

MANUAL DE USUARIO

**IMPLEMENTAR UN SISTEMA DE INFORMACIÓN WEB PARA EL REPOSITORIO DE LOS
DOCUMENTOS GENERADOS EN EL PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN Y EL PLAN DE
MEJORAMIENTO DE LOS PROGRAMAS**



DIEGO FERNANDO CAICEDO MOSQUERA

CÓDIGO NO. 160002004

GERMAN AUGUSTO CESPEDES YELA

CÓDIGO NO. 160002108

UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS

FACULTAD DE CIENCIAS BÁSICAS E INGENIERÍAS

PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

VILLAVICENCIO

2016

CONTENIDO

LISTA DE FIGURAS	4
1 INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS DE LA APLICACIÓN.....	7
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	7
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
3. ARQUITECTURA.....	8
4. INTERFAZ.....	9
4.1 INICIO DE LA APLICACIÓN	9
4.2 CONTÁCTENOS.....	10
4.3 INICIO DE SESIÓN	10
4.4 ERROR DE AUTENTICACIÓN.....	11
4.5 SESIÓN USUARIO.....	11
4.6 USUARIO DIRECTOR.....	12
4.6.1 Crear Proyecto	12
4.6.2 Eliminar Proyecto.....	13
4.6.3 Crear Carpeta	14
4.6.4 Eliminar Carpeta.....	14
4.6.5 Subir Archivo	15
4.6.6 Evaluar Factores.....	16
4.6.7 Tareas Programadas.....	16
4.6.8 Agregar Tareas	17
4.6.9 Equipos de Trabajo.....	18
4.6.10 Agregar Equipo de Trabajo	18
4.6.11 Historial	19
4.7 USUARIO COLABORADOR	20

4.7.1	Crear Carpeta	21
4.7.2	Eliminar Carpeta.....	21
4.7.3	Subir Archivo	22
4.7.4	Ver Tareas Programadas	23
4.7.5	Historial	23
4.8	ADMINISTRADOR DJANGO.....	24
4.8.1	Ingresar al Administrador Django	24
4.8.2	Entorno Administrador Django	24
4.8.3	Añadir Usuario	25
4.8.4	Añadir Perfil	26

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Arquitectura.....	8
Figura 2. Servicios de la aplicación.....	8
Figura 3. Inicio de la aplicación.....	9
Figura 4. Contáctenos	10
Figura 5. Inicio de Sesión	11
Figura 6. Error de autenticación.....	11
Figura 7. Sesión Usuario.....	12
Figura 8. Crear Proyecto.....	13
Figura 9. Eliminar Proyecto	14
Figura 10. Crear Carpeta	14
Figura 11. Eliminar Carpeta.....	15
Figura 12. Subir Archivo.....	15
Figura 13. Evaluar Factores	16
Figura 14. Tareas Programas.....	17
Figura 15. Agregar Tareas.....	17
Figura 16. Equipos de Trabajo	18
Figura 17. Agregar Equipo de Trabajo.....	19
Figura 18. Historial	20
Figura 19. Usuario Colaborador.....	20
Figura 20. Crear Carpeta	21
Figura 21. Eliminar Carpeta.....	22
Figura 22. Subir Archivo.....	22
Figura 23. Ver Tareas Programadas.....	23
Figura 24. Ingresar al Administrador Django	24

Figura 25. Entorno Administrador Django	25
Figura 26. Añadir Usuario	26
Figura 27. Añadir Perfil.....	26

1 INTRODUCCIÓN

En el de este proyecto se siguieron paso a paso las actividades plasmadas en la metodología de desarrollo especificada con un énfasis especial en el desarrollo de las interfaces gráficas utilizando framework del lado del cliente con el objetivo de hacer interfaces modernas, en las siguientes páginas seguiremos el curso de la aplicación, explicando por medio de este manual de usuario como funciona, mostrando imágenes de la interfaz y explicando cada una de ellas.

Actualmente en la Universidad de los Llanos, tienes muchas dependencias que permiten el buen funcionamiento y calidad de la misma. Entre ellos están el sistema de acreditación y autoevaluación, que permiten administrar información sobre procesos de acreditación para los diferentes programas que ofrece la Universidad. Sin embargo el sistema cuenta con algunas falencias como generación de información de forma automatizada, almacenamiento y generación de documentos en los diferentes procesos que allí se llevan.

Como respuesta se desarrolló un sistema de información que será de gran ayuda para esta dependencia, utilizando interfaces amigables con el usuario y de fácil uso que cumplirá como respuesta a los problemas anteriormente mencionados.

A continuación explicaremos y conoceremos las funcionalidades que hemos desarrollado en los diferentes módulos.

2. OBJETIVOS DE LA APLICACIÓN

2.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar un Sistema de Información Web para almacenar y administrar los documentos generados en los diferentes planes de mejoramiento y los procesos de acreditación basados en los lineamientos para programas de pregrado del CNA del año 2013.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar los procedimientos basados en los lineamientos del CNA del 2013 que se llevaron a cabo por el programa en el desarrollo del proceso de acreditación de alta calidad y los procedimientos del plan de mejoramiento.
- Diseñar un modelo de datos basado en los lineamientos y planes de mejoramiento que permita administrar toda la documentación.
- Crear un historial de cada uno de los procesos de acreditación y los planes de mejoramiento.
- Centralizar la documentación para tener acceso a ella de manera oportuna y eficiente.

3. ARQUITECTURA

Las aplicaciones web están basadas en el modelo Cliente Servidor, en el cual se distribuyen las tareas entre los proveedores de recursos o servicios, llamados “Servidores” y los llamados “Clientes” que son conectados por (browser o navegadores) y utilizados por usuarios. En la siguiente imagen se muestra la arquitectura para consultar los diferentes servicios de la aplicación.

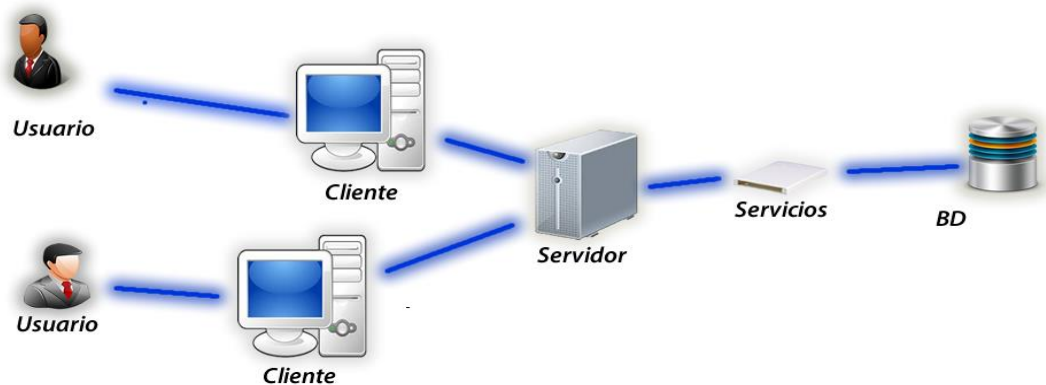


FIGURA 1. ARQUITECTURA.

En la siguiente imagen se podrán dar cuenta que se muestran los servicios que se ofrecen en la aplicación y quienes son los usuarios que podrán acceder a cada uno de ellos para dar un vistazo general del alcance.



FIGURA 2. SERVICIOS DE LA APLICACIÓN

4. INTERFAZ

4.1 INICIO DE LA APLICACIÓN

Al ingresar a la página principal se mostrara el contenido general de acreditación y autoevaluación, el cual consta principalmente de noticias de interés sobre la acreditación en la universidad de los llanos, además de un menú con los diferentes módulos como lo son CNA, Registro Calificado, Acreditación de alta calidad, Documentos, Noticias y Contáctenos, podemos acceder o navegar por cualquiera de ellos y ver su contenido sin necesidad de estar registrados, En la parte derecha del menú se puede apreciar el icono de **inicio de sesión** para los usuarios ya registrados. Lo mencionado anteriormente puede verse en la siguiente imagen.



FIGURA 3. INICIO DE LA APLICACIÓN

4.2 CONTÁCTENOS

En el menú de la página, al dar clic en la opción (Contáctenos), nos aparecerá un formulario en el cual se puede enviar un mensaje de sugerencia o inquietud, como se muestra en la siguiente imagen.



FIGURA 4. CONTÁCTENOS

4.3 INICIO DE SESIÓN

Al dar clic en el icono de iniciar sesión que está en la parte derecha del menú en la página principal, (ver Figura 1), se abrirá una ventana emergente en la cual se solicita usuario y contraseña, si estos datos son correctos el usuario podrá acceder a la página de proyectos en donde tendrá algunos privilegios que serán mencionados más adelante, lo anterior se puede ver en la siguiente imagen.

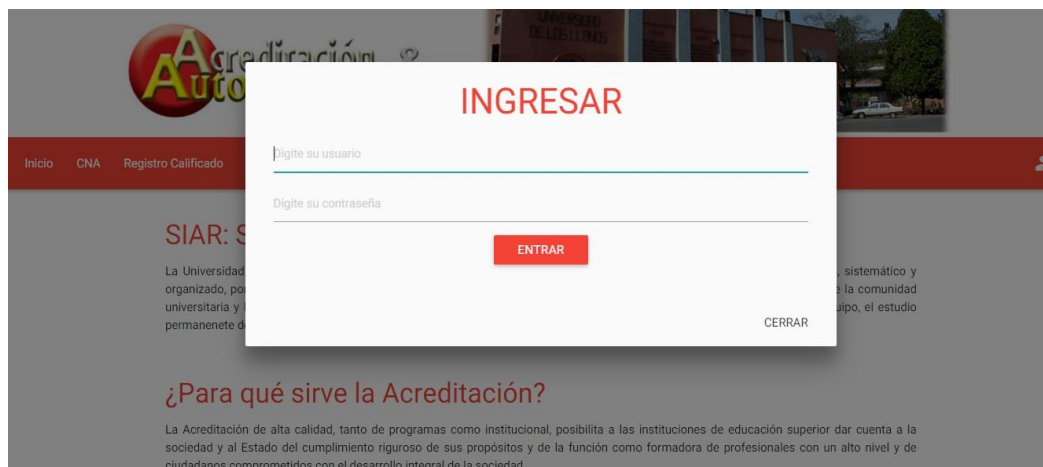


FIGURA 5. INICIO DE SESIÓN

4.4 ERROR DE AUTENTICACIÓN

Al ingresar el usuario y/o contraseña de manera errónea y dar clic en el botón entrar, el sistema mostrara error de autenticación y le pedirá al usuario que ingrese los datos nuevamente, como lo muestra la siguiente imagen.



FIGURA 6. ERROR DE AUTENTICACIÓN

4.5 SESIÓN USUARIO

Al digitar bien los datos en el formulario de ingreso de la aplicación que se refleja en la Figura 8, podrá seguir a la segunda fase de la aplicación en donde hay dos perfiles de usuarios está el tipo director y el tipo colaborador, en esta fase se refleja todo el historial de los proyectos de autoevaluación de la universidad de los llanos, como lo muestra la siguiente imagen.

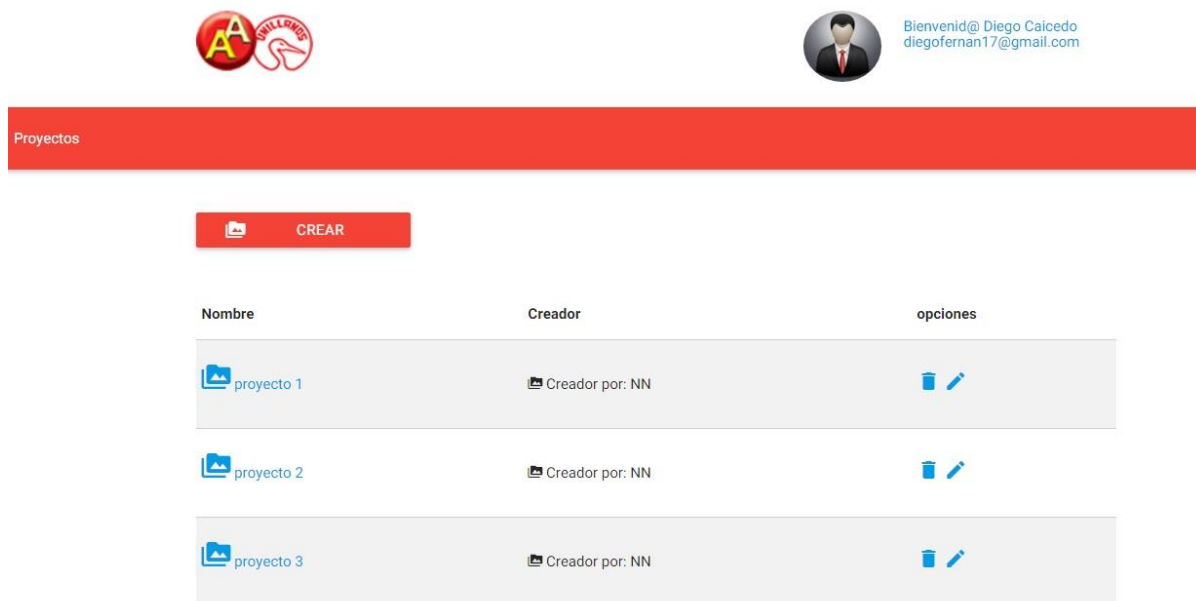


FIGURA 7. SESIÓN USUARIO

4.6 USUARIO DIRECTOR

Se denomina a este usuario “Director” a la persona encargada de dirigir todo el proceso de autoevaluación, planeando sus equipos de trabajo y tareas programadas para ejecutar un proyecto de autoevaluación.

4.6.1 Crear Proyecto

Un Proyecto de Evaluación es una estructura de archivos en el cual está regida por el CNA, que consta de 10 Factores o carpetas que se crean como una base de proyecto inicial y en la cual contiene archivos o aspectos los cuales se usan para desarrollar o ejecutar dicho proyecto.

El usuario “Director” podrá ver todos los proyectos que ya estén en el historial, como también podrá crear un nuevo proyecto de evaluación como se muestra en la siguiente imagen.

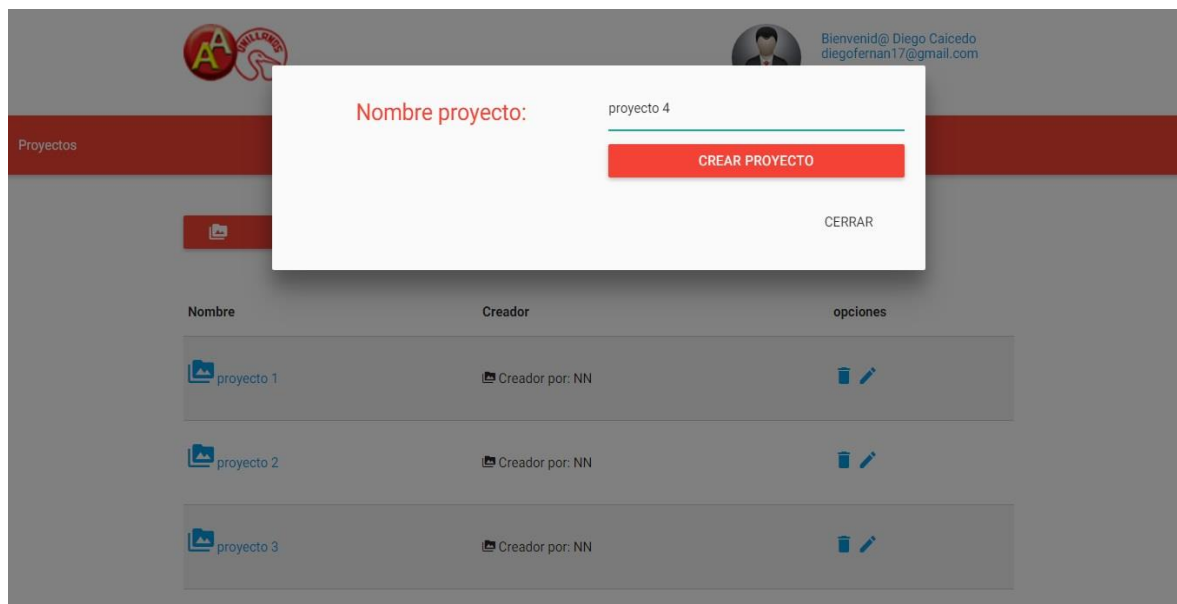


FIGURA 8. CREAR PROYECTO

4.6.2 Eliminar Proyecto

El usuario también podrá eliminar un proyecto al darle clic en el icono eliminar, como se muestra en la siguiente imagen; Al darle eliminar el usuario lo que hace es eliminar toda esa estructura de factores o carpetas que contiene el proyecto de evaluación.

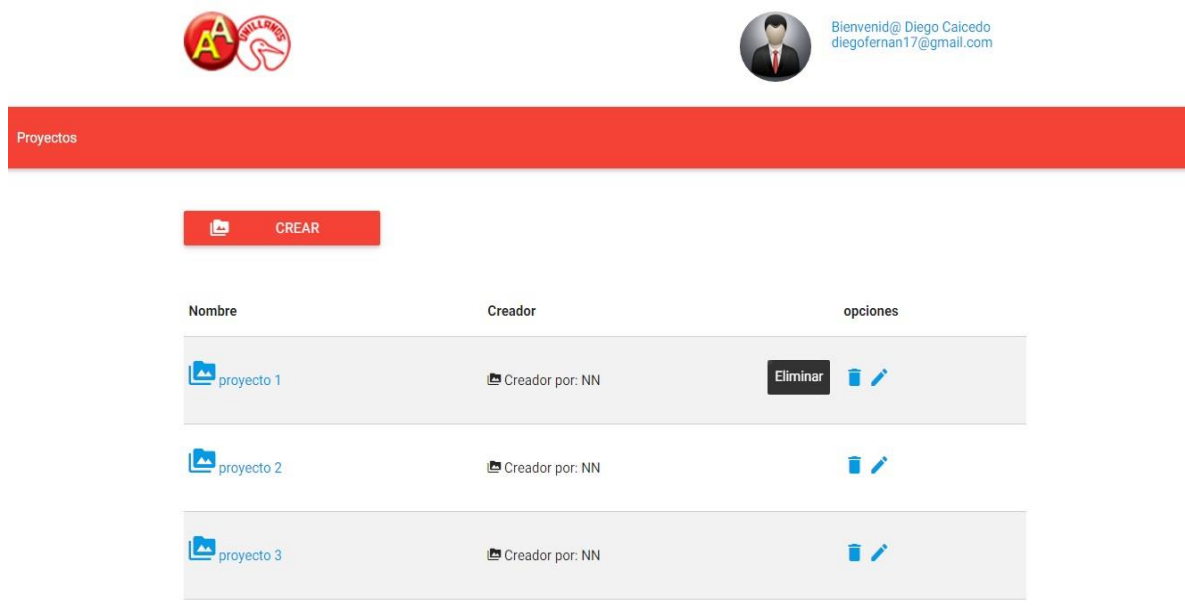


FIGURA 9. ELIMINAR PROYECTO

4.6.3 Crear Carpeta

Crear Carpeta, es crear un directorio dentro del proyecto de autoevaluación en el cual se encuentre el usuario.

El usuario al ingresar en el correspondiente proyecto, podrá crear carpetas dentro de él, dando clic en el botón crear, como se muestra en la siguiente imagen.

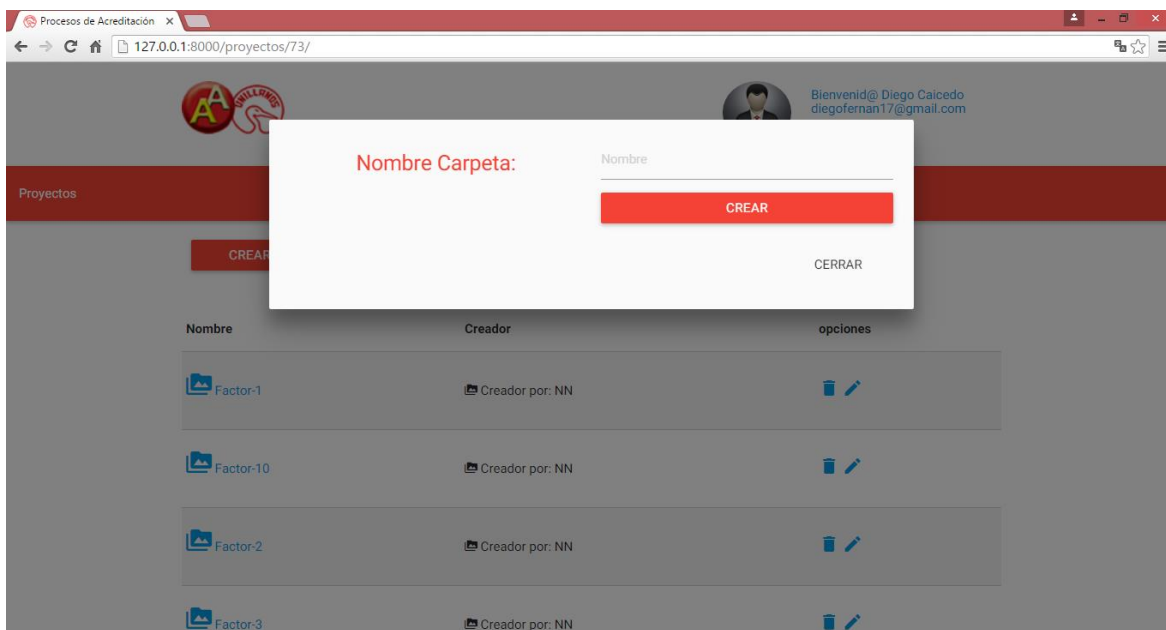


FIGURA 10. CREAR CARPETA

4.6.4 Eliminar Carpeta

El usuario al ingresar en el contenido correspondiente del proyecto de evaluación, así, como también puede crear una carpeta, también podrá eliminar carpetas dentro de él, como se muestra en la siguiente imagen.

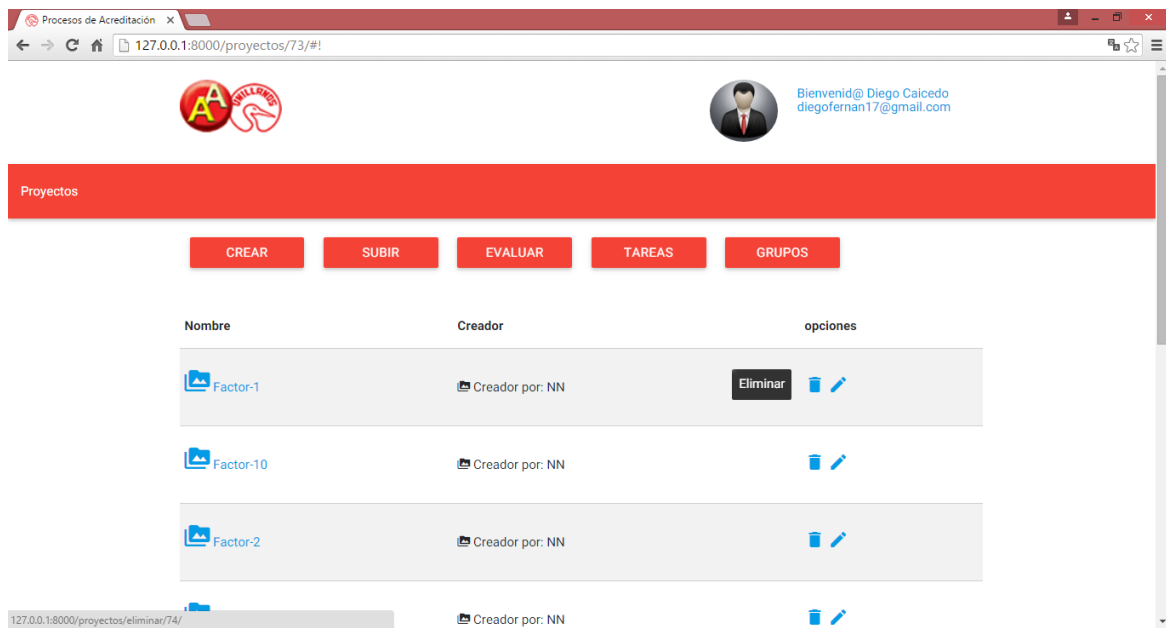


FIGURA 11. ELIMINAR CARPETA

4.6.5 Subir Archivo

El usuario podrá subir archivos en cualquier proyecto de autoevaluación dando clic en el segundo botón que se encuentra en la parte superior, llamado “Subir”, luego a esto se abrirá una pantalla donde podrá adjuntar el archivo dando clic en el botón “Adjuntar Archivo” para luego subirlo al proyecto, como se ve en la siguiente imagen.

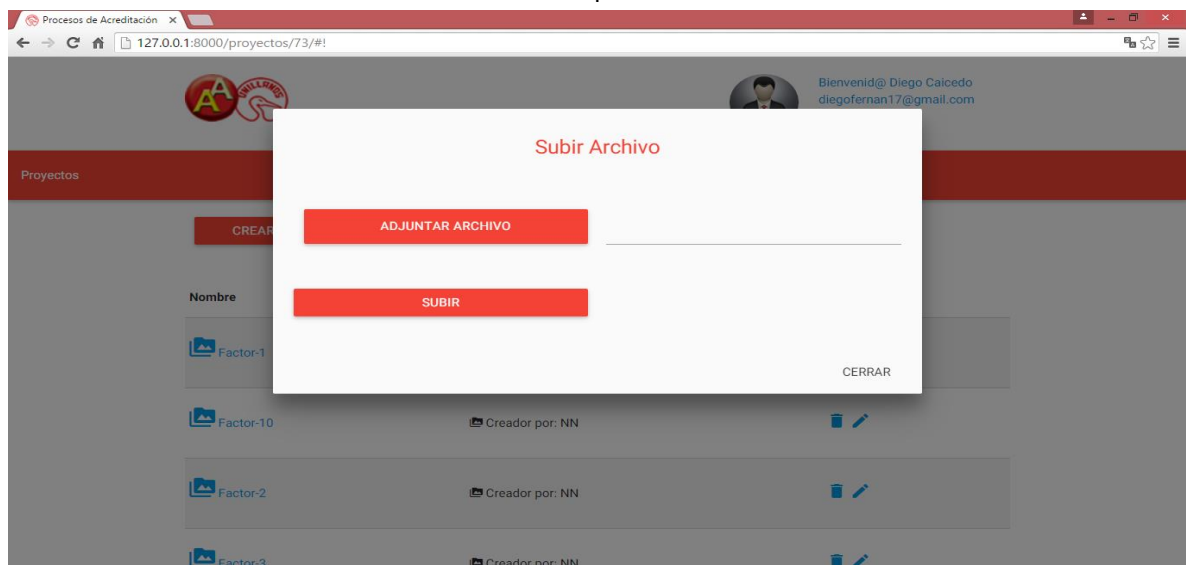


FIGURA 12. SUBIR ARCHIVO

4.6.6 Evaluar Factores

El usuario “Director” es el único encargado de evaluar los factores que tiene dicho proyecto, la evaluación de factores es una puntuación cuantitativa que se le hace a cada factor para así mismo saber cómo estamos y que necesitamos cambiar o mejorar a un futuro.

Para ingresar al formulario de “Evaluar Factores” le damos clic en el botón que se encuentra a mano derecha, llamado “Evaluar factores”, luego a esto se abrirá una pantalla donde podrá evaluar los factores del proyecto, como se ve en la siguiente imagen.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying a local file path. The page has a red header bar with the text "Proyectos > PROYECTO 1 > Evaluar Factores". Below the header, there is a table with three columns: "Nombre", "Calificación", and "Observaciones". The table contains three rows, each representing a factor. Each row has a blue folder icon next to the factor name, a dropdown menu for the rating (currently set to "1"), and a text input field for observations. The browser's address bar shows the file path: file:///C:/Users/german%20cespedes/Desktop/MaterializeUniversidad2/pages/evaluar1.html. The browser's title bar says "Procesos de Acreditación". The browser's address bar also shows a welcome message: "Bienvenid@ Diego Caicedo diegofernan17@gmail.com".

Nombre	Calificación	Observaciones
FACTOR 1	1	OBSERVACIÓN
FACTOR 2	1	OBSERVACIÓN
FACTOR 3	1	OBSERVACIÓN

FIGURA 13. EVALUAR FACTORES

4.6.7 Tareas Programadas

Las tareas programadas son aquellas que un usuario tiene para con un proyecto de autoevaluación, qué en el cual, su función es organizar unos tiempos para el desarrollo de actividades o tareas.

El usuario podrá visualizar la lista de tareas programadas dando clic en el botón “Tareas” que se encuentra al ingresar al contenido del proyecto, luego de dar clic en el botón aparecerá una lista de tareas programadas como lo muestra la siguiente imagen.



FIGURA 14. TAREAS PROGRAMAS

4.6.8 Agregar Tareas

El usuario podrá Agregar una nueva tarea programada dando clic en el icono “+” que aparece en la **Figura 15** en la parte superior en el costado derecho de la pantalla, luego de dar clic en el botón aparecerá una pantalla con un formulario para agregar una nueva tarea como lo muestra la siguiente imagen.

FIGURA 15. AGREGAR TAREAS

4.6.9 Equipos de Trabajo

Un equipo de trabajo se hace o se determina en un proyecto de autoevaluación como un grupo de colaboradores o usuarios que desarrollan o ejecutan un mismo proyecto para así organizar mejor sus funciones en esté.


El usuario podrá visualizar la lista de **Equipos de Trabajo** dando clic en el botón “Equipos” que se encuentra al ingresar al contenido del proyecto, luego de dar clic en el botón aparecerá una lista de equipos de trabajo como lo muestra la siguiente imagen.



FIGURA 16. EQUIPOS DE TRABAJO

4.6.10 Agregar Equipo de Trabajo

El usuario podrá Agregar un nuevo equipo de trabajo, que es donde un determinado grupo de colaboradores van hacer o desarrollar las misma actividades o factores, para ello damos clic en el icono “+” que aparece en la **Figura 16** en la parte superior en el costado derecho de la pantalla, luego de dar clic en el botón aparecerá una pantalla con un formulario para agregar un nuevo equipo de trabajo como lo muestra la siguiente imagen.

¡Bienvenido Germán Céspedes!

Inicio > Equipo de Trabajo

EQUIPO DE TRABAJO

USUARIO:
Seleccionar Usuario

FACTORES:
Seleccionar Factores

CANCELAR

GUARDAR

FIGURA 17. AGREGAR EQUIPO DE TRABAJO

4.6.11 Historial

El usuario “Director” podrá visualizar el historial de acciones de los usuarios, en el cual se especifica el usuario que hace la acción, que es lo que hace, a que archivo o carpeta le ejecuta la acción y la fecha de cuando la hace. Para entrar al historial le damos clic en el botón “Historial” que se encuentra al ingresar al contenido del proyecto, luego de dar clic en el botón aparecerá un historial de acciones como se muestra en la siguiente imagen.

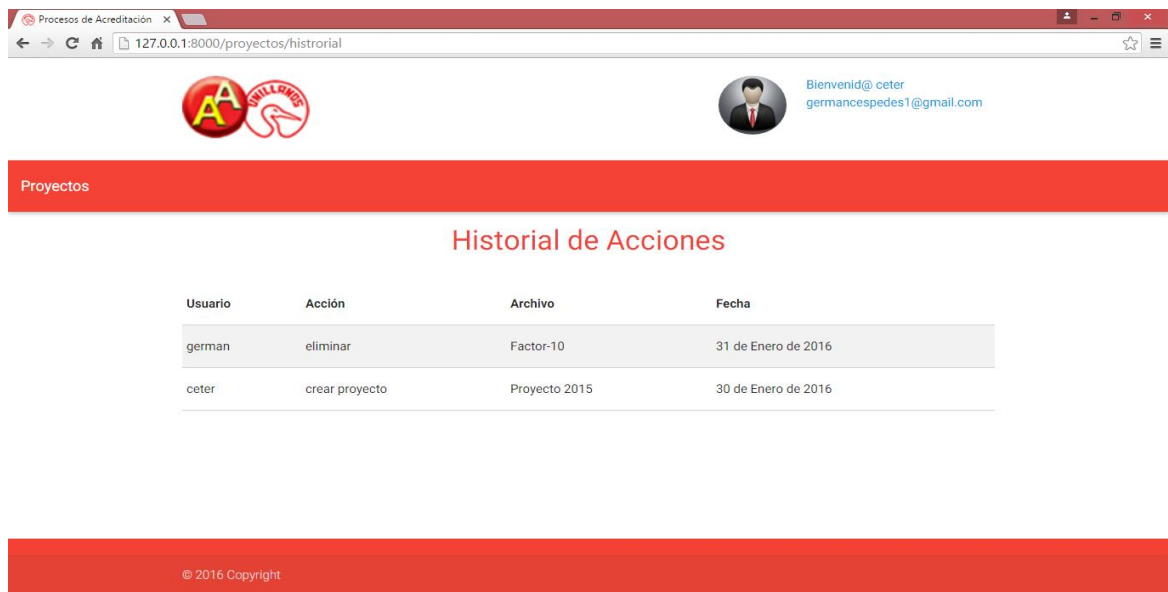


FIGURA 18. HISTORIAL

4.7 USUARIO COLABORADOR

Se denomina a este usuario “Colaborador” a una persona en la cual va a participar en el proceso de autoevaluación, creando y subiendo archivos en cada proyecto que este como se ve en la siguiente imagen.

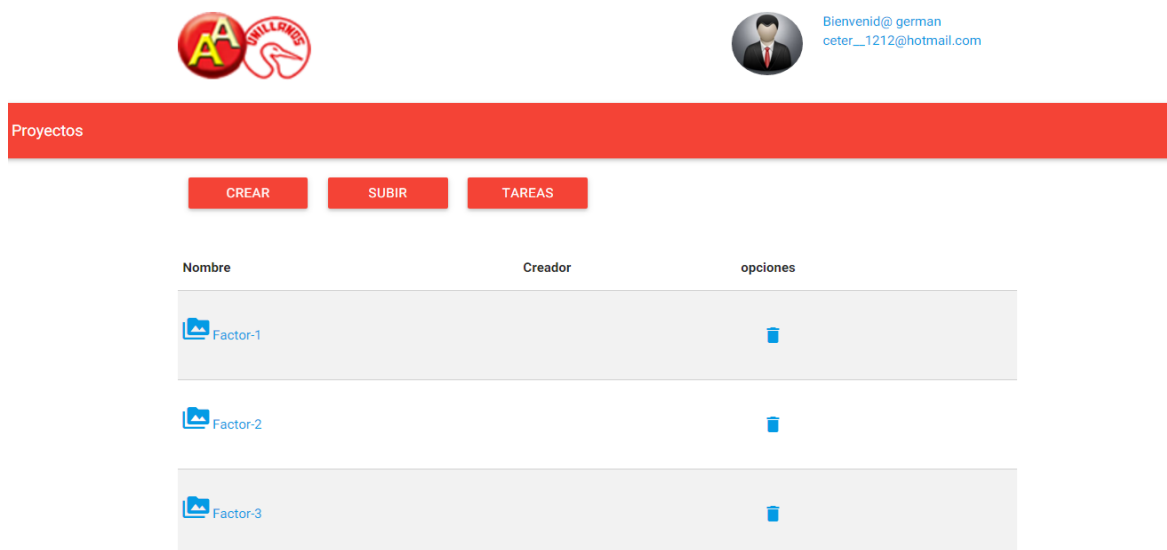


FIGURA 19. USUARIO COLABORADOR

4.7.1 Crear Carpeta

El usuario “Colaborador” al ingresar en el correspondiente proyecto, podrá crear carpetas dentro de él, como se muestra en la siguiente imagen.

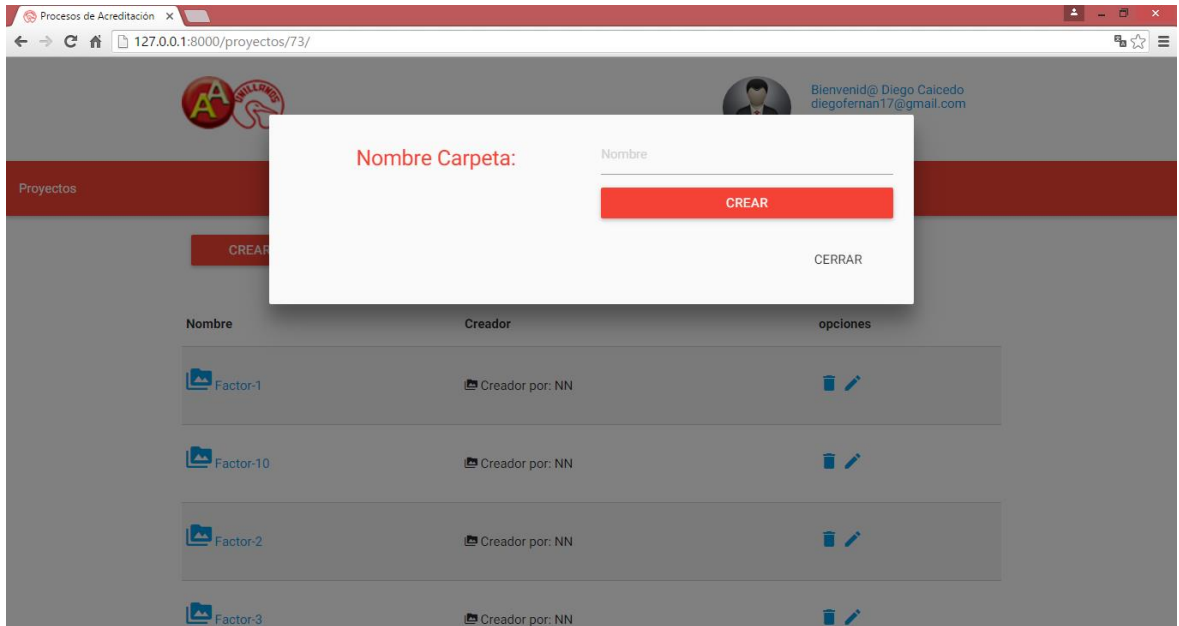


FIGURA 20. CREAR CARPETA

4.7.2 Eliminar Carpeta

El usuario “Colaborador” al ingresar en el contenido correspondiente del proyecto, podrá eliminar carpetas dentro de él, como se muestra en la siguiente imagen.

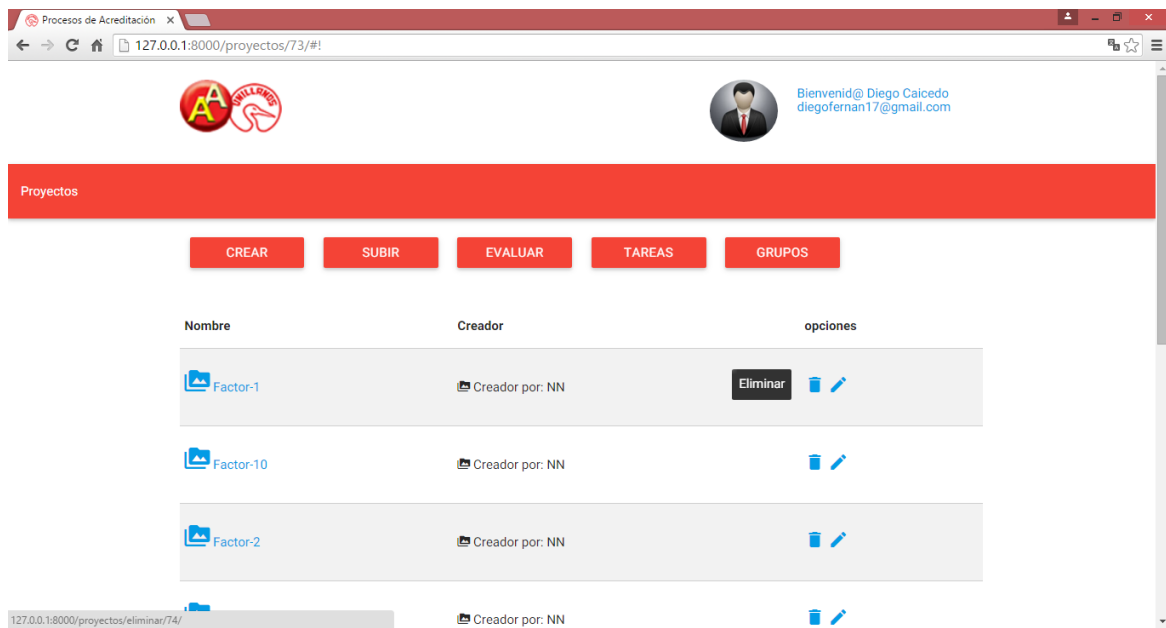


FIGURA 21. ELIMINAR CARPETA

4.7.3 Subir Archivo

El usuario “Colaborador” podrá subir archivos en dicho proyecto dando clic en el segundo botón que se encuentra a en la parte superior, llamado “Subir”, luego a esto se abrirá una pantalla donde podrá adjuntar el archivo dando clic en el botón “Adjuntar Archivo” para luego subirlo al proyecto, como se ve en la siguiente imagen.

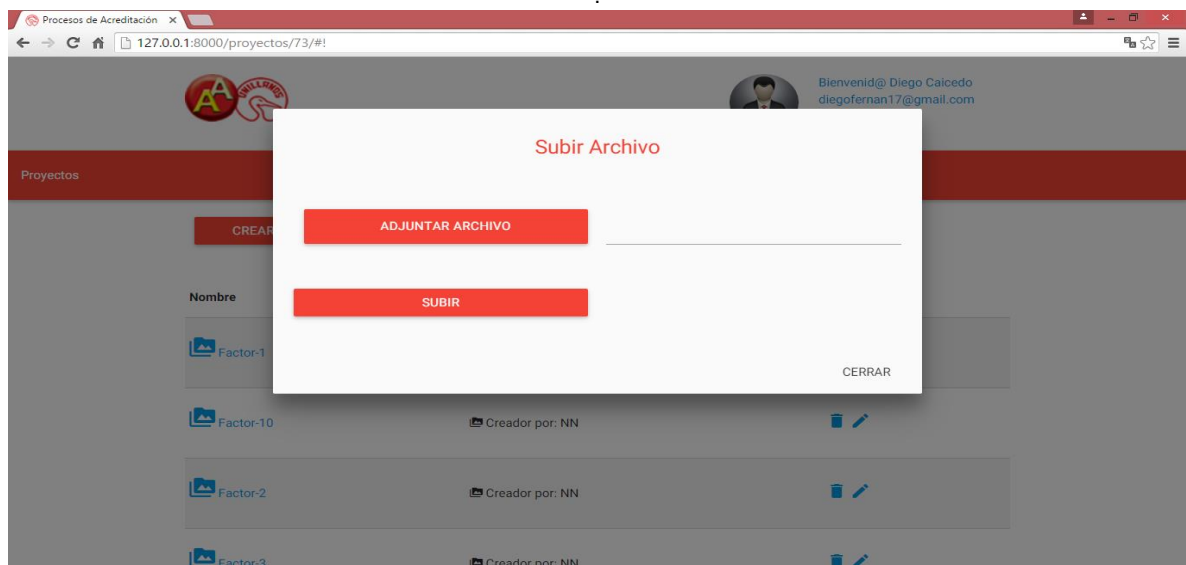


FIGURA 22. SUBIR ARCHIVO

4.7.4 Ver Tareas Programadas

El usuario “Colaborador” podrá visualizar la lista de tareas programadas en las que se encuentra comprometido, dando clic en el botón “Tareas” que se encuentra al ingresar al contenido del proyecto, luego de dar clic en el botón aparecerá una lista de tareas como lo muestra la siguiente imagen.



The screenshot displays a web application interface. At the top, there is a header with a logo on the left and user information on the right, including a profile picture and email addresses: Bienvenid@german and ceter__1212@hotmail.com. Below the header is a red navigation bar with the text "Proyectos". The main content area has a red title "TAREAS PROGRAMADAS" and a table with the following data:

Tarea	Fecha Inicial	Fecha Final
Graficas	29 de Enero de 2016	1 de Febrero de 2016
tabulación	30 de Enero de 2016	3 de Febrero de 2016

At the bottom of the page, there is a red footer bar with the text "© 2016 Copyright".

FIGURA 23. VER TAREAS PROGRAMADAS

4.7.5 Historial

El usuario “Colaborador” podrá visualizar el historial de acciones de los usuarios, dando clic en el botón “Historial” que se encuentra al ingresar al contenido del proyecto, luego de dar clic en el botón aparecerá un historial de acciones con sus fechas respectivas como lo muestra la **Figura 18**.

4.8 ADMINISTRADOR DJANGO

El Framework Django nos ofrece la capacidad de administrar nuestros usuarios de forma fácil y sencilla otorgando una robusta interfaz gráfica para realizar este proceso.

4.8.1 Ingresar al Administrador Django

Al ingresar a la URL del administrador de Django (/administrador), nos aparecerá un formulario con los campos Nombre de usuario y Contraseña como lo muestra la siguiente imagen, los cuales el administrador podrá ingresar con su respectivas credenciales asignadas.

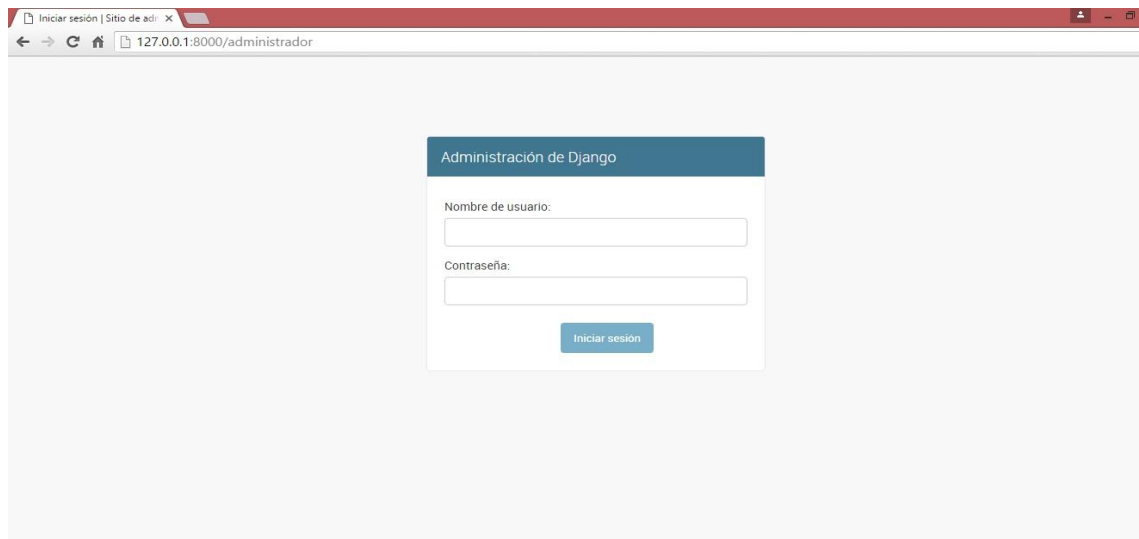


FIGURA 24. INGRESAR AL ADMINISTRADOR DJANGO

4.8.2 Entorno Administrador Django

Después de haber diligenciado el Formulario de ingresar al administrador de Django que nos aparece en la **Figura 24** podremos tener nuestra siguiente imagen del entorno del administrador.

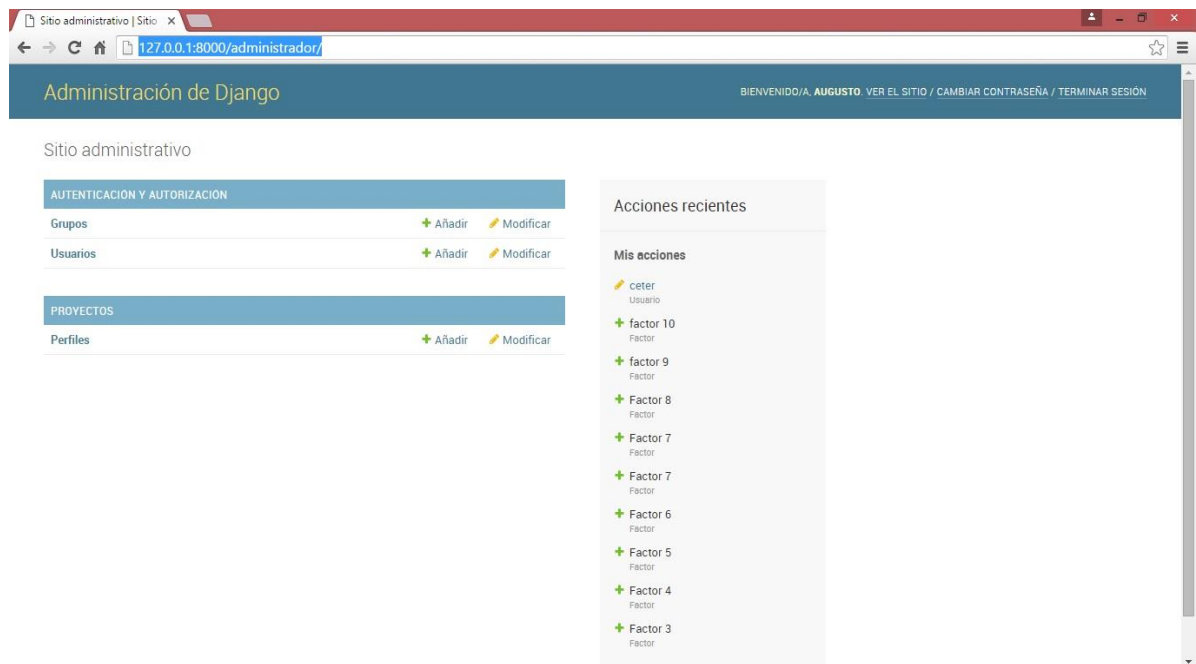


FIGURA 25. ENTORNO ADMINISTRADOR DJANGO

4.8.3 Añadir Usuario

En el Administrador Django se Añaden los usuarios para la aplicación dando clic en la opción “Añadir” en el sitio administrativo que se encuentra en la parte de “Autenticación y Autorización”, luego de eso, saldrá un formulario en el cual van los datos del usuario que vamos añadir como lo muestra la siguiente imagen.

Añadir usuario

Primero introduzca un nombre de usuario y una contraseña. Luego podrá editar el resto de opciones del usuario.

Nombre de usuario:
Requerido. 30 caracteres o menos. Letras, dígitos y @/./+/-/_ solamente.

Contraseña:

Contraseña (confirmación):
Para verificar, ingrese la misma contraseña anterior.

[Grabar y añadir otro](#) [Grabar y continuar editando](#) [GRABAR](#)

FIGURA 26. AÑADIR USUARIO

4.8.4 Añadir Perfil

Luego de añadir el nuevo usuario seguimos al añadirle un perfil o rol para la aplicación, en el sitio administrativo en la parte “Proyecto” damos clic en “Añadir” y luego a esto aparece un formulario para darle el tipo de perfil o rol como se muestra en la siguiente imagen.

Añadir perfil

Usuario:

Rol:
Director
Colaborador

[Grabar y añadir otro](#) [Grabar y continuar editando](#) [GRABAR](#)

FIGURA 27. AÑADIR PERFIL