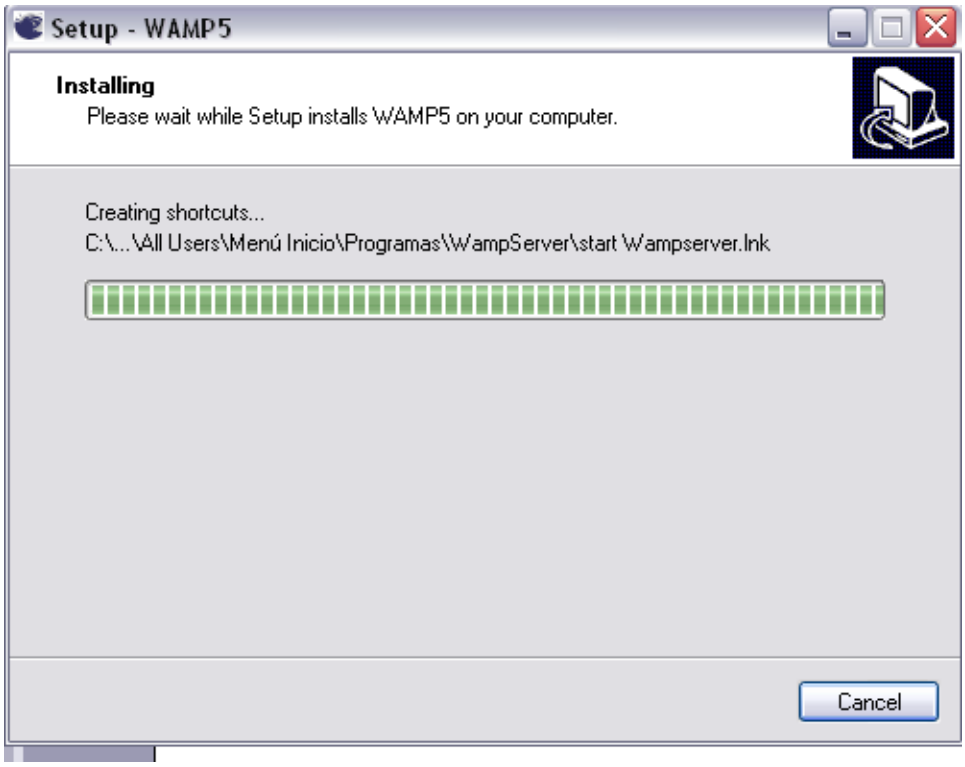


5.- Ponemos siguiente y comienza la instalación





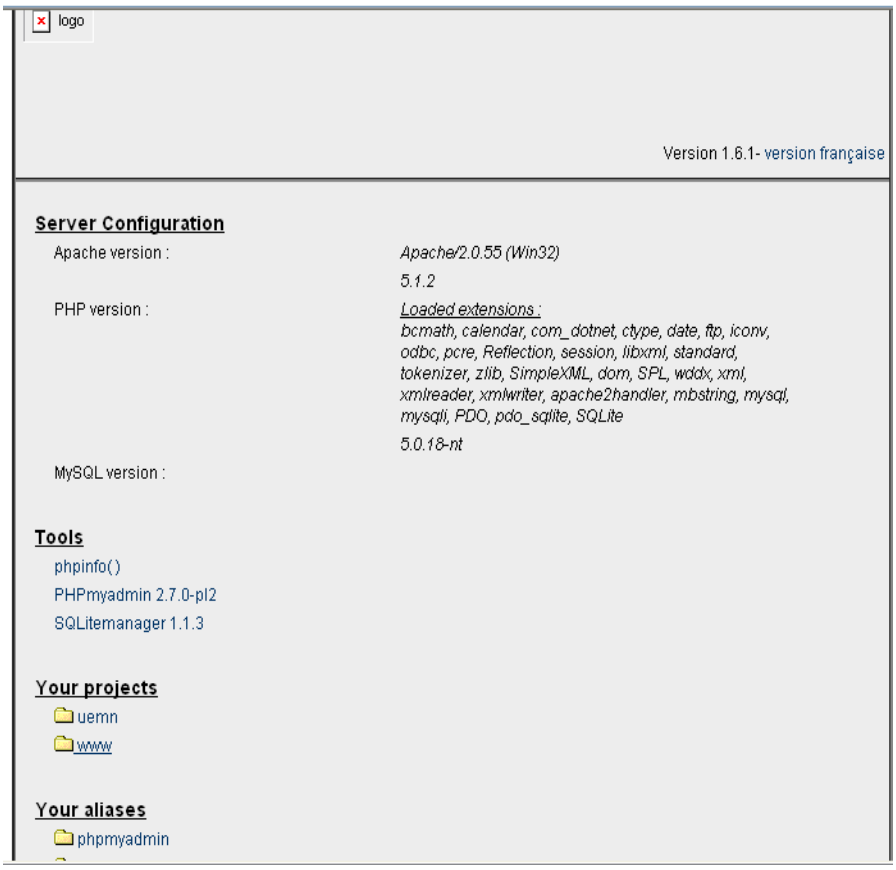
6.- Instalación completada



PhpMyAdmin

Es una aplicación hecha con PHP provista por el servidor Apache versión para la administración de la Base de Datos, esta aplicación permite acceder a Mysql, cada administrador del Sitio tiene su clave de Acceso a la misma

Ingresamos como local host a la base de datos.



.

Permite al usuario crear, editar, borrar tablas y bases de datos para el Portal Web, además permite obtener respaldos de los datos almacenados en el servidor.

PROYECTO: PORTAL VERTICAL WEB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MARIANO NEGRETE"

SECCIÓN: HOJA DE CÁLCULO REPORTES DE CALIFICACIONES

UNIDAD EDUCATIVA " MARIANO NEGRETE "

INFORME DEL DESARROLLO DE DESTREZA

PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA

AÑO LECTIVO: 2006-2007 — *Prof. Jimena Bautista*

Nombre del niño/a :

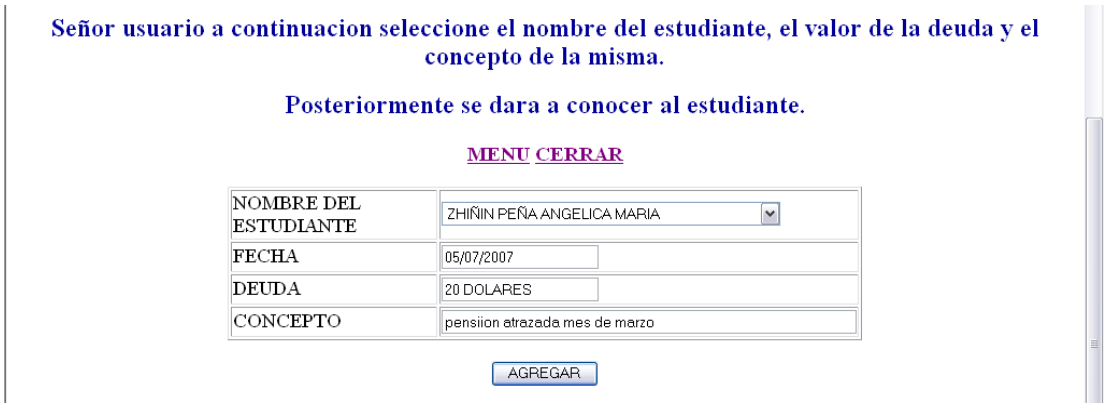
Institucion

Desarrollo de Destrezas	TRIMESTRES		
	I	II	III
IDENTIDAD Y AUTONOMÍA			
Expresa libremente sus ideas y sentimientos	S	MS	S
Inicia y concluye sus tareas	MS	MS	S
Soluciona problemas sencillos	PS	MS	S
Practica sus derechos y responsabilidades	S	MS	S
Cuida sus pertenencias	S	MS	S
Realiza sus trabajos con orden y aseo	S	MS	S
DESARROLLO FÍSICO			
Identifica con precisión las partes del cuerpo y su función	S	MS	S
Practica hábitos de orden y aseo	MS	MS	S
Selecciona alimentos nutritivos	S	MS	S
Practica normas de prevención, para cuidar su vida y salud	S	S	S
Participa en actividades físicas	S	S	S
DESARROLLO SOCIAL			
Practica normas de respeto y cortesía.	S	S	S
Respeta y valora su trabajo y el de los demás	S	S	S
Respeta la igualdad de género	S	S	S
Participa con alegría y buen humor	S	S	S
Se integra con facilidad al grupo	S	S	S
EXPRESIÓN MUSICAL			
Imita y reproduce: sonidos, ritmos y contrastes	S	S	S
Participa y disfruta en rondas, danzas y bailes	S	S	S
Interpreta, crea y ejecuta con armonía canciones, rondas, estribillos, pregones	S	S	S
Utiliza instrumentos musicales de percusión y aire	S	S	S
Canta y baila música nacional	S	S	S
Escucha e interpreta música nacional	S	S	S
EXPRESIÓN PLÁSTICA			
Utiliza adecuadamente materiales grafo plásticos	S	S	S
Utiliza adecuadamente el espacio gráfico: total y parcial	S	S	S
Construye objetos con materiales sencillos	S	S	S
Expresa y representa su entorno y vivencias creativamente	S	S	S
Respeta el trabajo propio y de los demás	S	S	S
EXPRESIÓN CORPORAL			
Reconoce su esquema corporal	S	S	S
Expresa emociones con su cuerpo.	S	S	S
Expresa emociones con su cuerpo.	S	S	S
Ubica el espacio en relación con su cuerpo	S	S	S
Coordina movimientos armónicamente	S	S	S
Interpreta mensajes corporales			
Crea movimientos simples y combinados			
OPTATIVAS			
Arte	S	MS	S
	S	S	MS
	S	S	S
	S	S	S
	S	S	S

PROYECTO: PORTAL VERTICAL WEB DE LA UNIDAD EDUCATIVA

“MARIANO NEGRETE”

SECCIÓN: HOJA DE CÁLCULO PENSIONES.php



Reporte Académico - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Búsqueda Favoritos

Dirección http://localhost/uemn/reporte.php?cod_alumno=EST001&VAR=10 Ir

Libreta de Calificaciones

OBSERVACIONES

POR CONCEPTO DE ATRAZO 30

POR CONCEPTO 40

OCTAVO DE BÁSICA

GUAYGUA ASIMBAYA JEIMI ELIANA

NOTAS TRIMESTRALES

Materia	Primer Trimestre	Segundo Trimestre	Tercero Trimestre	Promedio	Profesor	Observación
VALORES	10.00	0.00	0.00	**0.00**	Lcdo.Orbe Carlos	**Representante**
LENGUAJE	18.00	14.00	0.00	**0.00**	Lcdo.Espinel Vinicio	**Siga adelante**

Listo Intranet local

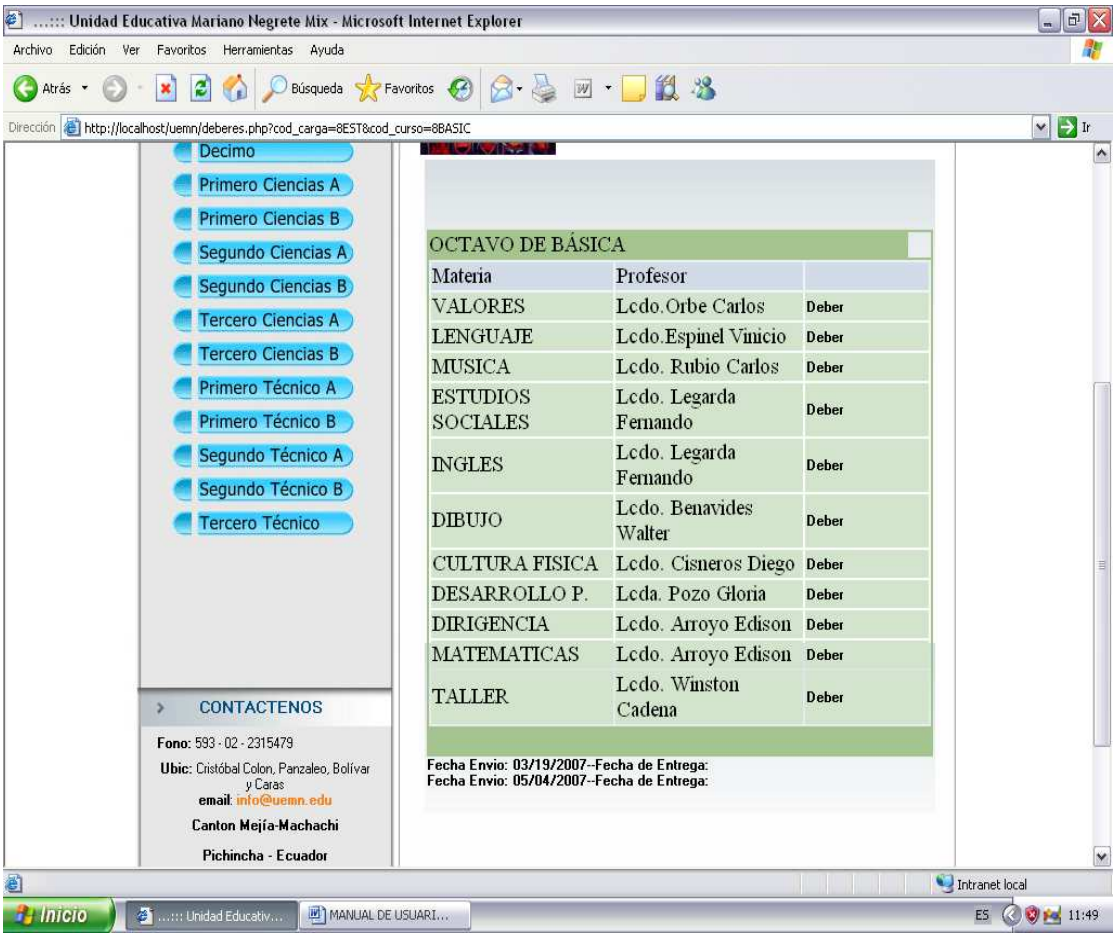
Inicio ...:::: Unidad Educati... MANUAL DE USUARI... Reporte Académico - ... ES 11:12

PROYECTO: PORTAL VERTICAL WEB DE LA UNIDAD EDUCATIVA

“MARIANO NEGRETE”

SECCIÓN: PAGINA DE ACTIVIDADES REPORTE.PHP

Materia	Primer Trimestre	Segundo Trimestre	Tercero Trimestre	Promedio	Profesor	Observación
VALORES	10.00	0.00	0.00	0.00	Lcdo.Orbe Carlos	Representante
LENGUAJE	18.00	14.00	0.00	0.00	Lcdo.Espinel Vinicio	Siga adelante
MUSICA	20.00	0.00	0.00	0.00	Lcdo. Rubio Carlos	Siga adelante
ESTUDIOS SOCIALES	16.00	0.00	0.00	0.00	Lcdo. Legarda Fernando	Siga adelante
INGLES	17.00	0.00	0.00	0.00	Lcdo. Legarda Fernando	Siga adelante
DIBUJO	12.00	0.00	0.00	0.00	Lcdo. Benavides Walter	Representante

PROYECTO: PORTAL VERTICAL WEB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MARIANO NEGRETE"

SECCIÓN: PÁGINA DE ACTIVIDADES _DEBERES.PHP