



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA AGROPECUARIA DE MANABÍ  
MANUEL FÉLIX LÓPEZ**

**CARRERA DE COMPUTACIÓN**

**INFORME DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE INGENIERO EN CIENCIAS  
DE LA COMPUTACIÓN**

**MECANISMO: SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE  
INVESTIGACIÓN Y/O INTERVENCIÓN**

**TEMA:**

**APLICACIÓN MÓVIL DE GESTIÓN DE ACTIVIDADES EN LA  
BANCADA UNIÓN POR LA ESPERANZA-UNES**

**AUTORES:**

**GUIDO ADRIÁN MENDOZA ANDRADE  
BRYAN ALDAIR MENDOZA LOOR**

**TUTOR:**

**ING. ALFONSO TOMÁS LOOR VERA, MG**

**CALCETA, OCTUBRE DE 2023**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros Guido Adrián Mendoza Andrade, con cédula de ciudadanía 1311883845 y Bryan Aldair Mendoza Loo con cedula de ciudadanía 1314567908, declaro bajo juramento que el Trabajo de Integración Curricular titulado: APLICACIÓN MÓVIL DE GESTIÓN DE ACTIVIDADES EN LA BANCADA UNIÓN POR LA ESPERANZA-UNES es de nuestra autoría, que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional, y que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

A través de la presente declaración, concedo a favor de la Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos, conservando a mi favor todos los derechos patrimoniales de autor sobre la obra, en conformidad con el Artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.



**GUIDO ADRIÁN MENDOZA ANDRADE**

**CC: 1311883845**



**BRYAN ALDAIR MENDOZA LOOR**

**CC: 1314567908**

## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Guido Adrián Mendoza Andrade, con cédula de ciudadanía 1311883845 y Bryan Aldair Mendoza Loor con cedula de ciudadanía 1314567908, autorizamos a la Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López, la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Integración Curricular titulado: **APLICACIÓN MÓVIL DE GESTIÓN DE ACTIVIDADES EN LA BANCADA UNIÓN POR LA ESPERANZA-UNES**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.



---

**GUIDO ADRIÁN MENDOZA ANDRADE**

**CC: 1311883845**



---

**BRYAN ALDAIR MENDOZA LOOR**

**CC: 1314567908**

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

**Alfonso Tomás Loor Vera**, certifica haber tutelado el Trabajo de Integración Curricular titulado: **APLICACIÓN MÓVIL DE GESTIÓN DE ACTIVIDADES EN LA BANCADA UNIÓN POR LA ESPERANZA-UNES**, que ha sido desarrollado por Guido Adrián Mendoza Andrade y Bryan Aldair Mendoza Loor, previo a la obtención del título de **INGENIERO EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN**, de acuerdo al **REGLAMENTO DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR DE CARRERAS DE GRADO** de la Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López.

---

**ING. ALFONSO TOMÁS LOOR VERA, MG**

**CC: 1311655938**

**TUTOR**

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

Los suscritos integrantes del Tribunal correspondiente, declaramos que hemos **APROBADO** el Trabajo de Integración Curricular titulado: **APLICACIÓN MÓVIL DE GESTIÓN DE ACTIVIDADES EN LA BANCADA UNIÓN POR LA ESPERANZA-UNES**, que ha sido desarrollado por Guido Adrián Mendoza Andrade y Bryan Aldair Mendoza Loor, previo a la obtención del título de **INGENIERO EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN**, de acuerdo al **REGLAMENTO DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR DE CARRERAS DE GRADO** de la Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López.

---

DANIEL AGUSTÍN MERA MARTÍNEZ

CC: 1301932156

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

---

FERNANDO RODRIGO MOREIRA MOREIRA

CC: 1311726689

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

---

RICARDO ANTONIO VÉLEZ VALAREZO

CC: 1306391614

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

## **AGRADECIMIENTO**

A la Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López que me dio la oportunidad de crecer como ser humano a través de una educación superior de calidad y en la cual he forjado mis conocimientos profesionales día a día;

A el Ing. Joffre actual director de la carrera de Computación,

A la Ing. Jessica Morales Carrillo docente de la Carrera de Computación,

A los miembros del tribunal porque fueron participes en este desarrollo,

A los miembros que conforman la Bancada UNES-Unión por la Esperanza, en especial a Luisa Gonzales Alcívar,

A nuestro tutor el Ing. Alfonso Tomás Loor Vera,

**Guido Mendoza & Bryan Mendoza**

## **DEDICATORIA**

A mi familia en especial a mis abuelos que no están en esta vida terrenal, a mi hijo y a mi esposa que me apoyaron.

A los docentes de la Carrera de Computación que siempre estaban dispuestos a ayudar.

A mis compañeros que siempre me han acompañado en esta trayectoria.

**Guido Mendoza Andrade**

## **DEDICATORIA**

A mi familia en especial a mis padres por formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores lo cual me ha ayudado a seguir y ser mejor persona, también, por darme el apoyo económico y emocional que me permitieron alcanzar una nueva meta en mi vida.

A mis compañeros que me apoyaron en todo este proceso para llegar a conseguir mi título de tercer nivel.

**Bryan Mendoza Loor**



## CONTENIDO GENERAL

CARÁTULA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN .....	iii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
DEDICATORIA.....	viii
CONTENIDO GENERAL.....	ix
CONTENIDO DE TABLAS .....	xi
CONTENIDO DE FIGURAS .....	xii
RESUMEN .....	xiv
PALABRAS CLAVE.....	xiv
ABSTRACT .....	xv
KEY WORDS .....	xv
CAPÍTULO I. ANTECEDENTES .....	1
1.1. DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN .....	1
1.2. DESCRIPCIÓN DE LA INTERVENCIÓN.....	3
1.3. OBJETIVOS .....	5
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	5
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	5
CAPÍTULO II. DESARROLLO METODOLÓGICO DE LA INTERVENCIÓN .....	6
2.1 RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN PARA EL SISTEMA DE GESTIÓN E INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE LA BANCADA DE UNES.....	6
2.2. DISEÑO DE LA ARQUITECTURA DEL SISTEMA QUE SE AJUSTA A LA NECESIDAD DEL PROYECTO .....	7
2.3. CREACIÓN DEL SISTEMA DE GESTIÓN E INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES SIGUIENDO LAS FASES DE LA METODOLOGÍA ÁGIL “SCRUM” .....	7

2.3.1. PLANIFICACIÓN Y ESTIMACIÓN (FASE I).....	8
2.3.2. EJECUCIÓN Y DESARROLLO (FASE II) .....	8
2.3.3. REVISIÓN Y RETROSPECTIVAS (FASE III).....	9
2.3.4. LANZAMIENTO (FASE IV) .....	9
2.4. REALIZAR LA TRANSFERENCIA TECNOLÓGICA A LA ORGANIZACIÓN DE LA BANCADA DE UNES .....	9
CAPÍTULO III. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA .....	10
3.1. RECOPIRAR INFORMACIÓN PARA EL SISTEMA DE GESTIÓN E INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE LA BANCADA DE UNES.....	10
3.2. DEFINIR UNA ARQUITECTURA QUE SE ADAPTE A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO.....	13
3.3. DESARROLLAR EL SISTEMA DE GESTIÓN E INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES SIGUIENDO LAS FASES DE LA METODOLOGÍA ÁGIL “SCRUM” .....	15
3.3.1. PLANIFICAR Y ESTIMAR (FASE I).....	15
3.3.2. EJECUTAR Y DESARROLLAR (FASE II) .....	16
3.3.3. REVISIÓN Y RETROSPECTIVAS (FASE III) .....	39
3.3.4. LANZAMIENTO DEL SISTEMA (FASE IV) .....	45
3.4. REALIZAR LA TRANSFERENCIA TECNOLÓGICA A LA ORGANIZACIÓN DE LA BANCADA DE UNES. ....	45
CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	46
4.1. CONCLUSIONES.....	46
4.2. RECOMENDACIONES .....	46
BIBLIOGRAFÍA .....	48
ANEXOS .....	52

## CONTENIDO DE TABLAS

<b>Tabla 3.1.</b>	Personas involucradas en la entrevista .....	10
<b>Tabla 3.2.</b>	Análisis de las preguntas realizadas.....	11
<b>Tabla 3.3.</b>	Product Backlog.....	15
<b>Tabla 3.4.</b>	Lista de Sprint.....	16
<b>Tabla 3.5.</b>	Historial de tareas desarrolladas Sprint 1 .....	39
<b>Tabla 3.6.</b>	Historial de tareas desarrolladas Sprint 2 .....	40
<b>Tabla 3.7.</b>	Historial de tareas desarrolladas Sprint 3 .....	40
<b>Tabla 3.8.</b>	Historial de tareas desarrolladas Sprint 4 .....	40
<b>Tabla 3.9.</b>	Historial de tareas desarrolladas Sprint 5 .....	41
<b>Tabla 3.10.</b>	Historial de tareas desarrolladas Sprint 6 .....	42
<b>Tabla 3.11.</b>	Historial de tareas desarrolladas Sprint 7 .....	42
<b>Tabla 3.12.</b>	Historial de tareas desarrolladas Sprint 8 .....	42
<b>Tabla 3.13.</b>	Historial de tareas desarrolladas Sprint 9 .....	43
<b>Tabla 3.14.</b>	Historial de tareas desarrolladas Sprint 10 .....	43
<b>Tabla 3.15.</b>	Historial de tareas desarrolladas Sprint 11 .....	44
<b>Tabla 3.16.</b>	Historial de tareas desarrolladas Sprint 12 .....	44
<b>Tabla 3.17.</b>	Historial de tareas desarrolladas Sprint 13 .....	44

## CONTENIDO DE FIGURAS

<b>Figura 3.1.</b> Arquitectura cliente-servidor del sistema web .....	14
<b>Figura 3.2.</b> Arquitectura del sistema móvil.....	14
<b>Figura 3.3.</b> Interfaz de inicio sesión .....	17
<b>Figura 3.4.</b> Interfaz de crear cuenta Administrador.....	17
<b>Figura 3.5.</b> Interfaz de crear cuenta Asambleísta .....	18
<b>Figura 3.6.</b> Interfaz de crear cuenta asistente.....	18
<b>Figura 3.7.</b> Interfaz de formulario para la edición de la cuenta. ....	19
<b>Figura 3.8.</b> Interfaz de crear, editar y eliminar categoría. ....	19
<b>Figura 3.9.</b> Interfaz de agregar un perfil biográfico a un asambleísta. ....	20
<b>Figura 3.10.</b> Interfaz de notificaciones .....	21
<b>Figura 3.11.</b> Interfaz de formulario de ingreso de información.....	22
<b>Figura 3.12.</b> Interfaz de listas de blog por aprobar en ultimas noticias .....	22
<b>Figura 3.13.</b> Interfaz de listas de blogs del perfil asambleísta .....	23
<b>Figura 3.14.</b> Interfaz de selección de listas de blogs importaste de la semana ....	24
<b>Figura 3.15.</b> Interfaz de listas de editoriales .....	24
<b>Figura 3.16.</b> Interfaz de listas de ultimas noticias Android and iOS.....	25
<b>Figura 3.17.</b> Interfaz de lista de editoriales en Android and iOS.....	26
<b>Figura 3.18.</b> Interfaz de lista de blogs más relevantes por los usuarios Android and iOS .....	27
<b>Figura 3.19.</b> Interfaz de lista de asambleístas por ámbito territorial para Android and iOS. ....	28
<b>Figura 3.20.</b> Interfaz de lista de asambleístas para Android and iOS.....	29
<b>Figura 3.21.</b> Interfaz de información de asambleístas para Android and iOS.....	30
<b>Figura 3.22.</b> Interfaz de votos de asambleístas para Android and iOS.....	31
<b>Figura 3.23.</b> Interfaz de información de biografía de asambleístas para Android and iOS. ....	32
<b>Figura 3.24.</b> Interfaz de formulario de preguntas para Android and iOS .....	33
<b>Figura 3.25.</b> Interfaz de en vivo de los perfiles oficiales de Facebook Android and iOS. ....	34
<b>Figura 3.26.</b> Interfaz de inicio para Android and iOS .....	35
<b>Figura 3.27.</b> Interfaz de menú de opciones para Android and iOS.....	36
<b>Figura 3.28.</b> Interfaz de historial de notificaciones para Android and iOS .....	37

**Figura 3.29.** Interfaz de lista de agendas para Android and iOS ..... 38

## **RESUMEN**

El presente proyecto de titulación tuvo como objetivo principal el desarrollo de un sistema de información y gestión de actividades para la Bancada Unión por la Esperanza (UNES). Para el desarrollo del sistema, se empleó la metodología SCRUM que consta con 4 fases esenciales para la ejecución de un proyecto, las cuales son: planificación y estimación, ejecución y desarrollo, revisión y retrospectivas, lanzamiento; la primera fase permitió definir las tareas a desarrollar en orden de prioridad y establecer las funcionalidades del sistema mediante el análisis de las historias de usuarios, esto proporcionó una guía clara para avanzar en el proyecto de manera eficiente, en la segunda y tercera fase se llevó a cabo el desarrollo y la documentación de cada módulo por orden de prioridad especificadas en el product backlog y a su vez evaluar los resultados obtenidos durante el desarrollo, en la última fase del lanzamiento se entregó a los interesados relevantes los módulos que alcanzaron los criterios de aceptación. Para el proceso de transferencia tecnológica, se realizó la entrega del sistema completo, incluyendo el código fuente y la documentación (Manual de Usuario). Al finalizar los objetivos se obtuvo como resultado un sistema altamente accesible que facilita la publicación y obtención de información tanto de la Bancada como de sus asambleístas, permitiendo mejorar significativamente la comunicación y la seguridad de la información. Estos beneficios contribuyen a fortalecer el trabajo de la bancada y a maximizar el impacto de sus actividades en beneficio de la sociedad.

## **PALABRAS CLAVE**

IEEE 830, SCRUM, bancada UNES, ionic, laravel

## **ABSTRACT**

The main objective of this titling project was the development of an information system and management of activities for the Bancada Unión por la Esperanza (UNES). For the development of the system, the SCRUM methodology was used, which consists of 4 essential phases for the execution of a project, which are: planning and estimation, execution and development, review and retrospectives, launch; the first phase allowed defining the tasks to be developed in order of priority and establishing the functionalities of the system through the analysis of user stories, this provided a clear guide to advance in the project efficiently, in the second and third phases carry out the development and documentation of each module in order of priority specified in the product backlog and in turn evaluate the results obtained during development, in the last phase of the launch the modules that met the acceptance criteria were delivered to the relevant stakeholders. For the technology transfer process, the complete system was delivered, including the source code and documentation (User Manual). At the end of the objectives, a highly accessible system was obtained as a result that facilitates the publication and obtaining of information both from the Bench and its assembly members, allowing to significantly improve communication and information security. These benefits contribute to strengthening the work of the bench and maximizing the impact of its activities for the benefit of society.

## **KEY WORDS**

IEEE 830, scrum, bedplate UNES, ionic, Laravel

# CAPÍTULO I. ANTECEDENTES

## 1.1. DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN

La organización política Unión por la Esperanza UNES nace como una coalición de movimientos, organizaciones y partidos políticos de centro izquierda de Ecuador para las elecciones presidenciales y de asamblea del 2021 (Bancada Unión por la Esperanza - UNES, 2021). Esta organización de derecho, con el apoyo del Foro Nacional de Mujeres, la Confederación de Pueblos y Organizaciones Indígenas Campesinas del Ecuador - FEI, Frente Amplio de Organizaciones Sociales, Frente Patriótico Nacional y Coalición Nacional por la Patria (Peralta, 2020), acogió la alianza de listas como: Movimiento Centro Democrático - CD Lista 1 y Movimiento Revolución Ciudadana - RC Lista 5, movimientos nacionales aprobados por el Consejo Nacional Electoral en el 2016 (Concejo Nacional Electoral - CNE, 2017), por lo que los candidatos electos por esta alianza se denominaron bancada de UNES.

(Bancada Unión por la Esperanza - UNES, 2021) esta organización política se denomina como fieles a su orientación progresista, defienden con decisión y convicción los derechos fundamentales de todas las personas. Esta organización a pesar de haber perdido las elecciones presidenciales sacó una mayoría de 49 asambleístas, esto representa al 34,3% de la asamblea (Fernandez, 2021). La bancada de Unión por la Esperanza UNES se caracteriza además por ser, según, Paola Cabezas asambleísta por UNES (2021), la bancada con mayor representación de mujeres en la legislatura, con una cantidad de 51% de mujeres.

Dentro de su ámbito laboral en la asamblea, los legisladores de la bancada de la UNES realizan las debidas legislaciones y fiscalizaciones, según el observatorio legislativo la bancada de UNES tiene por lo menos un asambleísta en cada comisión dentro de la asamblea a excepción de la comisión Ocasional para el Tratamiento de los Proyectos de Enmiendas y Reformas Constitucionales (OBSERVATORIO LEGISLATIVO, 2021)

Dentro de las diferentes reformas y proyectos de leyes presentadas por la UNES, la asamblea aprobó las siguientes:



- Proyecto de Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Comunicación
- Proyecto de Ley Orgánica que Deroga Determinadas Disposiciones de la Ley Orgánica de Apoyo Humanitario para Combatir la Crisis Sanitaria Derivada del COVID-19
- Proyecto de Ley Orgánica Reformatoria al Código Orgánico de Organización Territorial, Autonomía y Descentralización y a la Ley Orgánica de Transporte Terrestre, Tránsito y Seguridad Vial para la Protección, Respeto e Incentivo al Ciclismo
- Proyecto de Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Cultura (OBSERVATORIO LEGISLATIVO, 2021).

## 1.2. DESCRIPCIÓN DE LA INTERVENCIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación - TIC tienen el potencial de crear valor en las sociedades, contribuir al buen gobierno, mejorar los procesos y procedimientos en la administración pública, profundizar la democracia, crear mercados y mejorar la competitividad de las ciudades y municipios (Universidad de los Andes Colombia, 2018) (Alemán , 2018) (Martin, 2019).

Las TIC se han convertido en un elemento vital en nuestra sociedad. Su amplio uso en el mundo ha supuesto un cambio importante en las actividades de las personas al estar inmerso en todos los aspectos de la vida diaria. Estas tecnologías se han convertido en herramientas estratégicas en muchas ramas de las actividades humanas, por lo que en los últimos años ha existido una enorme expectativa de cambios que estas tecnologías deben ofrecer a la vida social en general (Robles, 2021). El uso de las TIC es importante para mejorar la interacción electrónica de los ciudadanos con el gobierno, a través de la conectividad digital, también, ayudan a mejorar los canales de información, comunicación y participación, haciéndolos más inmediatos, sencillos y efectivos, permiten minimizar los límites de tiempo y distancia que pueden influir en la participación política (Rico, 2017).

Las nuevas tecnologías permiten un acceso rápido a la información política que tienen como objetivo acercar a sus representantes a la ciudadanía (Mellado, 2018). También, posibilitan nuevas actividades de participación que permiten consumir información política, intercambiar opiniones, recibir y enviar estímulos para movilizar personas a encuentros políticos (García, 2022). A medida que la tecnología ha ganado importancia en el entorno, los políticos y sus equipos de trabajo usan este medio para ejecutar sus actividades y llegar a la población de una manera más directa y oportuna (Servedia, 2017) (Rincón, 2017).

La organización política Unión por la Esperanza UNES cuentan con legisladores que realizan legislaciones y fiscalizaciones inherentes a su trabajo (Valle, 2020). Además, cuentan con organizaciones sociales que dieron su apoyo a la propuesta de esta coalición política, los assembleístas de UNES han venido trabajando en diferentes proyectos de leyes y reformas de las cuales algunas han sido aprobadas y no aprobadas por la asamblea (Castro, 2021). La ciudadanía no conoce el número

exacto de asambleístas que conforman la bancada de UNES ni sus perfiles profesionales, ni las organizaciones sociales por la cual está conformada esta organización. La publicación de artículos y opiniones sobre temas políticos la realizan por redes sociales, pero por la gran concurrencia que tienen estas plataformas estos artículos y opiniones se pierden en el tiempo.

Por tal motivo, este trabajo de Integración Curricular tuvo como objetivo desarrollar un sistema de información y gestión de actividades de la bancada de UNES, que permite optimizar la búsqueda de información referentes a las actividades que realizan sus asambleístas. Este sistema cuenta con una aplicación móvil y web para que permite gestionar de manera rápida y organizadas los diferentes tipos de contenido e información proporcionada por la aplicación. La información que contiene la aplicación móvil es alimentada por los asambleístas de la bancada de UNES desde un sistema web, por tal motivo, se cuenta con diversos módulos, entre uno de esos es donde los asambleístas podrán publicar información relevante de su gestión. Además, la aplicación podrá ser utilizado por la población interesada que dispongan de dispositivos móviles inteligente y así puedan acceder a los diferentes apartados que se proporcionan en la app, entre los cuales están artículos, comunicados, proyectos de ley e información que subirán los asambleístas de UNES. Adicionalmente, tiene un apartado donde los usuarios podrán dejar sus inquietudes sobre algún tipo de información que se publique o que desee dar a conocer, la bancada de UNES se encargará de buscar la metodología adecuada para publicitar e involucrar a la ciudadanía al uso del aplicativo.

Este sistema ayuda a la población en general a estar informado sobre las diferentes actividades que realiza esta organización, de igual manera ayuda a mejorar la productividad, transparencia, seguimiento del desempeño, ahorro de tiempo y recursos. Estos resultados contribuyen a fortalecer la gestión y el desempeño de la bancada, así como a maximizar el impacto de sus actividades.

## **1.3. OBJETIVOS**

### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar un sistema de información y gestión de actividades de la bancada Unión por la Esperanza – UNES

### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Recopilar información para el sistema de gestión e información de actividades según los requerimientos de la bancada de UNES.
- Diseñar la arquitectura del sistema que se ajuste a la necesidad del proyecto.
- Crear el sistema de gestión e información de actividades siguiendo las fases de la metodología ágil “Scrum”.
- Realizar la transferencia tecnológica a la organización de la bancada de UNE

## **CAPÍTULO II. DESARROLLO METODOLÓGICO DE LA INTERVENCIÓN**

El siguiente trabajo de integración curricular se ejecutó con el objetivo de desarrollar una aplicación móvil de gestión de actividades en la bancada UNES, este trabajo se ejecutó mediante objetivos que involucraban diferentes actividades a desarrollar, se aplicó diferentes técnicas y para metodología Scrum. El método Scrum es un marco de trabajo que se utiliza dentro de equipos que manejan proyectos complejos, es decir, trata de una metodología de trabajo ágil que tiene como finalidad la entrega de valor en períodos cortos de tiempo (Abellán, 2020).

### **2.1 RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN PARA EL SISTEMA DE GESTIÓN E INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE LA BANCADA DE UNES**

Mediante una entrevista dirigida a los assembleístas y delegados de la bancada de UNES se logró obtener la información sobre las necesidades por parte de esta organización, con el propósito específico de estar informado de todas las actividades profesionales que estos realizan, recopilar la mayor cantidad de información e identificar los requisitos funcionales y no funcionales del proyecto; se realizó una entrevista semiestructurada debido que se tiene más libertad de desarrollo, dado que, a partir de las respuestas de los entrevistados, se definen otros temas no previsto en la entrevista, con esto se realizan preguntas abiertas con el fin de dar la oportunidad a los entrevistados de expresar sus ideas y obtener una información más completa y precisa (Mata, 2020). Una vez efectuada la entrevista, se establecieron las historias de usuarios con el fin de tener una idea más clara de las necesidades de esta organización.

Se realizó el análisis de la información obtenida para determinar los requerimientos funcionales y no funcionales en base al estándar IEEE830, cabe indicar que la obtención y el análisis de los requerimientos de un sistema es una de las fases más importantes previo el desarrollo de cualquier proyecto.

## **2.2. DISEÑO DE LA ARQUITECTURA DEL SISTEMA QUE SE AJUSTA A LA NECESIDAD DEL PROYECTO**

Mediante la técnica de modelado se especificó la estructura y el comportamiento del sistema en todas sus fases mediante un Lenguaje Unificado de Modelado (UML), donde se modeló la funcionalidad de la aplicación móvil administrable y página web administrativa mediante los diagramas que describirán el contenido de una vista de forma gráfica, como son los diagramas de casos de uso, de clases y de bases de datos.

El desarrollo de la arquitectura se realizó con base a los requerimientos establecidos, se definió que la arquitectura tecnológica aplicar sería modelo-vista-controlador; la importancia de este modelo es que permite conectar a varios clientes a los servicios que provee un servidor, la mayoría de las aplicaciones y servicios tienen como gran necesidad que puedan ser consumidos por varios usuarios de forma simultánea, esta arquitectura modela la forma en la que varios clientes tienen el permiso de conectarse a los servicios que provee un servidor de manera simultánea (Schiaffarino, 2019), los clientes pueden ser aplicaciones móviles, aplicaciones web e incluso otros servicios.

Por otra parte, también se aplicará la arquitectura Modelo Vista Controlador MVC; El patrón MVC ayuda a dividir el código frontend y backend en componentes separados, es mucho más fácil administrar y hacer cambios a cualquiera de los lados sin que interfieran entre sí (Hernandez, 2021).

## **2.3. CREACIÓN DEL SISTEMA DE GESTIÓN E INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES SIGUIENDO LAS FASES DE LA METODOLOGÍA ÁGIL “SCRUM”**

La elaboración de la aplicación móvil administrable y página web administrativa se llevó a cabo mediante la metodología ágil “Scrum”, esta metodología posee beneficios como: fomentar el trabajo en equipo, responsabilidad, mayor control y transparencia, capacidad de adaptación y flexibilidad, entre otras (Sáez, 2021).

Esta metodología propone 4 fases que forma parte de una meta en común que es satisfacer las exigencias y necesidades planteadas por los Project Manager, y al mismo tiempo, cumplir con los plazos de entrega de un proyecto (Salazar, 2017).

### **2.3.1. PLANIFICACIÓN Y ESTIMACIÓN (FASE I)**

La planificación implica analizar todas las tareas que se deben realizar, estimarlas normalmente en tiempo y ubicarlas en una línea temporal distribuyéndolas entre las personas que las van a realizar (Agar, 2017). En esta fase ya definidas las historias de usuarios, se desarrolló el product backlog que consiste es una lista de tareas de todas las cosas que se debe hacer para completar el proyecto, esta contiene la descripción de las tareas y subtareas que se tuvieron que realizar para la ejecución de cada requisito, tareas que se organizaron en función de sus prioridades (Gascón Busio, 2019), también, se define el sprint backlog que es un subconjunto del propio product backlog, que contiene una o varias tareas determinadas, que se realizaron en el tiempo estimado para un sprint del proyecto.

### **2.3.2. EJECUCIÓN Y DESARROLLO (FASE II)**

Dentro del método Scrum, el Sprint es el corazón, un intervalo de tiempo que como máximo tiene una duración de un mes y en donde se produce el desarrollo de un producto que es entregable potencialmente (Redacción APD, 2022). En esta fase se empezó con el desarrollo de los sprint por orden de prioridad, se comenzó desarrollando las actividades ya establecidas correspondiente a cada sprint, al finalizar cada sprint se realizó pruebas de seguridad dinámicas (DAST) y estáticas (SAST) para garantizar la máxima seguridad posible, se utilizó programas especiales que simulan ataques externos para revelar debilidades. Además, el equipo examina los trabajos que se realizaron ya sea dependencias entre tareas, progreso hacia el objetivo de la iteración y obstáculos que impidieron un determinado objetivo, es decir, que mediante la examinación que se realizaban se obtenía un resultado de cómo optimizar el trabajo del grupo Scrum para darle forma definitiva al proyecto (Álvarez Carulla, 2021).

### **2.3.3. REVISIÓN Y RETROSPECTIVAS (FASE III)**

Cada miembro repasa el trabajo realizado desde la última reunión, comentando también lo que se tiene previsto para la jornada entrante. Es el momento de poner en común los posibles obstáculos que pueden surgir (LOAIZA, 2019). En esta fase se llevó a cabo el proceso de revisión de sprint, con el objetivo de que el equipo Scrum presente al propietario del producto los requisitos completados en la iteración mediante un Sprint Review ( Caballero Pascual, 2021), también se realizó la retrospectiva, que consiste en que el Scrum Master y el Equipo Scrum se reúna para discutir las lecciones aprendidas a lo largo del Sprint, información que se documentaron como las lecciones aprendidas que pueden aplicarse a los futuros Sprints.

### **2.3.4. LANZAMIENTO (FASE IV)**

En esta última fase, se entregaron a los interesados relevantes los entregables aceptados, que son aquellos que alcanzaron los criterios de aceptación en este caso los módulos aceptados en la fase 3 de la metodología, también al terminar los sprint se llevó a cabo una retrospectiva del proyecto que consiste en identificar, documentar e internalizar las lecciones aprendidas mediante una reunión, esta documentación conducirá a las mejoras procesables acordadas, que se implementarán a proyectos futuros (Hidalgo & Alicia, 2022).

## **2.4. REALIZAR LA TRANSFERENCIA TECNOLÓGICA A LA ORGANIZACIÓN DE LA BANCADA DE UNES**

En este objetivo se realizó la entrega del sistema, terminado e implementado en una máquina establecida por el cliente con su respectivo código fuente y documentación, misma que sirve para realizar la correcta implementación y uso del sistema, como lo es el manual de Usuario donde se explica el funcionamiento del sistema de acuerdo a los tipos de usuarios. De igual manera se realizó la respectiva capacitación del uso del sistema y del manual mencionados anteriormente, donde se especifica el uso de los diferentes módulos tanto para la página web como la aplicación móvil.



## CAPÍTULO III. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

### 3.1. RECOPIRAR INFORMACIÓN PARA EL SISTEMA DE GESTIÓN E INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE LA BANCADA DE UNES

Para el desarrollo de la aplicación móvil de gestión de actividades en la bancada unión por la esperanza-UNES se realizó una entrevista a los asambleístas y delegados de la organización con el objetivo de establecer los alcances del proyecto y definir las necesidades de los asambleísta y bancada. La entrevista se realizó de manera virtual en la plataforma de Zoom donde estuvieron involucrados los participantes que se muestra en la más adelante Tabla 3.1.

**Tabla 3.1.** Personas involucradas en la entrevista

<b>N°</b>	<b>Nombres</b>	<b>Rol</b>
1	Luisa Magdalena González Alcívar	Asambleísta de la bancada de UNES por el distrito 1 de Manabí
2	Juan Carlos Ortiz	Delegado de Comunicación de la bancada de UNES
3	Bryan Aldair Mendoza Loor	Equipo de trabajo (Estudiante)
4	Guido Adrián Mendoza Andrade	Equipo de trabajo (Estudiante)

Mediante el análisis de la entrevista que se muestra en la Tabla 3.2. , la cual se realizó a miembros de la bancada de UNES se pudo determinar que el sistema para la organización contara con una aplicación móvil dirigida a todos los usuarios en general donde se mostrará todas las actividades profesionales de los asambleísta y bancada en general, también contaría con una página web administrativa para personal de la bancada de UNES quienes administraran el sistema mediante una página web, y, que parte de la información que se mostrará en la aplicación móvil deberá ser consumida de la página web de la Asamblea Nacional. En el (ANEXO 1) se detalla la entrevista realizada.

**Tabla 3.2.** Análisis de las preguntas realizadas

<p><b>¿Qué tipos de actividades realizan como asambleísta?</b></p>	<p>Dentro de los marcos legales son fiscalizar y legislar; en la práctica cotidiana para realizar esas dos opciones tiene que haber un enlace de trabajo con los sectores para los que legislan y fiscalizan. Podemos decir que detrás de estos dos elementos la principal acción es estar en contacto con sus electores, sectores, recordando que hay asambleístas nacionales y provinciales.</p>
<p><b>De sus actividades que realizan ¿Qué actividades le gustaría publicar dentro de la aplicación?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las últimas noticias con relación a lo que se esté ejecutando dentro de la asamblea y los asambleístas.</li> <li>• Publicación de las intervenciones de los asambleístas como son su manera de votar, de cómo es su manera de actuar dentro del parlamento, de las leyes que van presentando y los casos que van fiscalizando.</li> <li>• Que las personas tengan acceso a los perfiles profesionales de los asambleístas</li> <li>• Es importante que se ayude también a generar un espacio de diálogo con las personas directamente, donde estas puedan conocer que están haciendo los asambleístas</li> </ul>
<p><b>¿Qué le gustaría que hiciera la aplicación?</b></p>	<p>Un espacio donde las personas puedan opinar con relación con lo que se está haciendo, un espacio donde las personas también puedan demostrar sus necesidades, sus propuestas y puedan ser revisadas por la Bancada y legisladores.</p>
<p><b>¿Conoce alguna Aplicación móvil que se asemeje a la aplicación que están solicitando? En caso de conocer alguna ¿Qué opciones de esa aplicación desearían que estuvieran en la aplicación a desarrollar</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consumir parte de la información que se encuentra en la página web de la asamblea, pero solo referente a los miembros de la bancada de UNES.</li> <li>• PSOE de España con su modalidad de publicar la información.</li> <li>• Observatorio legislativo donde se encuentra información de los despachos.</li> </ul>
<p><b>De manera general ¿Qué funcionalidades nuevas le gustaría que tuviera la aplicación?</b></p>	<p>Streaming directo de la rueda de prensa se hace de manera casera y salen por las redes sociales de las Bancada y muchas veces del movimiento, y que</p>

	<p>permita enlazar esa transmisión, que llegue una notificación que hay una transmisión en vivo.</p>
<p><b>¿Quiénes administrarán la aplicación?</b></p>	<p>La coordinación de la Bancada con un acceso de súper Admin que en caso de emergencia pueda borrar publicaciones, que se tenga que publicar algo específico en ese momento y el equipo del asambleísta no pueda acceder en ese momento, que exista un usuario general de la Bancada, otro usuario para la coordinación de comunicación que también pueda borrar publicación y editarlas ya que por ese usuario pasara todas las publicaciones de los asambleístas para ser aprobadas y ser publicadas para evitar faltas ortográficas y gramáticas, usuario a todos los asambleístas para que cada despacho pueda subir su información</p>
<p><b>¿Quiénes subirán la información a la aplicación para ser publicada?</b></p>	<p>La información la subirán los roles de asambleísta, el rol de la bancada en general y el rol de súper administrador para después ser aprobada por el rol de comunicación general y ser publicada en la aplicación.</p>
<p><b>¿Qué seguridades desean que la aplicación tenga con respecto a subir la información?</b></p>	<p>Aparte de los roles de aceptación para ser publicada la información, que exista un administrador de respaldo por si algún momento pasa algo y solo tenga acceso el administrador general para que ingrese al sistema.</p>
<p><b>¿La información debería ser previamente aprobada antes de ser publicada?</b></p>	<p>Si.</p>

**Nota:** Fuente los autores.

Después de llegar a una conclusión general de las necesidades de organización UNES, lo posterior fue definir las historias de usuarios, que consistía en que la parte interesada en este caso los asambleístas y coordinación de UNES explicarían de manera general e informal las funciones de la página web administrativa y aplicación móvil; la historia de usuarios ya establecidas se aprecia en el (0).

El análisis de las historias de usuarios dejó como resultado la obtención de los requerimientos funcionales y no funcionales del sistema que se muestra en la especificación de requisitos de software según el Estándar IEEE 830 que se aprecia en el (ANEXO 3), revisado y aprobado por la coordinación de la bancada UNES.

### 3.2. DEFINIR UNA ARQUITECTURA QUE SE ADAPTE A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

Con los requerimientos ya establecidos en el objetivo anterior, posterior a eso se especificó la estructura y el comportamiento del sistema en sus diferentes fases mediante un UML, las cuales corresponden a diagrama de Clases y el diagrama relacional de datos respectivamente; estos diagramas se encuentran especificados en el documento ERS (ANEXO 3).

Para definir la arquitectura del sistema, de la aplicación móvil y pagina web respectivamente, se utilizó los requerimientos ya definidos en el objetivo anterior, y gracias al análisis aplicado se identificó que la arquitectura a utilizar seria la arquitectura Modelo Vista Controlador para la web administrativa **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**, y aplicación móvil Figura 3.2; son de los estilos arquitectónicos distribuidos más conocidos y recomendado para este tipo de aplicaciones.

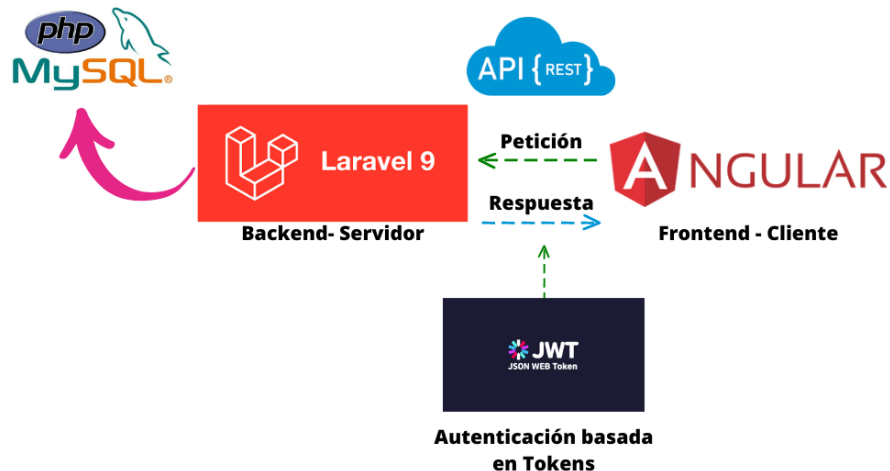
La sitema de gestión de actividades contara con los siguientes módulos:

- Módulo de ultimas noticias.
- Módulo de más leído.
- Módulo editoriales.
- Módulo asambleístas.
- Módulo en vivo.
- Módulo preguntas.
- Módulo agenda.
- Módulo notificaciones.

Los procesos que se llevaron a cabo son:

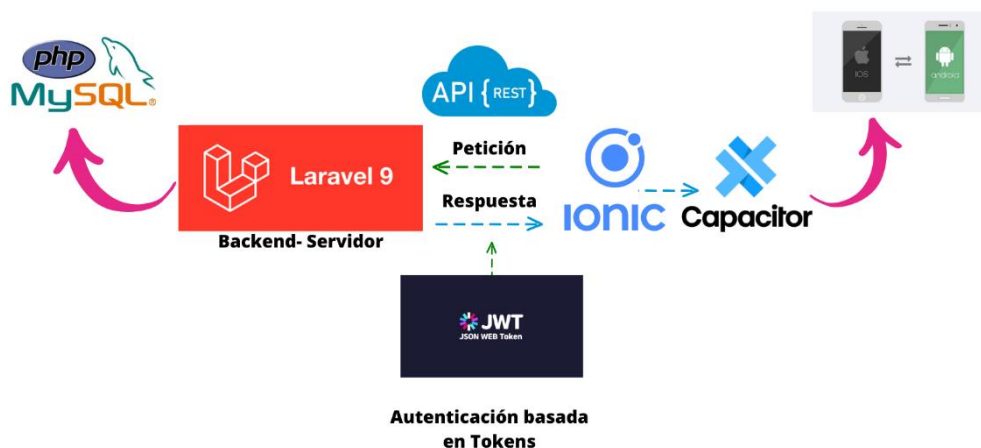
- MySQL como sistema de gestión de base de datos relacional, que es dirigido por una gran comunidad de desarrolladores.
- Para el desarrollo de la aplicación móvil, se lo llevó a cabo con lenguajes de programación como PHP y JavaScript utilizando los siguientes Framework

Laravel 9, Angular 15 y Ionic 6; Se desarrolló un sistema en la que Laravel crea las API y Angular las consume.



**Figura 3.1.** Arquitectura cliente-servidor del sistema web

Fuente: Los autores



**Figura 3.2.** Arquitectura del sistema móvil

Fuente: Autores

En la Figura 3.1. y Figura 3.2. se describe la estructura, donde el servidor brinda diferentes servicios que son consumidos mediante una REST API por la página web administrativa, dando como resultado una comunicación continua y bidireccional, de tal forma que los usuarios pueden enviar y recibir datos del servidor o viceversa.

### 3.3. DESARROLLAR EL SISTEMA DE GESTIÓN E INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES SIGUIENDO LAS FASES DE LA METODOLOGÍA ÁGIL “SCRUM”

#### 3.3.1. PLANIFICAR Y ESTIMAR (FASE I)

En esta fase ya definidas las historias de usuarios, se desarrolló el product backlog que consiste es una lista de tareas de todas las cosas que se debe hacer para completar el proyecto, esta contiene la descripción de las tareas y subtareas que se tuvieron que realizar para la ejecución de cada requisito, tareas que se organizaron en función de sus prioridades, también, se define el sprint backlog que es un subconjunto del propio product backlog, que contiene una o varias tareas determinadas, que se realizaron en el tiempo estimado para un sprint del proyecto.

Mediante la revisión y análisis de las historias de usuarios ya establecidas (0) de las cuales se obtuvieron un total de 27 historias; de acuerdo a esta fase de la metodología, se desarrolló el product backlog que es una lista de tareas a desarrollar ordenada por prioridades Tabla 3.3. Estos documentos permitieron definir las funcionalidades con las que contara el sistema.

**Tabla 3.3.** Product Backlog

ID	Historias de Usuarios	Sprint	Prioridad
HU01	Gestión inicio de sesión	1	Alta
HU02	Gestión cuentas	1	Alta
HU03	Gestión editar usuario	1	Alta
HU04	Gestión categorías	2	Alta
HU05	Gestión biografía	3	Alta
HU06	Gestión notificaciones	4	Alta
HU07	Gestión blogs	5	Alta
HU08	Gestión ultimas noticias	5	Alta
HU09	Gestión blogs	5	Alta
HU10	Gestión editorial	6	Alta
HU11	Gestión editorial	6	Alta
HU12	Gestión ultimas noticias	5	Alta
HU13	Gestión blogs	5	Alta
HU14	Gestión ultimas noticias app	7	Media
HU15	Gestión editorial app	7	Media
HU16	Gestión más leído app	7	Media
HU17	Gestión asambleístas app	8	Media
HU18	Gestión asambleístas app	8	Media
HU19	Gestión asambleístas app	8	Media
HU20	Gestión preguntas app	9	Media

HU21	Gestión en vivo app	10	Media
HU22	Gestión inicio app	11	Media
HU23	Gestión ultimas noticias app	7	Media
HU24	Gestión inicio app	11	Media
HU25	Gestión notificaciones app	12	Media
HU26	Gestión biografía app	8	Media
HU27	Gestión agenda app	13	Media
HU28	Gestión notificaciones app	12	Media

Fuente: Autores

Una vez definidos los requerimientos en el Product backlog se definieron los tiempos de cada iteración en la lista de Sprints Tabla 3.4, obteniendo como resultado un total de 11 iteraciones; donde cada iteración corresponde a una semana calendario de 5 días, trabajando 5 horas diarias exceptuando días festivos.

**Tabla 3.4.** Lista de Sprint

Numero Sprint	Nombre de Sprint	Tiempo (Horas)
1	Gestión inicio de sesión, cuentas, editar usuario	80
2	Gestión categorías	20
3	Gestión biografía	40
4	Gestión notificaciones	80
5	Gestión blogs, ultimas noticias	150
6	Gestión editorial	60
7	Gestión ultimas noticias app, editorial app, más leído app	50
8	Gestión asambleístas app	80
9	Gestión preguntas app	20
10	Gestión en vivo app	20
11	Gestión inicio app	30
12	Gestión notificaciones app	30
13	Gestión agenda app	10

Fuente: Autores

### 3.3.2. EJECUTAR Y DESARROLLAR (FASE II)

Para la ejecución y desarrollo de cada una de las historias de usuario especificadas en el product backlog se planifico el sprint backlog, en el cual se establece el historial de tareas desarrolladas en cada Sprint Tabla 3.4. Teniendo en cuenta esta información se procedió a desarrollar la aplicación web administrativa y aplicación móvil.

- **SPRINT 1: GESTIÓN INICIO DE SESIÓN, CUENTAS, EDITAR USUARIO**

En la Tabla 3.5 se detalla la lista de tareas necesarias correspondiente al sprint 1, este tiene como objetivo gestionar el inicio de sesión a los diferentes módulos de la página web administrativa, además la gestión de las cuentas que tendrán acceso al sistema web.

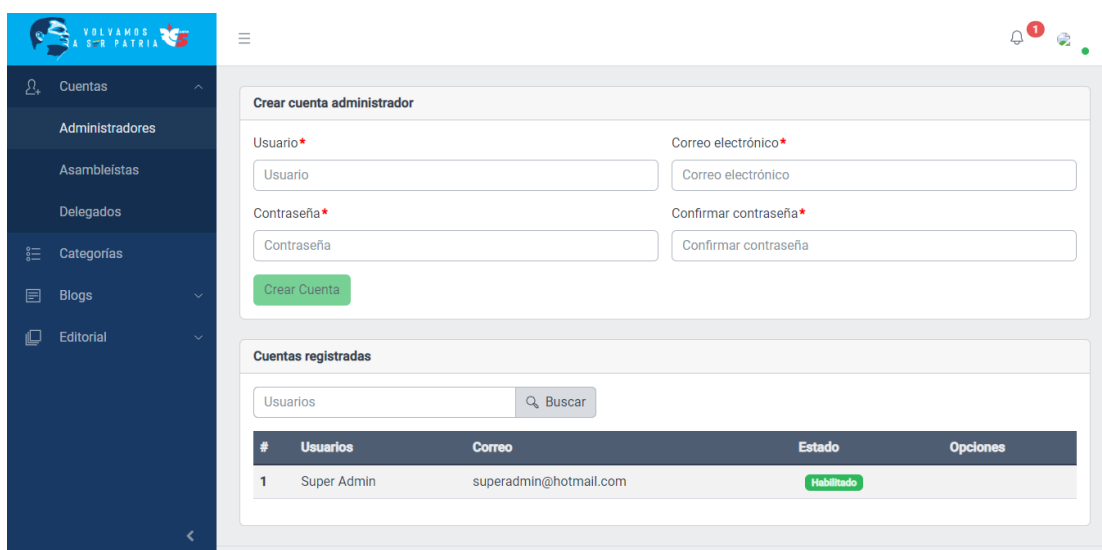
En la Figura 3.3. se observa el diseño del login para la parte administrativa del sistema



**Figura 3.3.** Interfaz de inicio sesión

Fuente: Autores

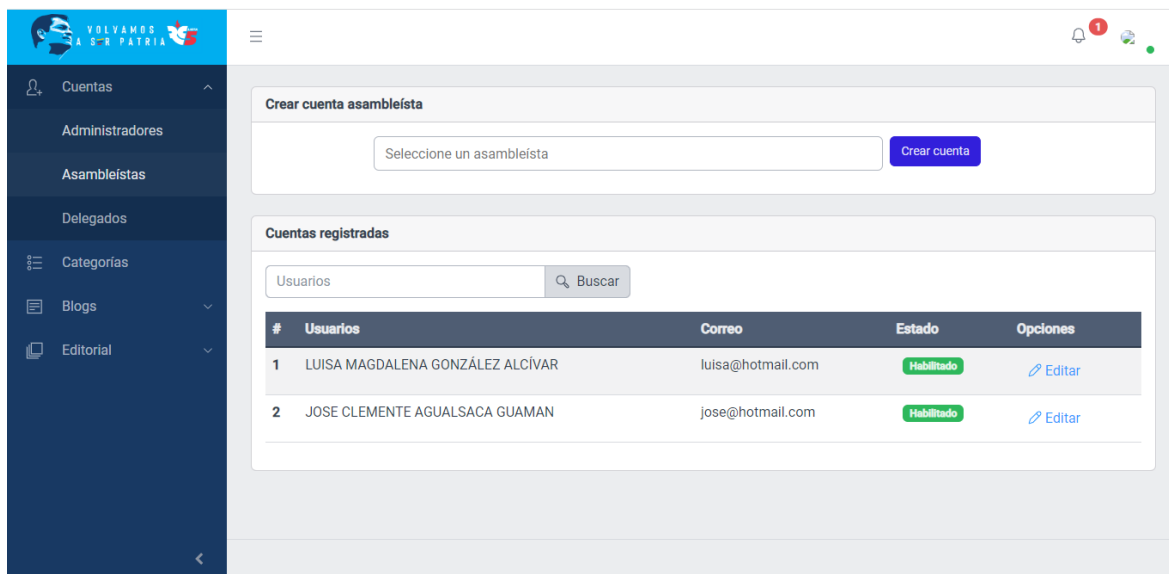
En las Figura 3.6, Figura 3.5 y Figura 3.6, se observa el diseño de la gestión de cuentas con sus diferentes roles dentro del sistema.



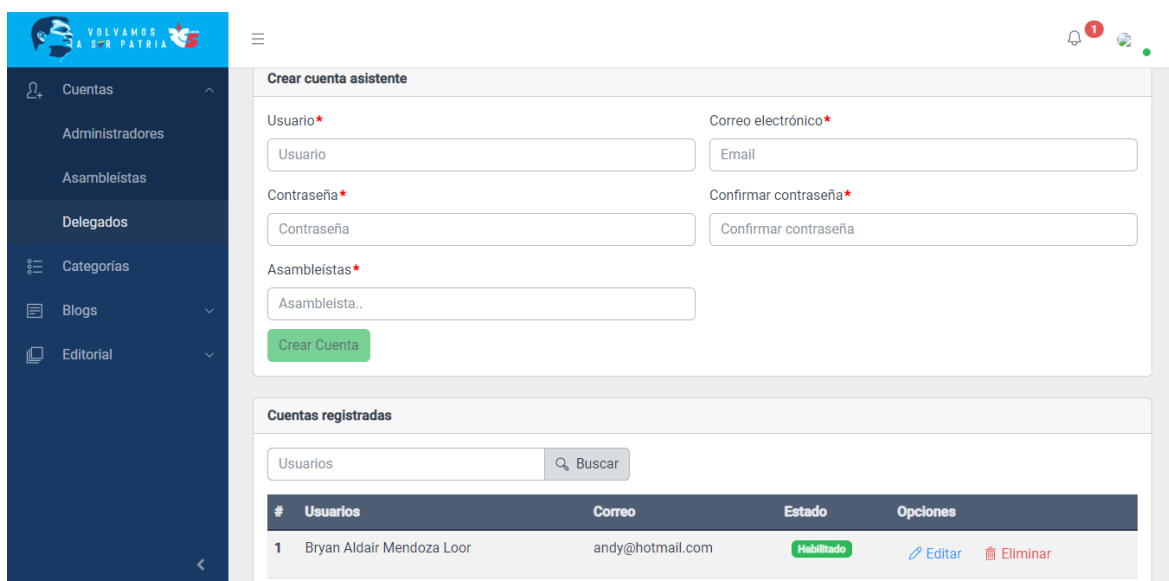
**Figura 3.4.** Interfaz de crear cuenta Administrador

Fuente: Autores





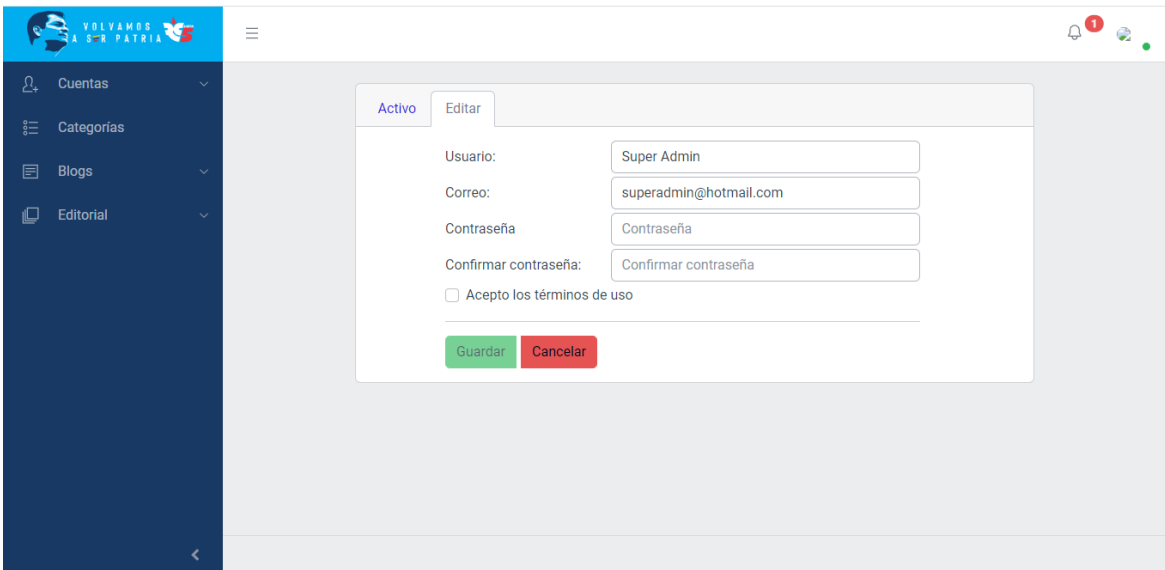
**Figura 3.5.** Interfaz de crear cuenta Asambleísta  
Fuente: Autores



**Figura 3.6**

**Figura 3.6.** Interfaz de crear cuenta asistente  
Fuente: Autores

En las Figura 3.7 se observa el diseño de la gestión de editar la cuenta.



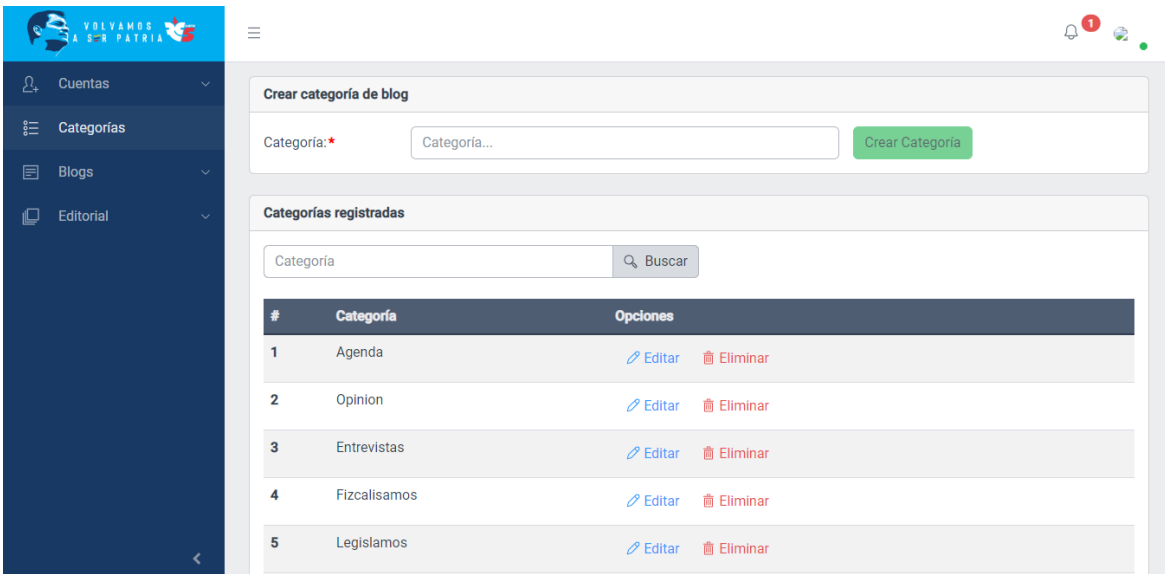
**Figura 3.7.** Interfaz de formulario para la edición de la cuenta.

Fuente: Autores

- **SPRINT 2: GESTIÓN CATEGORÍAS**

La Tabla 3.6 se detalla la lista de tareas necesarias correspondiente al sprint 2. Este sprint se enfoca en el proceso de creación de categorías para la publicación de blog.

En la Figura 3.8 se observa el diseño para la creación y edición de categorías.



#	Categoría	Opciones
1	Agenda	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Eliminar</a>
2	Opinion	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Eliminar</a>
3	Entrevistas	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Eliminar</a>
4	Fizcalisamos	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Eliminar</a>
5	Legislamos	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Eliminar</a>

**Figura 3.8.** Interfaz de crear, editar y eliminar categoría.

Fuente: Autores

### • SPRINT 3: GESTIÓN BIOGRAFÍA

La Tabla 3.7 se detalla la lista de tareas necesarias correspondiente al sprint 3. Este sprint se enfoca en el proceso de crear y actualizar biografía, correspondiente al perfil de un asambleísta.

En la Figura 3.9Figura 3.8 se observa el diseño para agregar un perfil biográfico a un asambleísta.

The screenshot shows a user interface for editing a profile. At the top right, there is a notification bell and a user profile icon. The main content area features a large placeholder for a profile picture with the text "Seleccionar una imagen" and an upward arrow. Below this is a rich text editor with a toolbar containing options for paragraph, font size, bold, italic, bulleted list, numbered list, undo, and redo. The editor contains a list of bullet points and a paragraph of text.

- *Abogada por la Universidad Internacional del Ecuador, Magister en Alta Gerencia por el Instituto de Altos Estudios Nacionales, Máster en Economía Internacional y Desarrollo por la Universidad Complutense de Madrid.*
- *Dentro de su experiencia laboral entre varios cargos se destacan los siguientes.*
- *Secretaría Nacional del Parlamento Andino, sede Ecuador.*
- *Secretaría General de la Intendencia de Compañías de Quito, Superintendencia de Compañías.*
- *Secretaría Nacional de la Administración Pública.*
- *Ministra de Trabajo (E).*
- *Subsecretaría General de la Administración Pública.*
- *Secretaría General de Despacho Presidencial del Presidente Rafael Correa.*
- *Subsecretaría de Agenda Presidencial (E) del Presidente Rafael Correa.*
- *Ministra de Turismo (E).*
- *Viceministra de Gestión Turística, Ministerio de Turismo MINTUR.*
- *Cónsul General del Ecuador en Madrid (E).*
- *Vicécónsul del Ecuador en Madrid.*
- *Coordinadora General de Agenda Estratégica Presidencial del Presidente Rafael Correa.*
- *Coordinadora General de Recursos Humanos, Desarrollo Institucional y Capacitación, Superintendencia de Compañías.*
- *Asesora de la Secretaría de Comunicación e Información, Presidencia de la República del Ecuador.*
- *Asistente de Investigación, Universidad Internacional del Ecuador UIDE.*

*Es una asambleísta con una amplia experiencia en política y liderazgo. Con una formación sólida en derecho y ciencias políticas, ha demostrado su compromiso con la justicia social y la defensa de los derechos humanos. Durante su carrera, ha trabajado incansablemente para mejorar las condiciones de vida de su comunidad y fomentar la participación ciudadana en la toma de decisiones políticas. Como asambleísta, se esfuerza por representar a todos los ciudadanos de su distrito y trabajar en colaboración con otros líderes para lograr un futuro más justo y equitativo para todos.*

Below the text are icons for Facebook, Twitter, Instagram, and TikTok. At the bottom left, there is a green button labeled "Actualizar".

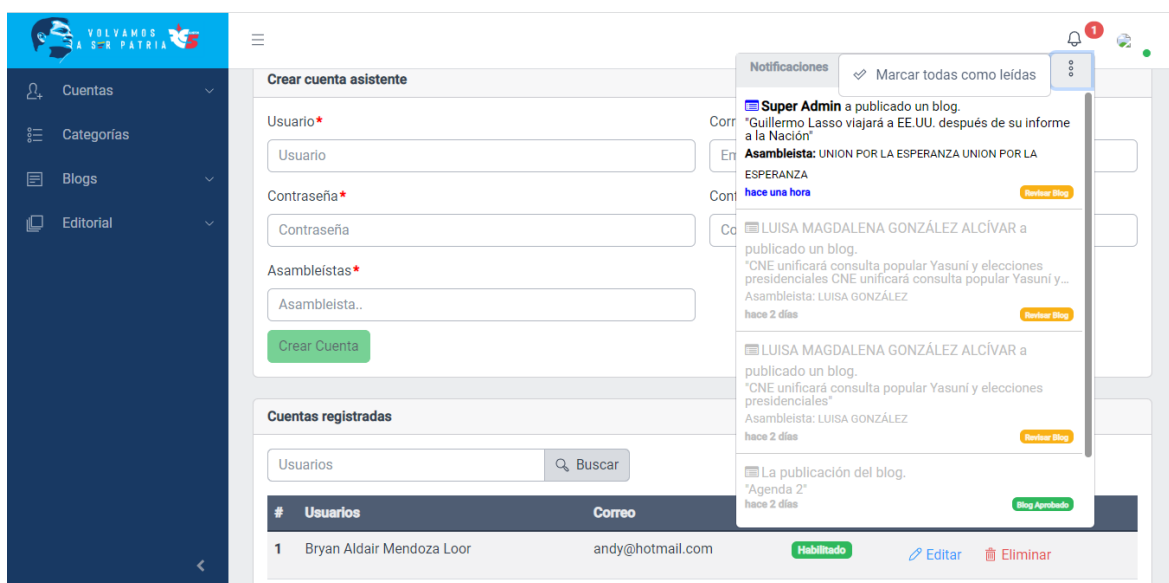
**Figura 3.9.** Interfaz de agregar un perfil biográfico a un asambleísta.

Fuente: Autores

- **SPRINT 4: GESTIÓN NOTIFICACIONES**

La Tabla 3.8 se detalla la lista de tareas necesarias correspondiente al sprint 4. Este sprint se enfoca en el proceso de crear un acceso directo a los ventos que suceden al momento de crear, editar, aprobar o denegar un blog dentro de la página web administrativa.

En la Figura 3.10Figura 3.8 se observa el diseño de un menú de notificaciones, donde será un enlace a los diferentes eventos de los blogs.



**Figura 3.10.** Interfaz de notificaciones

Fuente: Autores

- **SPRINT 5: GESTIÓN BLOGS, ULTIMAS NOTICIAS**

La Tabla 3.9 se detalla la lista de tareas necesarias correspondiente al sprint 5. Este sprint se enfoca en el proceso de creación y publicaciones de los blogs que posterior serán presentados en la aplicación móvil.

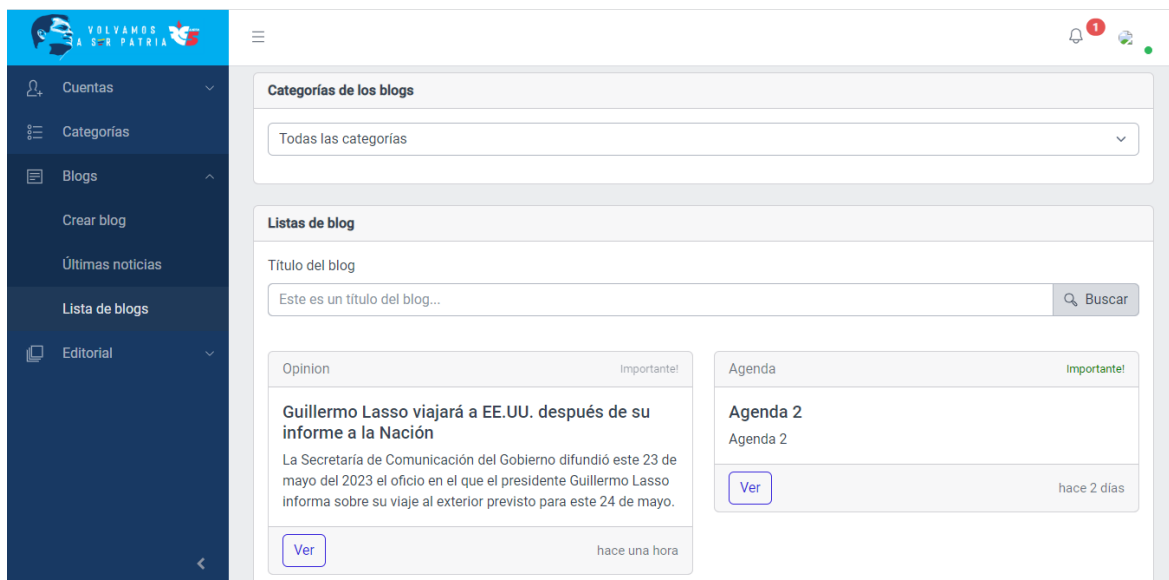
En la Figura 3.11Figura 3.8 se observa el diseño de un formulario para ingresar la información que será publicada en la aplicación móvil.

**Figura 3.11.** Interfaz de formulario de ingreso de información  
Fuente: Autores

En la Figura 3.12Figura 3.8 se observa el diseño de una lista de blogs, donde el administrador tiene los permisos de aprobar o denegar ciertos blogs, para posterior ser publicado en las ultimas noticias de la aplicación móvil.

**Figura 3.12.** Interfaz de listas de blog por aprobar en ultimas noticias  
Fuente: Autores

En la Figura 3.13Figura 3.12Figura 3.8 se observa el diseño de una lista de blogs, donde la cuenta podrá ver sus blogs publicado, tanto lo importantes y personales, la cual se podrá identificar cual de esos blogs están dentro de ultimas noticias.



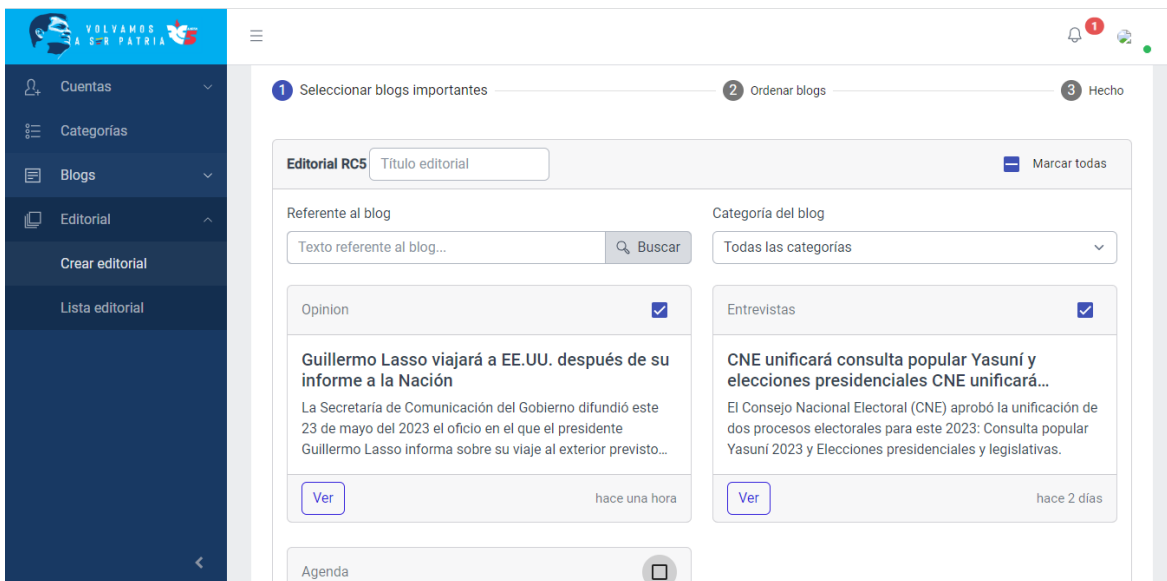
**Figura 3.13.** Interfaz de listas de blogs del perfil asambleísta.

Fuente: Autores

- **SPRINT 6: GESTIÓN EDITORIAL**

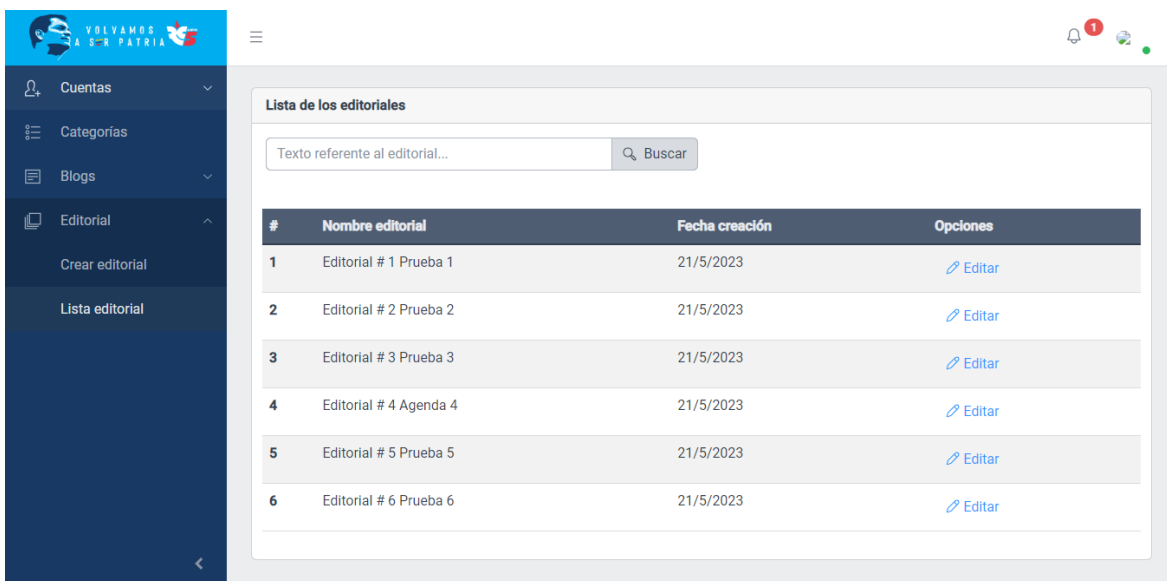
La Tabla 3.10 se detalla la lista de tareas necesarias correspondiente al sprint 6. Este sprint se enfoca en el proceso de creación de editoriales, que corresponde en la selección y agrupación de los blogs más importantes de la semana.

En la Figura 3.14Figura 3.8 se observa el diseño de una lista de blogs, donde el administrador tiene los permisos para crear un editorial referente a los blogs más importantes de la semana.



**Figura 3.14.** Interfaz de selección de listas de blogs importantes de la semana.  
Fuente: Autores

En la Figura 3.15Figura 3.8 se observa el diseño de una lista de editorial, donde el administrador tiene los permisos de editar mas no eliminar la editorial.

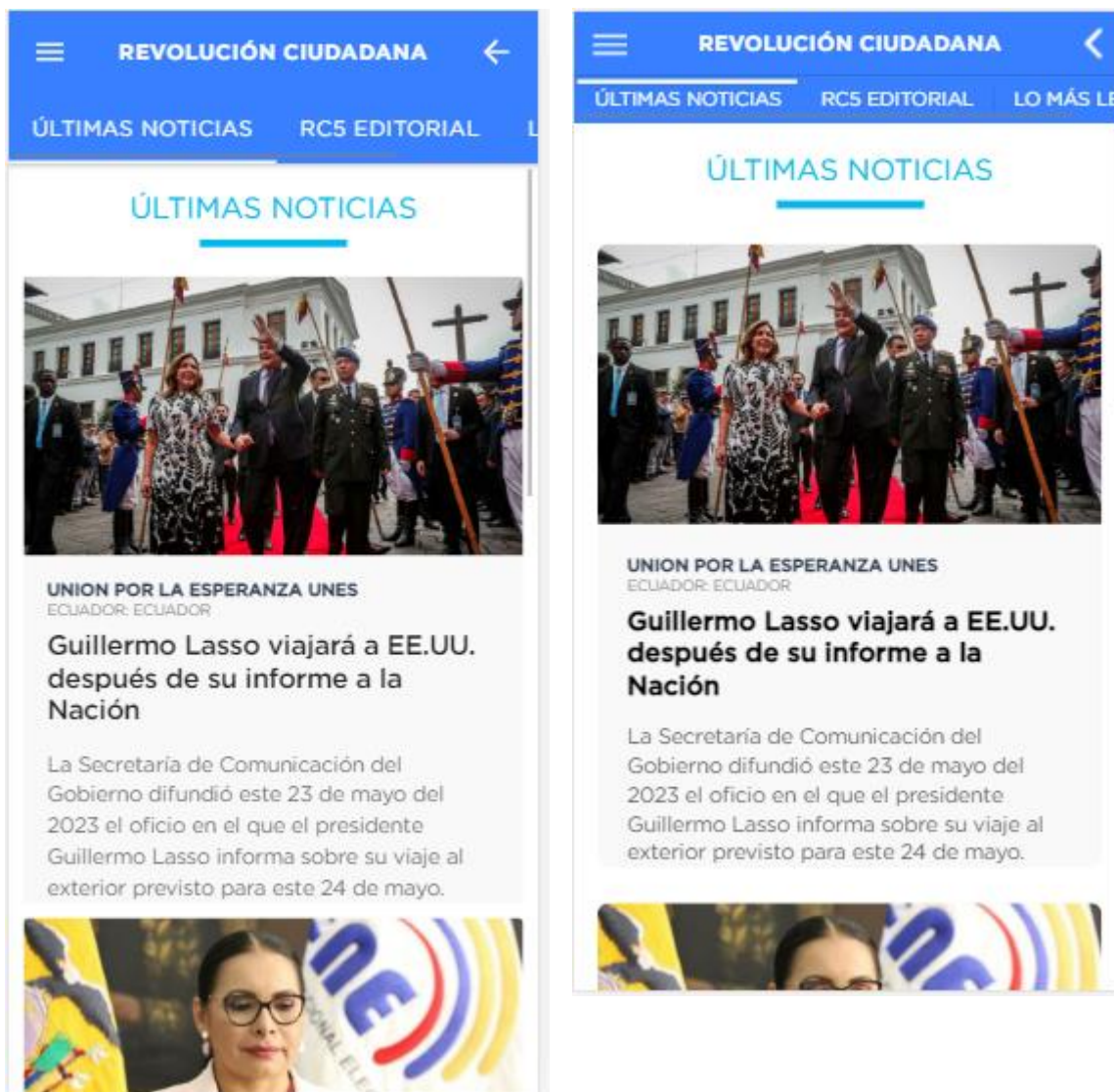


**Figura 3.15.** Interfaz de listas de editoriales.  
Fuente: Autores

- **SPRINT 7: GESTIÓN ULTIMAS NOTICIAS APP, EDITORIAL APP, MÁS LEÍDO APP**

La Tabla 3.11 se detalla la lista de tareas necesarias correspondiente al sprint 7. Este sprint se enfoca en el proceso mostrar la información de los blogs de ultimas noticias, las editoriales y lo más leídos en la aplicación móvil.

En la Figura 3.16Figura 3.8 se observa el diseño de una lista de blogs ultimas noticias en la aplicación móvil Android and iOS, donde el usuario de la aplicación podrá revisar la lista de blogs.



**Figura 3.16.** Interfaz de listas de ultimas noticias Android and iOS.

Fuente: Autores

En la Figura 3.17Figura 3.16Figura 3.8 se observa el diseño de una lista de editoriales en la aplicación móvil Android and iOS, donde el usuario de la aplicación



podrá revisar la lista de editoriales que se han creado desde el inicio de la aplicación.

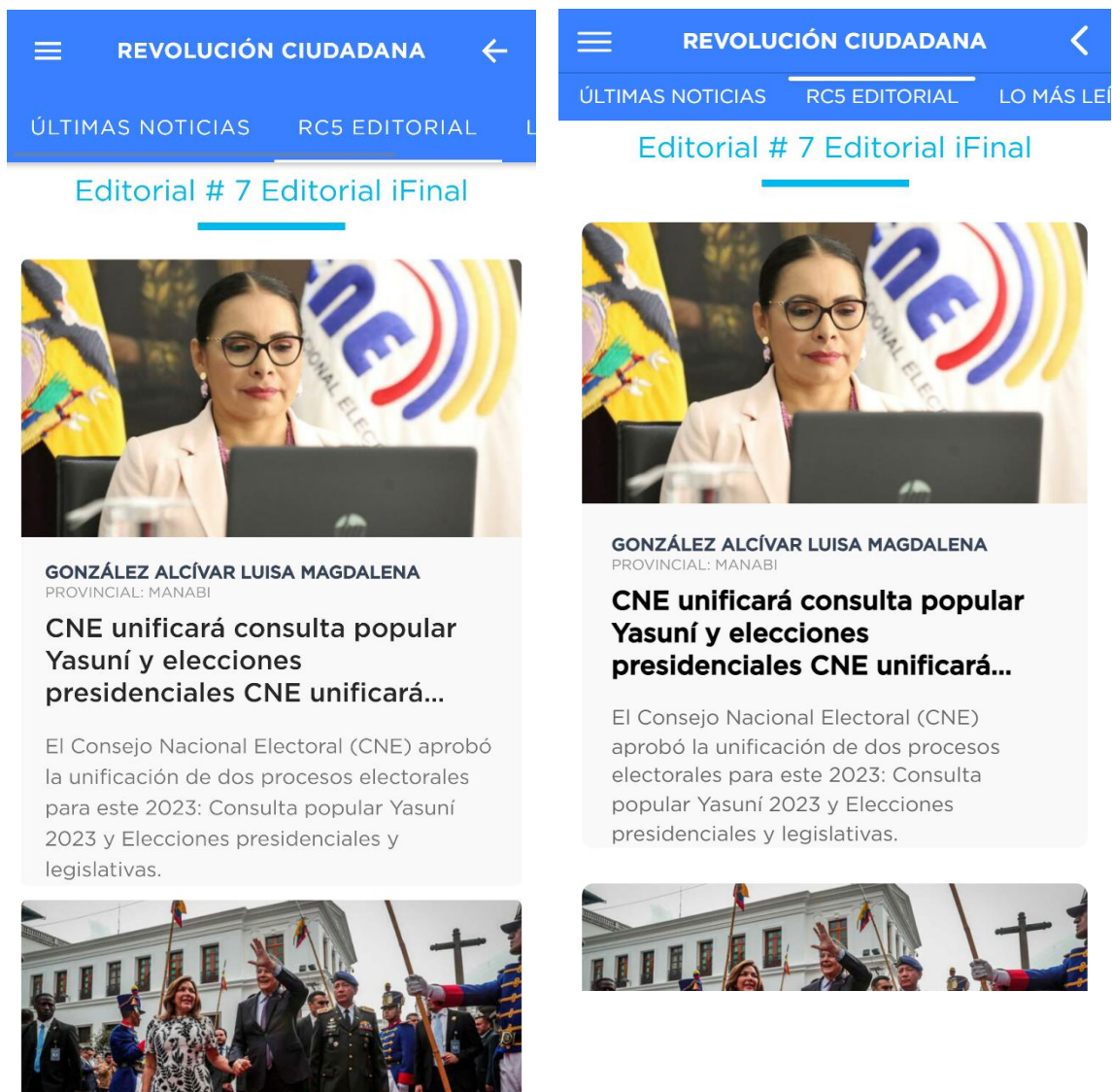
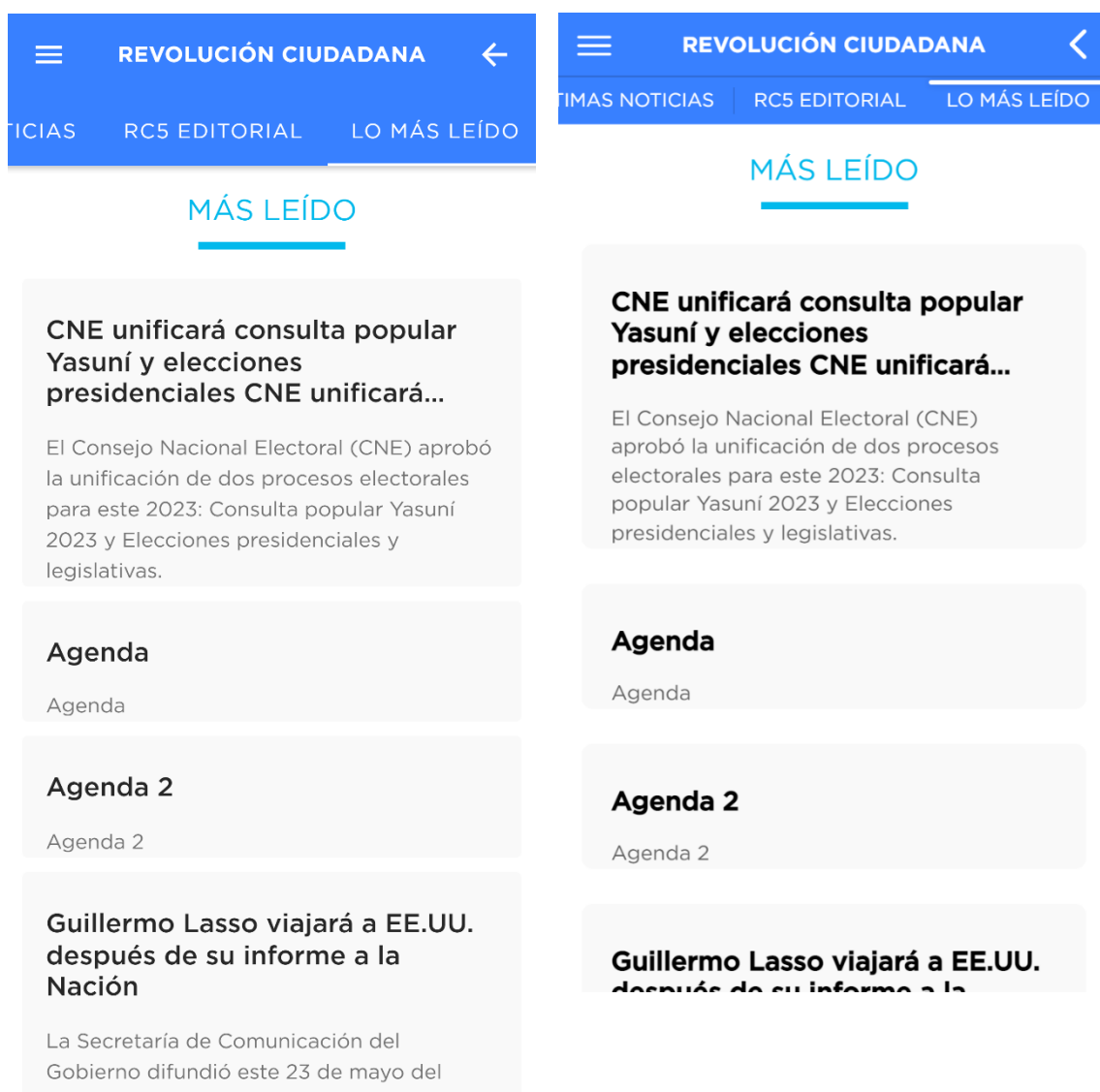


Figura 3.17. Interfaz de lista de editoriales en Android and iOS.

Fuente: Autores

En la y Figura 3.16Figura 3.8 se observa el diseño de una lista de los blogs más vistos por los usuarios de la aplicación móvil Android and iOS, donde el usuario de la aplicación podrá revisar la lista de los blogs más relevantes de la aplicación.

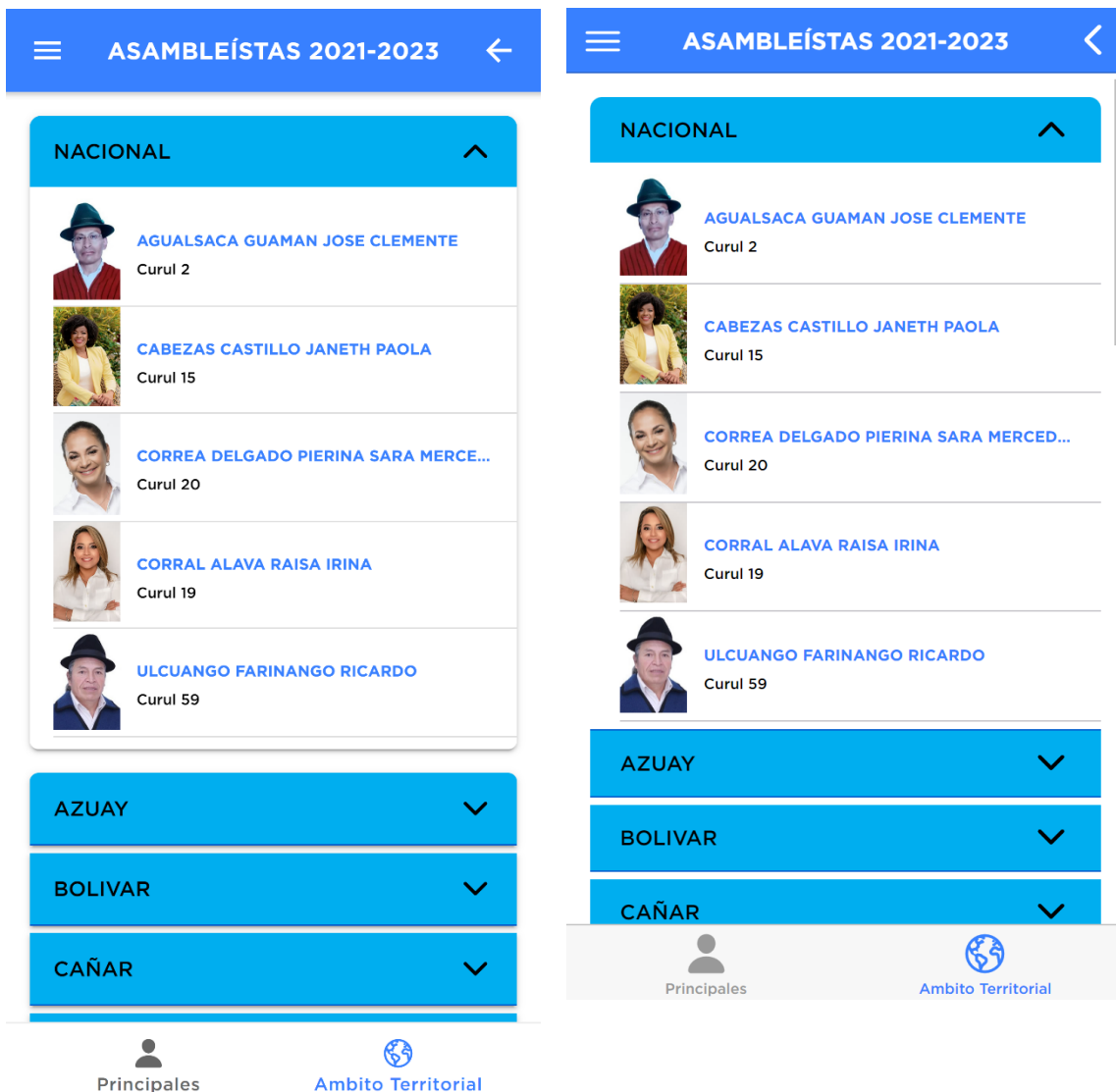


**Figura 3.18.** Interfaz de lista de blogs más relevantes por los usuarios Android and iOS.  
Fuente: Autores

- **SPRINT 8: GESTIÓN ASAMBLEÍSTAS APP**

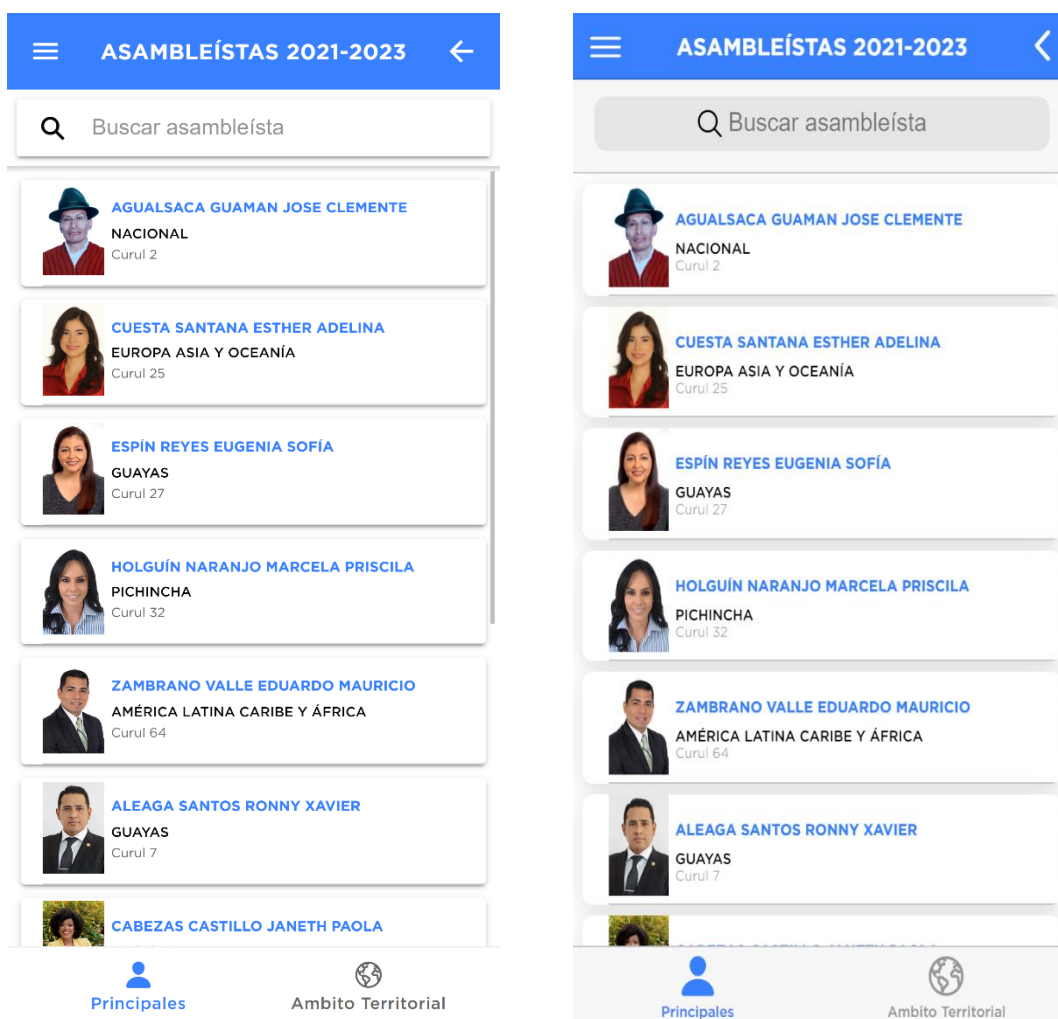
La Tabla 3.12 se detalla la lista de tareas necesarias correspondiente al sprint 8. Este sprint se enfoca en el proceso de mostrar la información del asambleísta, tanto personales como sus actividades profesionales dentro de la asamblea nacional.

En la Figura 3.19 y Figura 3.20Figura 3.16Figura 3.8 se observa el diseño de una lista de los asambleístas del movimiento RC5 que se encuentra dentro de la asamblea nacional, donde el usuario de la aplicación podrá revisar la información de los asambleístas mediante una lista.



**Figura 3.19.** Interfaz de lista de asambleístas por ámbito territorial para Android and iOS.

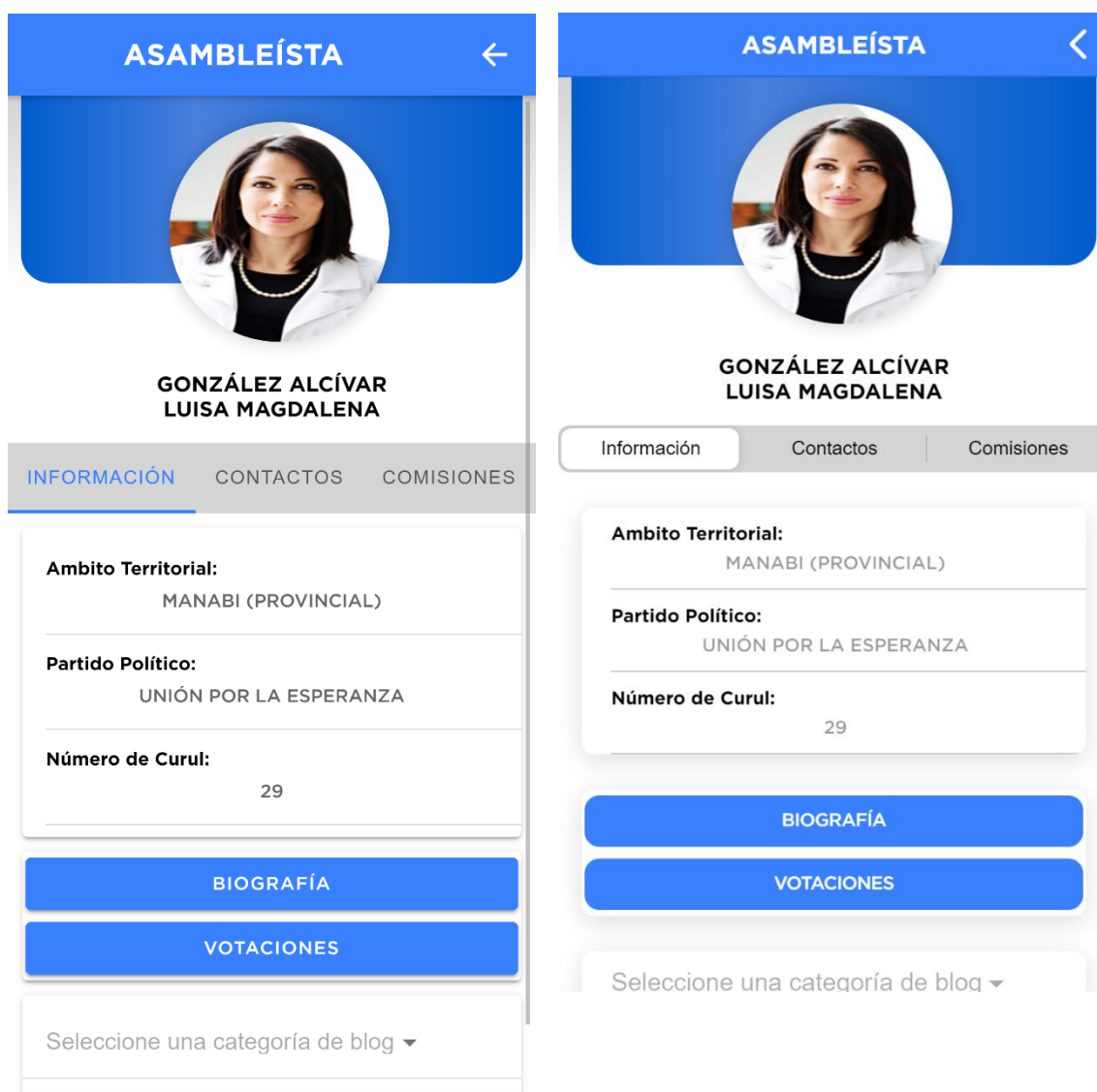
Fuente: Autores



**Figura 3.20.** Interfaz de lista de asambleístas para Android and iOS.

Fuente: Autores

En la Figura 3.21 se observa el diseño donde se muestra la información del asambleísta, donde el usuario de la aplicación podrá revisar la información de los asambleístas.



**Figura 3.21.** Interfaz de información de asambleístas para Android and iOS.

Fuente: Autores

En la Figura 3.22 se observa el diseño donde se muestra los votos que realizan en cada sesión los asambleístas, donde el usuario de la aplicación podrá revisar la todas las votaciones de cada asambleísta.



**Figura 3.22.** Interfaz de votos de asambleístas para Android and iOS.

Fuente: Autores

En la Figura 3.23 se observa el diseño donde se muestra la biografía de los asambleístas que fueron registrado desde la página web administrativa, donde el usuario de la aplicación podrá revisar la biografía del asambleísta



**Figura 3.23.** Interfaz de información de biografía de assembleístas para Android and iOS.

Fuente: Autores

## • SPRINT 9: GESTIÓN PREGUNTAS APP

La Tabla 3.13 se detalla la lista de tareas necesarias correspondiente al sprint 9. Este sprint se enfoca en el proceso de enviar un correo a la cuenta oficial de la RC5, para que los usuarios de la aplicación puedan hacer sus consultas.

En la Figura 3.24 se observa el diseño donde se muestra un formulario donde el usuario deberá llenar para poder hacer su consulta.

The image displays two versions of a mobile application interface for submitting questions. Both screens have a blue header with a back arrow and the word 'PREGUNTAS'. The title 'ENVÍA TU PREGUNTA' is centered below the header.

**Left Screenshot:** The main text asks if the user wants to ask a question and receive an answer from the RC5 responsible. It instructs the user to send the question to the 'Buzón de RC5' via the form on the page and follow the instructions in the received email. Below this is a form with the instruction 'Rellena este formulario y un responsable de RC5 te responderá'. The form fields are: 'Nombre \*', 'Apellidos \*', 'Email \*', and 'Teléfono'.

**Right Screenshot:** The main text asks if the user wants to ask a question and receive an answer from the RC5 responsible. It instructs the user to send the question to the 'Buzón de RC5' via the form on the page and follow the instructions in the received email. Below this is a form with the instruction 'Rellena este formulario y un responsable de RC5 te responderá'. The form fields are: 'Nombre \*', 'Apellidos \*', 'Email \*', and 'Teléfono'.

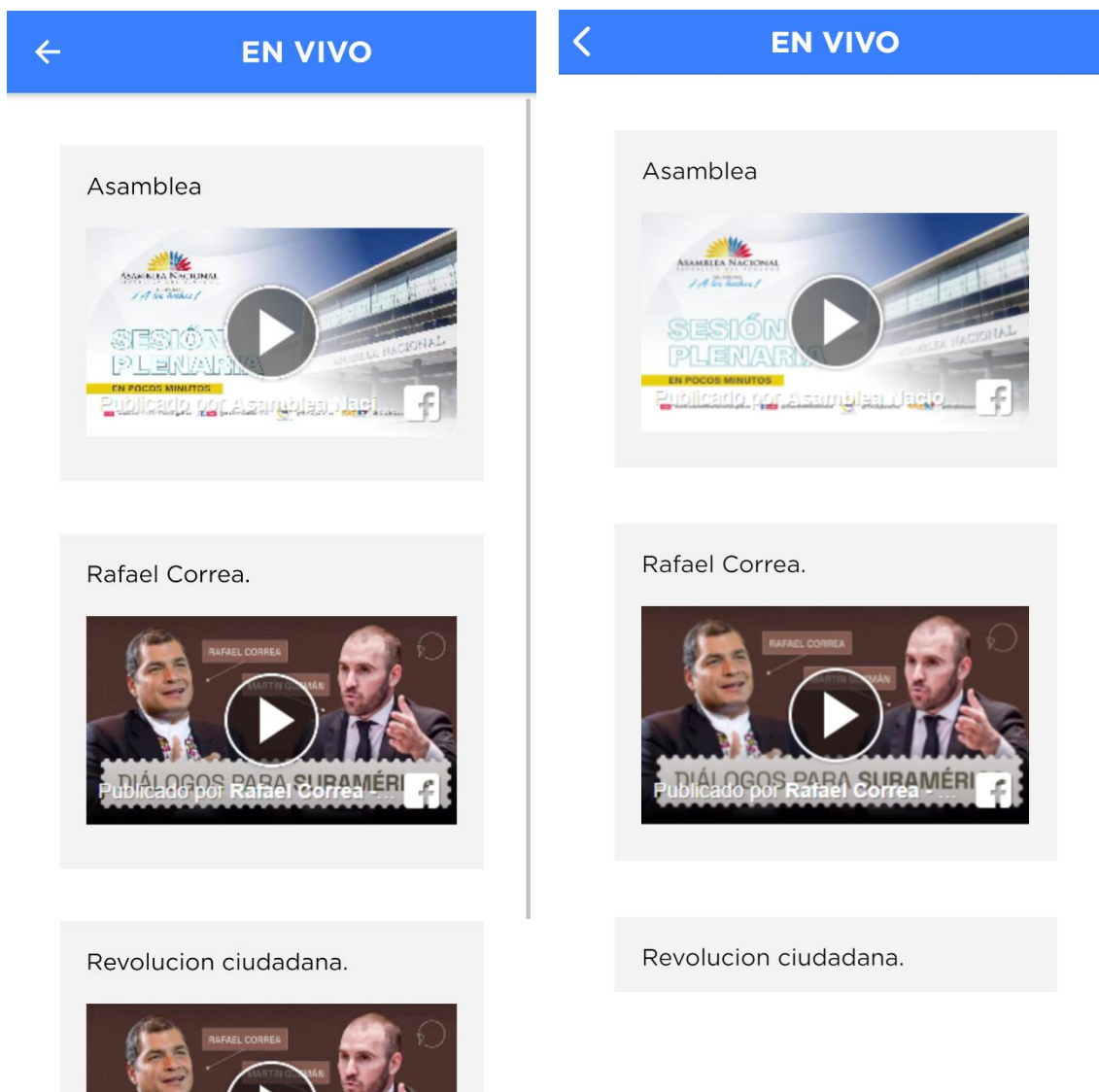
**Figura 3.24.** Interfaz de formulario de preguntas para Android and iOS.  
Fuente: Autores

- **SPRINT 10: GESTIÓN EN VIVO APP**

La Tabla 3.14 se detalla la lista de tareas necesarias correspondiente al sprint 10. Este sprint se enfoca en el proceso mostrar los videos en vivo de las cuentas oficiales de Facebook, donde el usuario de la aplicación móvil podrá ver los videos en directo o el ultimo directo que realizó esa cuenta de Facebook.

En la Figura 3.25 se observa el diseño donde se muestra los videos registrados de los perfiles de Facebook.





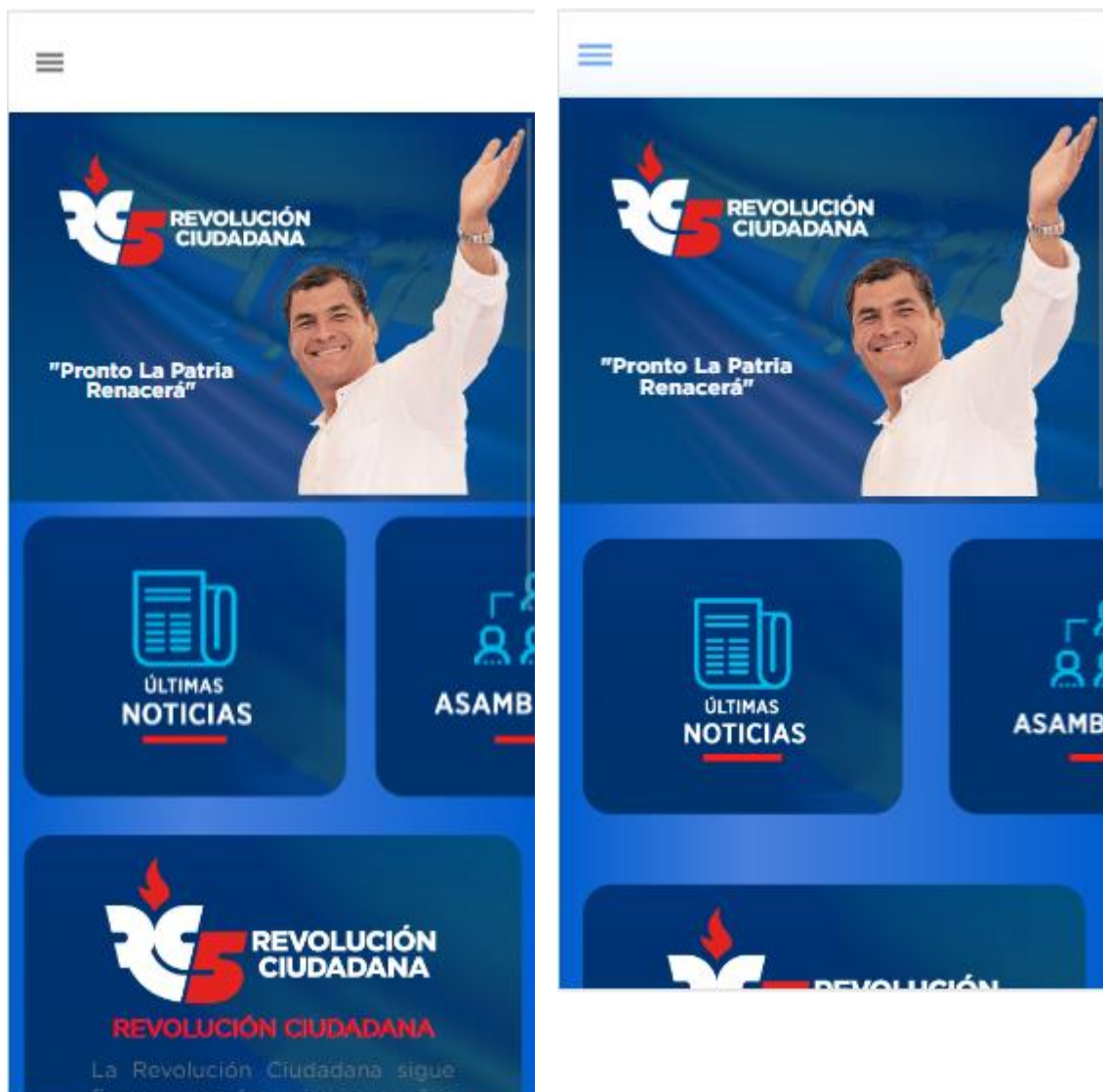
**Figura 3.25.** Interfaz de en vivo de los perfiles oficiales de Facebook Android and iOS.

Fuente: Autores

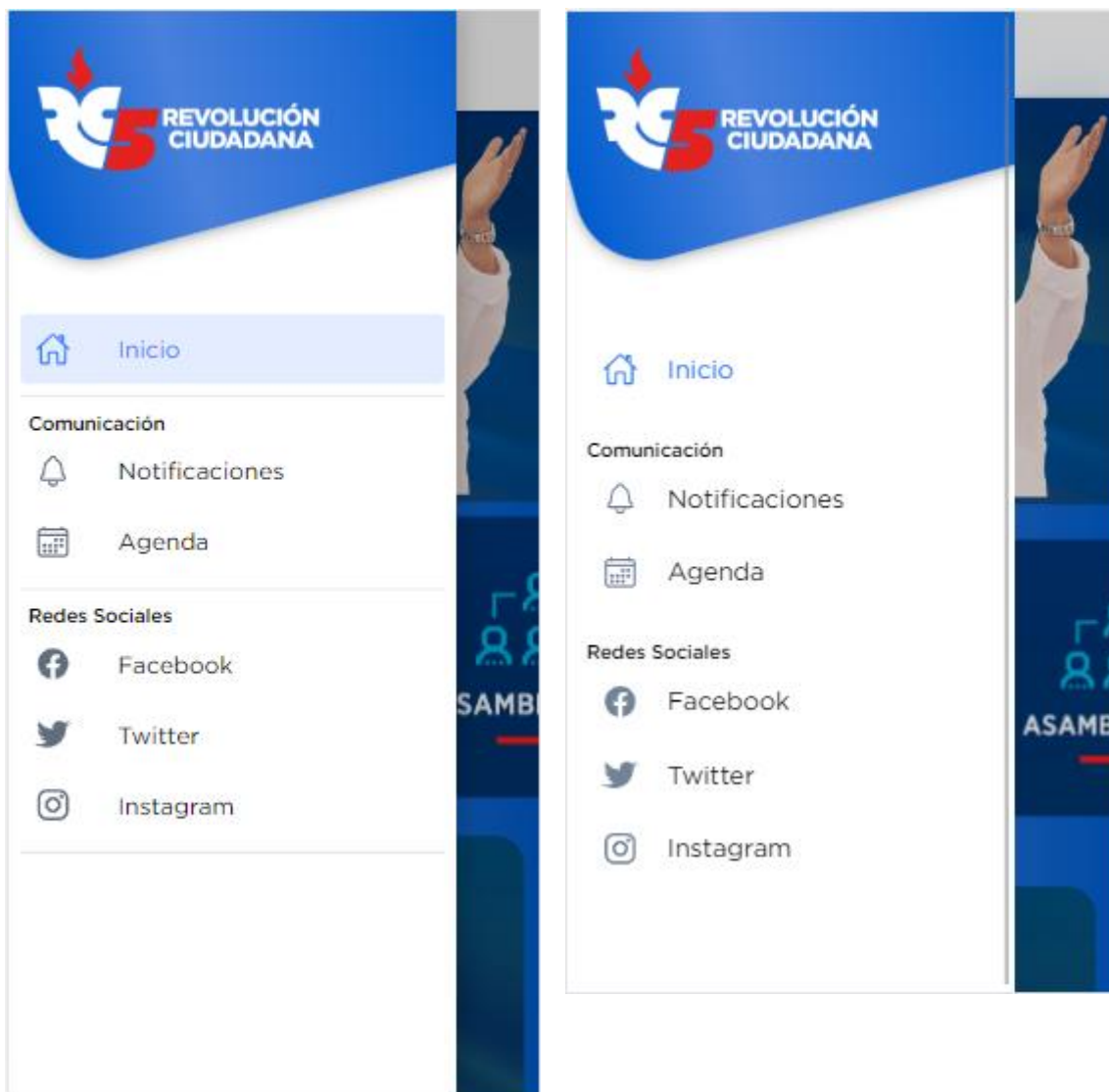
- **SPRINT 11: GESTIÓN INICIO APP**

La Tabla 3.15 se detalla la lista de tareas necesarias correspondiente al sprint 11. Este sprint se enfoca en el proceso de crear una interfaz de inicio amigable y que tenga accesos directos a las opciones de información de la aplicación.

En la Figura 3.26 y Figura 3.27 se observa el diseño donde se muestra un inicio que hace referencia al objetivo de la aplicación móvil, como: ¿De qué trata la aplicación?, y opciones accesos visibles para los usuarios de la aplicación móvil, un menú con opciones que ayuda a la interactividad de la aplicación móvil.



**Figura 3.26.** Interfaz de inicio para Android and iOS.  
Fuente: Autores

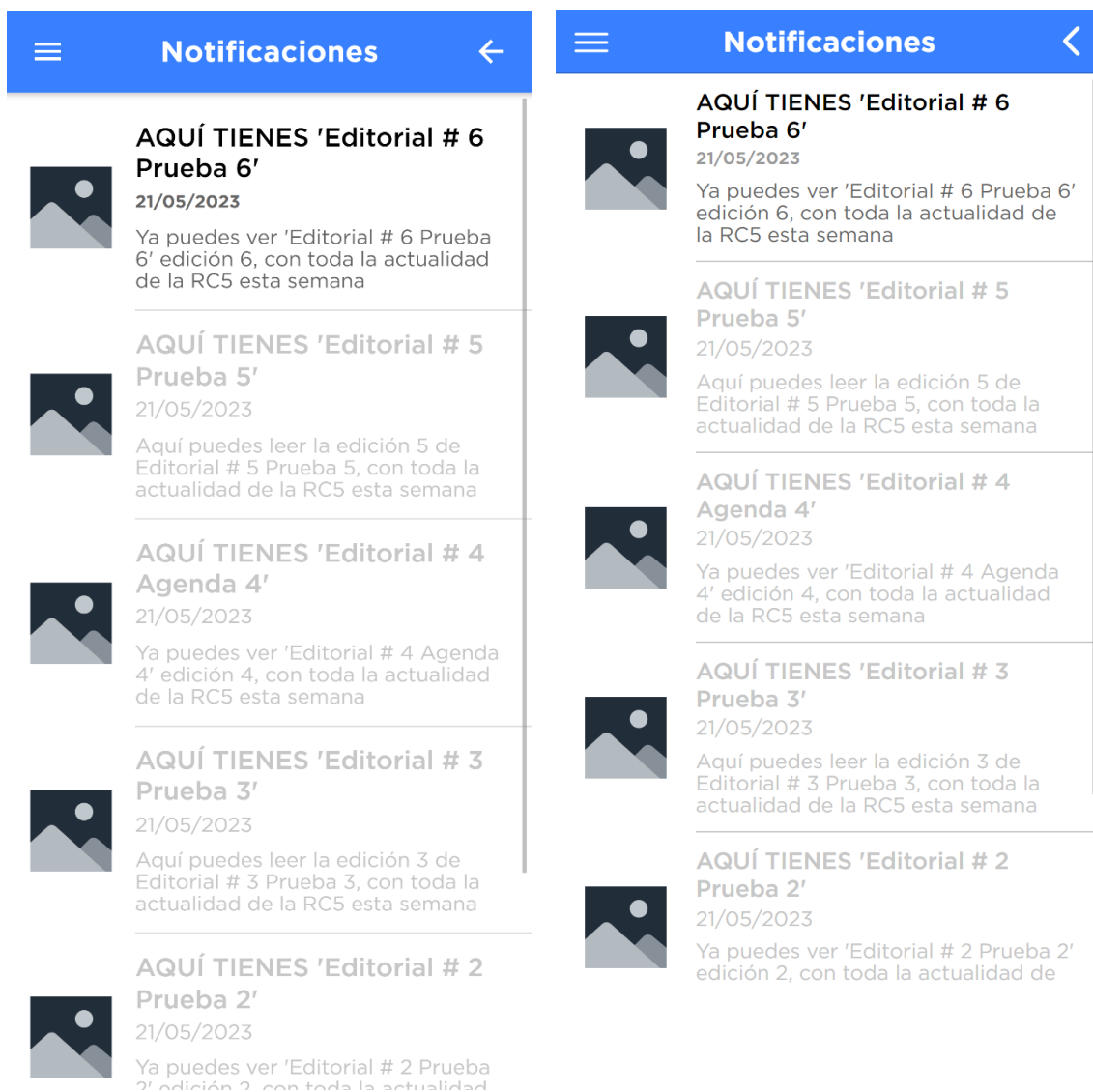


**Figura 3.27.** Interfaz de menú de opciones para Android and iOS.  
Fuente: Autores

- **SPRINT 12: GESTIÓN NOTIFICACIONES APP**

La Tabla 3.16 se detalla la lista de tareas necesarias correspondiente al sprint 12. Este sprint se enfoca en el proceso de notificar a los usuarios de la aplicación móvil, la publicación de editoriales, y con ello generar un acceso directo a la información

En la Figura 3.28 se observa el diseño donde se muestra un historial de notificaciones, donde se podrá acceder a los diferentes editoriales publicados.



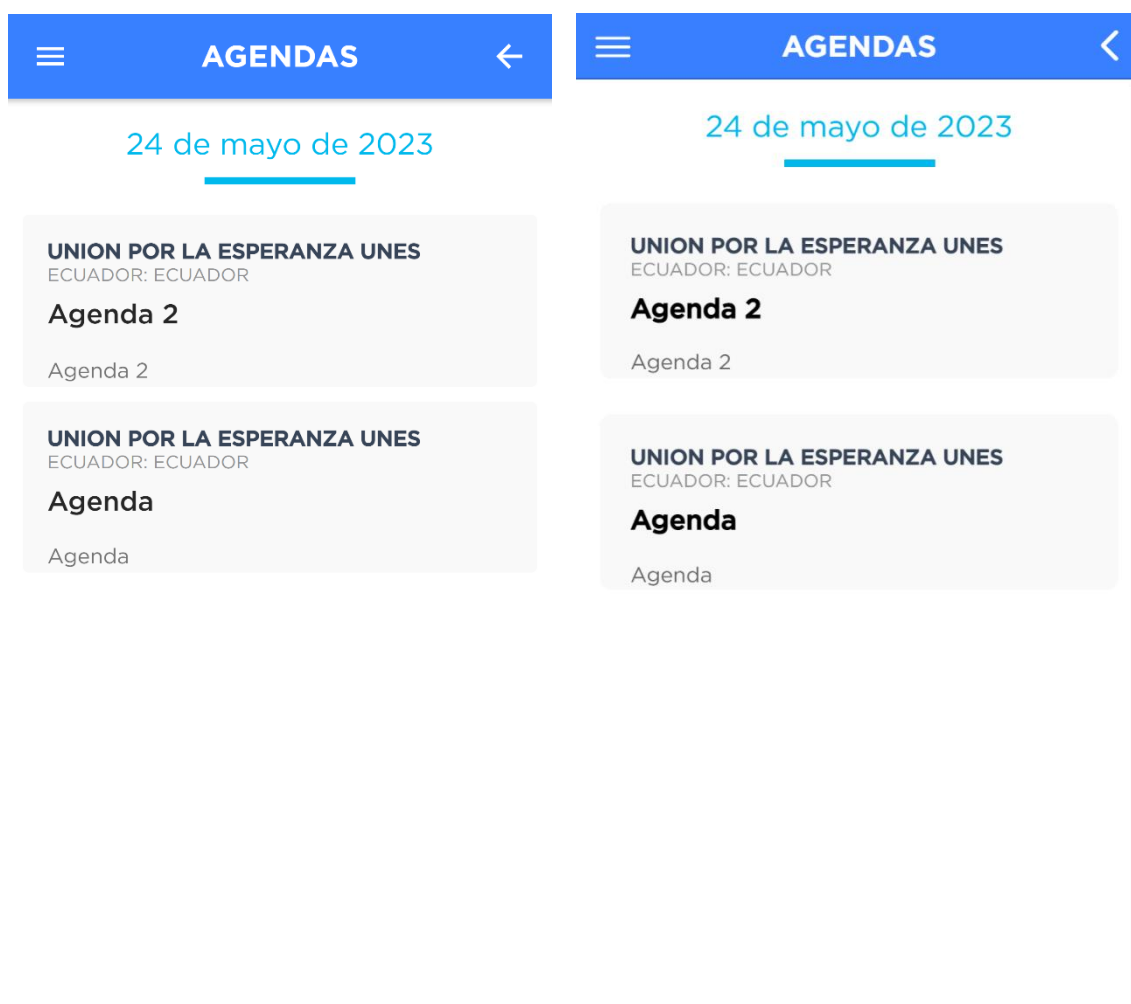
**Figura 3.28.** Interfaz de historial de notificaciones para Android and iOS.

Fuente: Autores

- **SPRINT 13: GESTIÓN AGENDA APP**

La Tabla 3.17 se detalla la lista de tareas necesarias correspondiente al sprint 13. Este sprint se enfoca en la revisión de las agendas establecidas en la creación de los blogs.

En la Figura 3.29 se observa el diseño donde se muestra todas las agendas establecidas en ciertas fechas de creación, y con ello se podrá acceder a la información de la agenda



**Figura 3.29.** Interfaz de lista de agendas para Android and iOS.  
Fuente: Autores

## REVISIÓN Y RETROSPECTIVAS (FASE III)

En esta fase se llevó el proceso de ejecución de cada Sprint los cuales fueron revisados y ejecutados correctamente con la finalidad de desarrollar el sistema Web y móvil, cumpliendo cada una de las historias de usuarios proporcionada por el propietario del producto, además se desarrolló el manual de usuario y se planifico la capacitación para el uso del sistema, la revisión como la retrospectiva son oportunidades valiosas para el aprendizaje y la mejora continua del equipo, estas prácticas fomentaron la transparencia, la colaboración y la adaptación en el marco de la metodología Scrum, permitiendo al equipo de desarrollo optimizar el rendimiento y entregar un valor cada vez mayor en cada sprint.

A continuación, se muestra una lista de los Sprint aprobados en cada revisión:

**Tabla 3.5.** Historial de tareas desarrolladas Sprint 1

<b>Indicador (ID) Historia Usuario</b>	<b>Historial de Tareas</b>	<b>Estado</b>
<b>HU01</b>	Montar el ecosistema de backend y fronend.	Finalizado
	Adaptar la Api de Authentication User de Laravel al formulario de inicio de sesión en Angular.	
	Crear diseño para Login.	
<b>HU02</b>	Generar las Api de crear, editar y eliminar cuentas.	Finalizado
	Generar la Api de listar cuentas con diferentes roles.	
	Generar la Api de listar perfiles de assembleístas.	
	Crear diseño de formulario para la creación y edición de cuentas.	
<b>HU03</b>	Crear diseño para listar cuentas.	Finalizado
	Implementar la Api de editar cuenta.	
	Crear diseño de formulario para editar la cuenta.	

**Fuente:** Autores

**Tabla 3.6.** Historial de tareas desarrolladas Sprint 2

<b>Indicador (ID) Historia Usuario</b>	<b>Historial de Tareas</b>	<b>Estado</b>
<b>HU04</b>	Generar la Api de crear, editar y eliminar categoría	Finalizado
	Generar la Api de listar categoría.	
	Crear diseño de formulario para crear y editar categoría.	

**Fuente:** Autores

**Tabla 3.7.** Historial de tareas desarrolladas Sprint 3

<b>Indicador (ID) Historia Usuario</b>	<b>Historial de Tareas</b>	<b>Estado</b>
<b>HU05</b>	Generar la Api de crear, editar biografía.	Finalizado
	Generar la Api de cargar biografía.	
	Crear diseño de formulario para crear y editar biografía.	

**Fuente:** Autores

**Tabla 3.8.** Historial de tareas desarrolladas Sprint 4

<b>Indicador (ID) Historia Usuario</b>	<b>Historial de Tareas</b>	<b>Estado</b>
<b>HU06</b>	Implementar servicio de WebSocket de Laravel.	Finalizado
	Configurar servidor de WebSocket.	
	Implementar proxy en el servidor.	
	Implementar canales y eventos para las notificaciones.	
	Implementar canales y eventos en las Api que sean necesarias.	
	Api para listar notificaciones por WebSocket.	
	Api para marcar como leído una o varias notificaciones.	
Crear diseño de notificaciones.		

**Fuente:** Autores

**Tabla 3.9.** Historial de tareas desarrolladas Sprint 5

<b>Indicador (ID) Historia Usuario</b>	<b>Historial de Tareas</b>	<b>Estado</b>
<b>HU07</b>	Implementar la Api de listar categorías. Generar la Api de crear blog. Crear diseño de formulario para la creación del blog. Implementar canales y eventos en las Api que sean necesarias.	Finalizado
<b>HU08</b>	Implementar la Api de listar categorías. Generar la Api de listar blogs por aprobar Generar la Api de cargar información del blog Generar la Api de aprobar o denegar el blog Crear diseño para mostrar las categorías y la lista de blogs por aprobar Crear diseño para mostrar la información del blog Crear diseño de formulario para aprobar o denegar blog	Finalizado
<b>HU09</b>	Implementar la Api de listar categorías. Implementar la Api de cargar información del blog. Generar la Api de listar blogs del perfil. Generar la Api de editar y eliminar blog del perfil Crear diseño para mostrar las categorías y la lista de blogs del perfil Crear diseño para mostrar la información del blog	Finalizado
<b>HU12</b>	Implementar la Api de listar blogs aprobados	Finalizado
<b>HU13</b>	Implementar la Api de crear blog de categoría comunicado oficiales	Finalizado

Fuente: Autores



**Tabla 3.10.** Historial de tareas desarrolladas Sprint 6

<b>Indicador (ID) Historia Usuario</b>	<b>Historial de Tareas</b>	<b>Estado</b>
<b>HU10</b>	Generar la Api de crear editorial.	Finalizado
	Implementar la Api de listar blogs importantes de la semana.	
	Implementar la Api de listar categoría.	
	Implementar canales y eventos para las notificaciones.	
	Crear diseño de seleccionar y ordenar blog para ser publicado.	
<b>HU11</b>	Generar la Api de listar editoriales	Finalizado
	Generar la Api de editar editorial	
	Implementar la Api de listar blogs de la semana	
	Crear diseño listar los editoriales	

Fuente: Autores

**Tabla 3.11.** Historial de tareas desarrolladas Sprint 7

<b>Indicador (ID) Historia Usuario</b>	<b>Historial de Tareas</b>	<b>Estado</b>
<b>HU14</b>	Generar la Api Mobile ultimas noticias	Finalizado
	Generar la Api Mobile de cargar contenido del blog	
	Crear diseño de la lista de ultimas noticias	
<b>HU15</b>	Generar la Api Mobile listar editoriales	Finalizado
	Implementar la Api Mobile de cargar contenido del blog	
	Crear diseño de la lista de editoriales	
<b>HU16</b>	Generar la Api Mobile listar más leído	Finalizado
	Implementar la Api Mobile de cargar contenido del blog	
	Crear diseño de la lista de más leído	
<b>HU23</b>	Implementar la Api Mobile de lista de blogs con categoría comunicados oficiales	Finalizado

Fuente: Autores

**Tabla 3.12.** Historial de tareas desarrolladas Sprint 8

<b>Indicador (ID) Historia Usuario</b>	<b>Historial de Tareas</b>	<b>Estado</b>
<b>HU17</b>	Generar la Api Mobile de listar assembleístas.	Finalizado
	Generar la Api Mobile de listar ámbito territorial de los assembleístas.	
	Crear diseño de la lista assembleístas	
	Crear diseño de la lista de ámbito territorial	
<b>HU18</b>	Generar la Api Mobile información del assembleísta.	Finalizado
	Generar la Api Mobile lista de votaciones.	
	Generar la Api Mobile biografía.	
	Generar la Api Mobile blogs del assembleísta.	
	Crear diseño para mostrar la información del assembleísta.	
	Crear diseño para mostrar las votaciones del assembleísta.	
<b>HU19</b>	Implementar la Api Mobile blogs del assembleísta.	Finalizado
	Implementar la Api Mobile de cargar contenido del blog	
	Crear el diseño de la lista de los blogs del assembleísta.	
<b>HU26</b>	Implementar la Api Mobile de biografía del assembleísta.	Finalizado

**Fuente:** Autores

**Tabla 3.13.** Historial de tareas desarrolladas Sprint 9

<b>Indicador (ID) Historia Usuario</b>	<b>Historial de Tareas</b>	<b>Estado</b>
<b>HU20</b>	Implementar dependencia de Ionic Native como EmailComposer	Finalizado
	Crear diseño del formulario para preguntas	

**Fuente:** Autores

**Tabla 3.14.** Historial de tareas desarrolladas Sprint 10

<b>Indicador (ID) Historia Usuario</b>	<b>Historial de Tareas</b>	<b>Estado</b>
<b>HU21</b>	Implementar Api de Facebook Crear diseño de lista de videos de Facebook	Finalizado

**Fuente:** Autores

**Tabla 3.15.** Historial de tareas desarrolladas Sprint 11

<b>Indicador (ID) Historia Usuario</b>	<b>Historial de Tareas</b>	<b>Estado</b>
<b>HU22</b>	Crear diseño de inicio (Lista de contenidos, TimeLine de Twitter). Implementar la Api de Twitter.	Finalizado
<b>HU24</b>	Crear diseño de un menú con opciones de contenidos.	Finalizado

**Fuente:** Autores

**Tabla 3.16.** Historial de tareas desarrolladas Sprint 12

<b>Indicador (ID) Historia Usuario</b>	<b>Historial de Tareas</b>	<b>Estado</b>
<b>HU25</b>	Generar la Api Mobile listar notificaciones editoriales. Implementar la Api Mobile listar editorial Crear diseño de lista de notificaciones editoriales.	Finalizado
<b>HU28</b>	Implementar plugin de notificación local	Finalizado

**Fuente:** Autores

**Tabla 3.17.** Historial de tareas desarrolladas Sprint 13

<b>Indicador (ID) Historia Usuario</b>	<b>Historial de Tareas</b>	<b>Estado</b>
<b>HU27</b>	Implementar Api Mobile de lista de blogs con categoría de Agenda Crear diseño de lista blogs categoría Agenda	Finalizado

**Fuente:** Autores

### **3.3.3. LANZAMIENTO DEL SISTEMA (FASE IV)**

En esta fase se realizó el lanzamiento del sistema de GESTIÓN DE ACTIVIDADES EN LA BANCADA UNIÓN POR LA ESPERANZA-UNES, donde se lanzó el backend (Api, WebSocket, Base de datos) en el servidor [Cloud .io](#), mientras que el frontend (Pagina web administrativa, Aplicación móvil) se subió a los servidores de [Firebase](#), además, se les entregó el código fuente de la aplicación móvil y sistema web administrativo, en el ANEXO 4 se puede encontrar los servidores que estructuran la aplicación web, aplicación móvil, y gestor de base de datos.

### **3.4. REALIZAR LA TRANSFERENCIA TECNOLÓGICA A LA ORGANIZACIÓN DE LA BANCADA DE UNES.**

Para llevar a cabo la transferencia tecnológica, se realizó una sesión de capacitación con el personal involucrado en el proyecto. Durante esta capacitación, se le proporcionó a la organización de la Bancada de UNES el código fuente y las credenciales de acceso a los servidores donde se aloja la infraestructura del sistema, incluyendo la página web, la aplicación móvil y la base de datos.

Además, se entregó la documentación correspondiente que describe el funcionamiento del sistema web administrativo. Este documento, que se encuentra en el ANEXO 5, servirá como guía para el correcto uso y administración del sistema.

# **CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## **4.1. CONCLUSIONES**

Los autores del presente trabajo de integración curricular concluyen que:

- La entrevista semiestructurada que se realizó a los assembleístas y sus delegados de la bancada de UNES permitió obtener la información correspondiente a las necesidades del proyecto, lo cual facilitó la identificación de los requerimientos del sistema para el desarrollo de la aplicación móvil de la bancada de UNES.
- Con base a los requerimientos y características establecidas en los requerimientos del sistema, se logró identificar la arquitectura tecnológica para este proyecto, también se estableció el patrón de diseño, la cual nos ayudó a definir las herramientas de desarrollo y estructura que tendría el sistema.
- El uso de la metodología Scrum en el desarrollo de la aplicación móvil de la bancada de UNES posibilitó los adecuados procesos correspondientes a la planificación y estimación, ejecución y desarrollo, revisión y retrospectivas, lanzamiento, con el objetivo de cumplir los requerimientos del sistema.
- El sistema funcionó correctamente dentro del entorno de producción, lo cual permitió hacer la respectiva transferencia tecnológica realizando capacitaciones de uso del sistema y entregando los documentos necesarios como fue el manual de usuario, que les permitirá el correcto uso del sistema.

## **4.2. RECOMENDACIONES**

- Al momento de la obtención de información para establecer los requerimientos de un proyecto en desarrollo de software es recomendable utilizar una entrevista semiestructurada ya que le dará más libertad a la hora de definir las necesidades del Proyecto.
- También se recomienda la Especificación de Requisitos Software (ERS) según el estándar IEEE 830, ya que mediante este documento se logra

especificar una descripción completa del uso, comportamiento, funciones y las interacciones que tendrán los usuarios con el software.

- Es recomendable emplear técnicas como el Product Backlog y la Planificación del Sprint para establecer una adecuada priorización de las tareas y funcionalidades del proyecto, esto permitirá maximizar el valor entregado en cada iteración y mantener el enfoque en las funcionalidades más relevantes.
- Al utilizar el sistema se recomienda que se revisen el manual de usuario para el correcto manejo y funcionamiento del sistema web administrativo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Caballero Pascual, N. (abril de 2021). *informatica*. Obtenido de Trabajar con Scrum, el reto tras la guía: <https://informatica.ucm.es/data/cont/media/www/pag-152238/Scrum.pdf>
- Abellán, E. (05 de marzo de 2020). *wearemarketing*. Obtenido de <https://www.wearemarketing.com/es/blog/metodologia-scrum-que-es-y-como-funciona.html>
- Agar, J. (25 de septiembre de 2017). *ParadigmaDigital*. Obtenido de <https://www.paradigmadigital.com/techbiz/planificar-agile-mas-alla-la-estimacion/>
- Álvarez Carulla, A. (05 de marzo de 2021). *diposit*. Obtenido de Metodologías: <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/174890/1/Albert%20%C3%81lvarez%20Carulla%20-%20Introducci%C3%B3n%20a%20las%20metodolog%C3%ADas%20%C3%A1giles%20%28Scrum%29.pdf>
- Bancada Unión por la Esperanza - UNES. (15 de Julio de 2021). *Twitter*. Obtenido de <https://twitter.com/BancadaUNESec/status/1415811722510835714>
- Cabezas, P. (14 de Mayo de 2021). *EcuadorVerifica*. Obtenido de <http://ecuadorverifica.org/2021/05/14/el-51-de-la-bancada-de-un-es-esta-compuesta-por-mujeres/>
- Castro, M. (6 de noviembre de 2021). *GK*. Obtenido de <https://gk.city/2021/11/06/que-es-union-por-la-esperanza-organizacion-politica/>
- Concejo Nacional Electoral - CNE. (07 de Enero de 2017). *Concejo Nacional Electoral*. Obtenido de <http://cne.gob.ec/es/institucion/sala-de-prensa/noticias/3333-153-organizaciones-politicas-inscritas-en-el-cne-hasta-el-momento>

- Fernandez, P. (07 de Febrero de 2021). *Radio Pichincha 95.3FM*. Obtenido de <https://www.pichinchacomunicaciones.com.ec/unes-tendria-la-mayoria-de-escaños-para-asambleistas-nacionales-segun-resultados-a-boca-de-urna/>
- García de Robles, M. Á. (28 de febrero de 2021). *D!dactia*. Obtenido de <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-20/la-influencia-de-las-tic-en-la-sociedad-actual>
- García, G. S. (2022). Entre los procesos políticos de Alianza País y UNES. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Gascón Busio, J. O. (2019). *agilpm*. Obtenido de [https://agilpm.com/guia-scrum-agilpm\\_2019.pdf](https://agilpm.com/guia-scrum-agilpm_2019.pdf)
- Hernandez, R. (28 de junio de 2021). *freeCodeCamp*. Obtenido de <https://www.freecodecamp.org/espanol/news/el-modelo-de-arquitectura-view-controller-pattern/>
- Hidalgo, A., & Alicia, K. (2022). *dspace*. Obtenido de La metodología SCRUM en el sistema de gestión de calidad en una empresa de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/27531/1/UCE-FCA-CPO-ARMENDARIZ%20KATHERINE.pdf>
- LOAIZA GRANDA, J. M. (2019). IMPLEMENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA SCRUM, EN EI DESARROLLO DEL SOFTWARE DE LA DIRECCIÓN NACIONAL DE COMUNICACIONES, EN LA SECCIÓN DE DESARROLLO DE SOFTWARE DE LA POLICÍA NACIONAL DEL ECUADOR. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Martin, C. (22 de abril de 2019). *Diarium*. Obtenido de <https://diarium.usal.es/crisgggmartin/2019/04/22/las-tic-en-la-administracion-publica/>
- Mata, L. D. (19 de mayo de 2020). *investigalia*. Obtenido de <https://investigaliacr.com/investigacion/entrevistas-semiestructuradas-en-investigacion-cualitativa-entrevista-focalizada-y-entrevista-semiestandarizada/>



- Mellado, A. (30 de diciembre de 2018). *La organización política ciudadana asistida por TIC, una aproximación sobre la influencia del “efecto red”, la brecha digital y la brecha participativa en el contexto chileno*. Obtenido de <https://portalrevistas.uct.cl/index.php/cuhso/article/view/1720>
- OBSERVATORIO LEGISLATIVO. (2021). Obtenido de <https://observatoriolegislativo.ec/asamblea-nacional/asambleistas/>
- Peralta, P. (08 de 07 de 2020). *Radio Pichincha 95.3FM*. Obtenido de <https://www.pichinchacomunicaciones.com.ec/union-por-la-esperanza-propuesta-electoral-de-fuerza-compromiso-social-centro-democratico-y-organizaciones-sociales/>
- Redacción APD. (13 de enero de 2022). *apd*. Obtenido de <https://www.apd.es/metodologia-scrum-que-es/>
- Rico, F. (diciembre de 2017). *Gobierno Electrónico en América Latina*. Obtenido de [https://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/67959/FMR\\_Tesis%20Maestria\\_Portales%20Web%20Locales.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/67959/FMR_Tesis%20Maestria_Portales%20Web%20Locales.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rincón, A. (2017 de diciembre de 2017). *Revista Educación y Ciudad*. Obtenido de <https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/1649>
- Rivas Alemán , M. (7 de agosto de 2018). *iaen*. Obtenido de <https://repositorio.iaen.edu.ec/bitstream/handle/24000/5045/TESES%20DE%20MARIO%20RIVAS%20ALEMAN.%20EL%20ROL%20DE%20LAS%20TIC%20EN%20LA%20ADMINISTRACION%20DE%20JUSTICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sáez Hurtado, J. (03 de diciembre de 2021). *IEBS*. Obtenido de <https://www.iebschool.com/blog/metodologia-scrum-agile-scrum/>
- Salazar, A. (16 de octubre de 2017). *PROZESSGROUP*. Obtenido de <http://www.prozessgroup.com/procesos-de-scrum/>
- Schiaffarino, A. (12 de marzo de 2019). *infranetworking*. Obtenido de <https://blog.infranetworking.com/modelo-cliente-servidor/>
- Servedia, M. (31 de octubre de 2017). *ramonramon*. Obtenido de <https://ramonramon.org/blog/2017/10/31/politica-y-ciudadania/>

*Universidad de los Andes Colombia*. (05 de Septiembre de 2018). Obtenido de <https://uniandes.edu.co/es/noticias/negocios-derecho-y-sociedad/foro-gobernar-en-la-era-de-los-datos-impacto-tic>

Valle, J. (02 de marzo de 2020). *Diario los Andes*. Obtenido de <https://www.diariolosandes.com.ec/los-asambleistas-deben-cumplir-su-funcion-que-es-legislar-y-fiscalizar/>

## **ANEXOS**

## **ANEXO 1**

# **FORMATO DE LA PREGUNTAS REALIZADA LOS ASAMBLEÍSTA Y DELEGADOS DE LA BANCADA DE UNES**

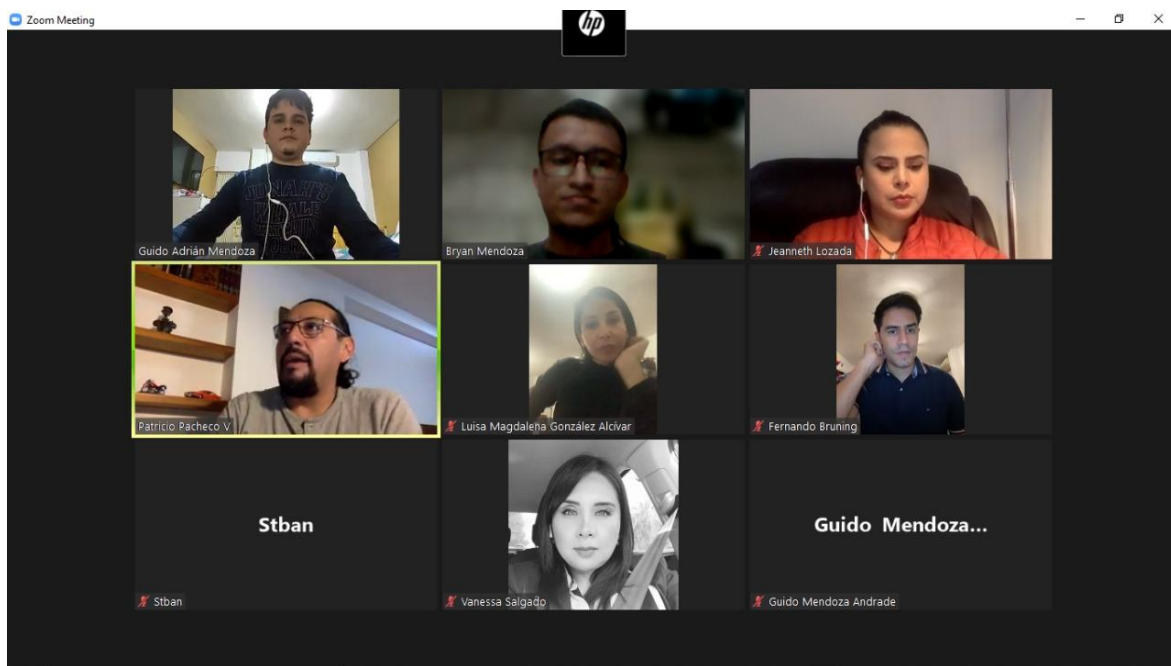
**ANEXO 1-A: FORMATO DE LA PREGUNTAS REALIZADAS EN LA ENTREVISTA**

## **Formato de la entrevista dirigida a los asambleísta y delegados de la bancada de UNES**

**Objetivo:** Conocer los requerimientos de salida de información y entrada de datos con el propósito de desarrollar un sistema de información que brinde el apoyo y dar una solución al tema seleccionado

- **¿Qué tipos de actividades realizan como asambleísta?**
- **De sus actividades que realizan ¿Qué actividades le gustaría publicar dentro de la aplicación?**
- **¿Qué le gustaría que hiciera la aplicación?**
- **¿Conoce alguna Aplicación móvil que se asemeje a la aplicación que están solicitando? En caso de conocer alguna ¿Qué opciones de esa aplicación desearían que estuvieran en la aplicación a desarrollar?**
- **De manera general ¿Qué funcionalidades nuevas les gustaría que tuviera la aplicación?**
- **¿Quiénes administrarán la aplicación?**
- **¿Quiénes subirán la información a la aplicación para ser publicada?**
- **¿Qué seguridades desean que la aplicación tenga con respecto a subir la información?**
- **¿La información debería ser previamente aprobada antes de ser publicada?**

### ANEXO 1-B: CAPTURAS DE LA ENTREVISTA VIRTUAL



**ANEXO 2**  
**HISTORIA DE USUARIOS DEFINIDA**



Identificador (ID) de la Historia	Enunciado de la Historia de Usuario
HU01	<b>Como</b> Administrador, Asambleísta y Asistente, <b>necesito</b> que exista una página que permita ingresar al sistema mediante un correo y contraseña <b>con la finalidad</b> de tener seguridad dentro del sistema y que según su rol pueda acceder a diferentes opciones.
HU02	<b>Como</b> Administrador, <b>necesito</b> poder crear cuentas y editar usuarios con sus respectivos roles <b>con la finalidad</b> de que varias personas tengan acceso a la página web, pero no a todas las opciones.
HU03	<b>Como</b> Administrador, Asambleísta y Asistente, <b>necesito</b> poder cambiar mi correo y contraseña <b>con la finalidad</b> de aumentar la seguridad.
HU04	<b>Como</b> Administrador, <b>Necesito</b> que se pueda agregar, editar y eliminar categorías referentes a las noticias que será publicado tanto por el administrador, asambleísta y asistente <b>con la finalidad</b> de que se muestre en la aplicación móvil.
HU05	<b>Como</b> Asambleísta y Asistente, <b>necesito</b> que se pueda crear un perfil biográfico al asambleísta, donde se pueda agregar una foto, redes sociales y su biografía, además, actividades profesionales que ejercen dentro y fuera de la asamblea, <b>con la finalidad</b> de que sea mostrado en la aplicación móvil
HU06	<b>Como</b> Administrador, Asambleísta y Asistente, <b>necesito</b> que la página web tenga una sección de notificación <b>con la finalidad</b> de mostrar todos los eventos que se realicen en la creación, aprobación, negación, de las noticias, y tener un acceso directo a las mismas.
HU07	<b>Como</b> Administrador, Asambleísta y Asistente, <b>necesito</b> que la página web tenga una sección donde se pueda crear noticias con su respectiva categoría a publicar, también se pueda eliminar y editar, <b>con la finalidad</b> de mostrar en la aplicación móvil las actividades que se está realizando como organización y de forma individual
HU08	<b>Como</b> Administrador <b>necesito</b> que la página web tenga una sección donde se pueda aprobar o denegar las noticias más importantes establecidas en la creación del blog <b>con la finalidad</b> de mostrar en la aplicación móvil las actividades más importantes que se está realizando como organización y de forma individual
HU09	<b>Como</b> Administrador, Asambleísta y Asistente, <b>necesito</b> que la página web tenga una sección donde se pueda ver una lista de las noticias publicadas con la opción de ser editado o eliminado en cualquier momento, <b>con la finalidad</b> de poder modificar las publicaciones de las noticias
HU10	<b>Como</b> Administrador <b>necesito</b> que la página web tenga una sección donde se pueda crear un editorial, la cual contendrá una lista de noticias de la semana seleccionada por el administrador; la lista de noticias será de la sección de los más importantes, la creación del editorial se habilitará los fines de semana, <b>con la finalidad</b> de tener un apartado en la aplicación móvil de un editorial con lo más relevante de la semana.
HU11	<b>Como</b> Administrador <b>necesito</b> que la página web tenga una sección donde se pueda editar un editorial, tanto su nombre como sus noticias semanales, <b>con la finalidad</b> de poder modificar la editorial.
HU12	<b>Como</b> Administrador, <b>necesito</b> que la página web tenga una opción donde se pueda ver las noticias importantes que se están mostrando en la aplicación móvil, <b>con la finalidad</b> de ver si se está actualizando la información.

HU13	<p><b>Como</b> Administrador,  <b>necesito</b> que se pueda agregar, editar y eliminar comunicados oficiales con título y el texto correspondiente a un comunicado, además que se pueda cargar el archivo original en PDF,  <b>con la finalidad</b> de que se muestre en la aplicación móvil.</p>
HU14	<p><b>Como</b> Usuarios de la Aplicación,  <b>necesito</b> que la aplicación tenga una sección donde se mostrará una lista de las noticias más importantes que se han publicado, referentes a actividades que se están ejecutando dentro de la asamblea y de los asambleístas  <b>con la finalidad</b> de tener ese acceso rápido a las noticias más relevantes del movimiento y actividades de cada asambleísta.</p>
HU15	<p><b>Como</b> Usuarios de la Aplicación,  <b>necesito</b> que la aplicación tenga una sección donde se mostrará todos los editoriales creados, la cual contendrá lo más relevante de cada semana,  <b>con la finalidad</b> de tener un resumen de los más destacado durante la semana,</p>
HU16	<p><b>Como</b> Usuarios de la Aplicación,  <b>necesito</b> que la aplicación tenga una sección donde se mostrará una lista de las 10 noticias más leídas por los usuarios desde la creación de la aplicación,  <b>con la finalidad</b> de que los usuarios podrán revisar las noticias de mayor impacto y vistas dentro de la aplicación</p>
HU17	<p><b>Como</b> Usuarios de la Aplicación,  <b>necesito</b> que la aplicación tenga una sección donde se mostrará una lista de los asambleístas pertenecientes al movimiento,  <b>con la finalidad</b> de que los usuarios tengan conocimiento y la información de los asambleístas que se encuentran dentro del movimiento.</p>
HU18	<p><b>Como</b> Usuarios de la Aplicación,  <b>necesito</b> que, al seleccionar un asambleísta se pueda ver su perfil, se muestre su foto, contactos, comisiones asignadas, que se pueda acceder a su biografía, votaciones y noticias,  <b>con la finalidad</b> de que el usuario este informado de sus actividades profesionales en una sola sección.</p>
HU19	<p><b>Como</b> Usuarios de la Aplicación,  <b>necesito</b> que, al seleccionar una noticia de cualquier categoría, se muestre toda la información de esa noticia.  <b>con la finalidad</b> de que el usuario tenga acceso a la noticia completa.</p>
HU20	<p><b>Como</b> Usuarios de la Aplicación,  <b>necesito</b> que los usuarios puedan realizar preguntas a la bancada, referente a temas que desea conocer el usuario  <b>con la finalidad</b> de generar un espacio de dialogo mediante preguntas de parte de los usuarios.</p>
HU21	<p><b>Como</b> Usuarios de la Aplicación,  <b>necesito</b> que la aplicación contara con una sección donde estarán los enlaces de todos los videos en vivo que realicen los asambleístas y como movimiento,  <b>con la finalidad</b> de notificar e informar a los usuarios que en ese momento se está dando una transmisión en vivo.</p>
HU22	<p><b>Como</b> Usuarios de la Aplicación,  <b>necesito</b> que cada vez que inicien a la aplicación visualicen una pantalla de bienvenida referente al movimiento político,  <b>con la finalidad</b> de tener un mejor aspecto visual de la aplicación móvil.</p>
HU23	<p><b>Como</b> Usuarios de la Aplicación,  <b>necesito</b> que la aplicación tenga una sección donde se mostrarán los comunicados oficiales  <b>con la finalidad</b> de mostrar de una manera ordenada y rápida los comunicados que generan como movimiento</p>
HU24	<p><b>Como</b> de la Aplicación,  <b>necesito</b> que tenga un menú con diferentes opciones para que puedan visualizar secciones dentro de la aplicación,  <b>con la finalidad</b> de tener un rápido acceso a las secciones que tenga la aplicación.</p>

<b>HU25</b>	<b>Como</b> Usuarios de la Aplicación, <b>necesito</b> que haya una sección donde se muestre en una lista todas las notificaciones que ha generado la aplicación y se pueda acceder a la información de cada una de estas en la opción de notificaciones, <b>con la finalidad</b> de tener un historial de información de las notificaciones
<b>HU26</b>	<b>Como</b> Usuarios de la Aplicación, <b>necesito</b> que los usuarios puedan acceder a las redes sociales oficiales de los asambleístas, <b>con la finalidad</b> de que los usuarios no tengan que ir a buscar a las diferentes redes sociales y que puedan terminar siendo falsas, sino que desde la misma aplicación móvil tengan un acceso directo a sus redes
<b>HU27</b>	<b>Como</b> Usuarios de la Aplicación, <b>necesito</b> que se muestre en una sección una lista de los eventos mensuales programados de los asambleístas y bancada en la opción de agendas que estará en el menú, <b>con la finalidad</b> de que los usuarios estén enterados de las actividades programadas de los asambleístas.
<b>HU28</b>	<b>Como</b> usuarios de la Aplicación, <b>necesito</b> que la aplicación informe a los usuarios mediante una notificación en el teléfono cada vez que se agregue algo a la aplicación y mediante esa notificación un acceso directo a la información mediante la notificación <b>con la finalidad</b> de tener informado a todos los usuarios sobre nueva información en la aplicación.

**ANEXO 3**

**ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS SEGÚN EL  
ESTÁNDAR IEEE 830**



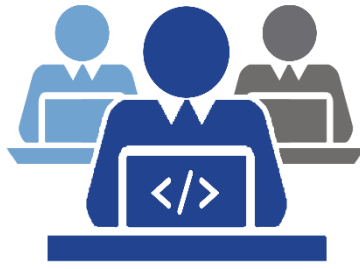
UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL

# ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

## OBJETIVO

Registrar los procesos y características definidas que debe cumplir el software, de tal forma estos requisitos puedan ser verificados y validados objetivamente.

**PROCESOS OPERATIVOS:** Planificación del proyecto de software



UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL

# SISTEMA MÓVIL DE GESTIÓN DE ACTIVIDADES EN LA BANCADA UNES

Mendoza Andrade Guido

Mendoza Loor Bryan

001

2020/07/30




1.	INTRODUCCIÓN.....	4
1.1.	IDENTIFICACIÓN DEL SISTEMA.....	4
1.2.	OBJETIVO.....	4
1.3.	ALCANCE.....	5
1.4.	NOTACIONES Y DEFINICIONES.....	5
1.4.1.	NOTACIONES.....	5
1.4.2.	DEFINICIONES.....	5
1.5.	REFERENCIAS.....	6
2.	DESCRIPCIÓN GENERAL.....	6
2.1.	PERSPECTIVAS DEL PRODUCTO.....	6
2.2.	FUNCIONES DEL PRODUCTO.....	8
2.3.	CARACTERÍSTICAS DE USUARIO.....	10
2.4.	RESTRICCIONES.....	11
2.5.	SUPOSICIONES Y DEPENDENCIAS.....	11
2.6.	REQUISITOS FUTUROS.....	11
2.7.	DIAGRAMAS.....	12
2.7.1.	DIAGRAMA DE CASO DE USO APLICACIÓN MOVÍL.....	12
2.7.2.	DIAGRAMA DE CASO DE USO SISTEMA WEB.....	13
2.7.3.	DIAGRAMA DE BASE DE DATOS.....	15
2.7.4.	DIAGRAMA DE FLUJO DEL SISTEMA.....	16
2.7.5.	DIAGRAMA DE FLUJO DE PROCESOS.....	17
3.	REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS.....	19
3.1.	REQUERIMIENTOS DE INTERFACES EXTERNAS.....	19
3.1.1.	INTERFACES DE USUARIO DE LA APLICACIÓN MÓVIL.....	19
3.1.2.	INTERFACES DE USUARIO DE LA APLICACIÓN WEB.....	19
3.1.3.	INTERFACES CON EL HARDWARE.....	20
3.1.3.1.	<i>Tecnología mínima que debe disponer el servidor.</i> .....	20
3.1.3.2.	<i>Tecnología mínima que debe disponer los clientes (HOST).</i> .....	20
3.1.4.	INTERFACES DE COMUNICACIÓN.....	21
3.2.	REQUERIMIENTOS FUNCIONALES.....	21
3.2.1.	USUARIOS DE LA APLICACIÓN MÓVIL.....	21



3.2.2. SECCIÓN LISTAS DE NOTIFICACIONES .....	22
3.2.3. APARTADOS REDES SOCIALES .....	22
3.2.4. SECCIÓN DE ULTIMAS NOTICIAS .....	23
3.2.5. SECCIÓN DE PREGUNTAS.....	23
3.2.6. SECCIÓN DE LOS MÁS LEÍDOS .....	24
3.2.7. SECCIÓN DE LOS ASAMBLEÍSTAS.....	24
3.2.8. SECCIÓN DEL PERFIL DEL ASAMBLEÍSTA .....	25
3.2.9. SECCIÓN DE COMUNICADOS OFICIALES .....	26
3.2.10. SECCIÓN DE STREAMING.....	26
3.2.11. INICIO DE SESIÓN .....	27
3.2.12. MÓDULO ROLES Y PERMISOS.....	27
3.2.13. MÓDULO DE AGENDA .....	28
3.2.14. MÓDULO ULTIMAS NOTICIAS .....	29
3.2.15. MÓDULO PREGUNTAS .....	29
3.2.16. MÓDULO MÁS LEÍDO.....	30
3.2.17. MÓDULO ASAMBLEÍSTAS .....	31
3.2.18. MÓDULO COMUNICADOS OFICIALES .....	31
3.2.19. MÓDULO STREAMING .....	32
3.3. REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES .....	33
3.3.1. REQUERIMIENTOS DE RENDIMIENTO (EFICIENCIA).....	33
3.3.2. ATRIBUTOS DEL SISTEMA.....	33
3.3.2.1. <i>Requerimientos de desarrollo</i> .....	33
3.3.2.2. <i>Seguridad</i> .....	33
3.4. OTROS REQUISITOS .....	34
4. FICHA DEL DOCUMENTO .....	34



	UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL	Código: ERS-2022-001
	FORMATOS	2022 / 07 / 30
	ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	Versión: 001
		Página 4 de 34

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente documento describe la Especificación de Requerimientos de Software (ERS) del sistema móvil de gestión de actividades en la bancada UNES. Esta aplicación móvil permite optimizar la búsqueda de información referentes a la bancada de UNES tanto de sus asambleísta y como bancada en general, esta permitirá: ver eventos programado por la bancada, noticias referentes a actividades que realice la bancada en general y sus asambleístas, perfiles profesionales de cada asambleísta de la bancada, sus actividades como son la de fiscalizar y legislar, también ver sus comunicados oficiales, ver los en vivo que realice los asambleístas, también acciones como: subir información de sus actividades de la bancada y sus asambleístas, agendar eventos a realizar en una fecha determinada y subir los comunicados oficiales, subir los enlaces de los en vivo y desde la aplicación móvil realizar preguntas a los asambleístas.


Este documento cuenta con información que se constituye como un manual durante el desarrollo y posterior implementación del aplicativo. Además, en este se describe cada uno de los requerimientos obtenidos a través del análisis e investigación realizados, las características del Sistema, lo que puede y no puede realizar, además se define los requerimientos tecnológicos necesarios para el buen funcionamiento del mismo. Este ERS podrá ser utilizada como descripción, para obtener información sobre la administración, funcionamiento y mantenimiento, también contendrá información relevante como guía para cualquier otro desarrollador, necesite realizar mejoras o modificaciones del Sistema de gestión de actividades de la bancada de UNES.

### 1.1. IDENTIFICACIÓN DEL SISTEMA.

Aplicación móvil de información es un sistema para la gestión de actividades en la bancada UNES. Este contara con dos sistemas integrados: una página web que servirá como un alimentador de información y para su administración, también una aplicación móvil para Android y iOS que se encargara de consumir la información que se suba en la página web, el sistema interactúa con parte de los servicios web publicados en la página web de la Asamblea Nacional y Observatorio Legislativo, el sistema incluye varios módulos en los que se podrá gestionar usuarios, administrar los perfiles de los asambleístas y sus actividades, administrar también las actividades de la bancada en general, publicar los en vivo, realizar las agendas de actividades, subir los comunicados oficiales.

### 1.2. OBJETIVO

Desarrollar un sistema de información y gestión de actividades de la bancada Unión por la Esperanza – UNES

	UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL	Código: ERS-2022-001
	FORMATOS	2022 / 07 / 30
	ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	Versión: 001
		Página 5 de 34

### 1.3. ALCANCE

Se adjudica al proyecto el nombre de “sistema móvil de gestión de actividades en la bancada UNES”. El cual corresponde al proyecto de integración curricular APLICACIÓN MÓVIL DE GESTIÓN DE ACTIVIDADES EN LA BANCADA UNIÓN POR LA ESPERANZA-UNES.

El objetivo es disponer de un sistema que permita a los asambleístas y bancada en general publicar información en una sola plataforma para evitar la información dispersa en todas las redes sociales que manejan en la actualidad, así también permitirá a usuarios poder acceder mediante la aplicación móvil a las diferentes publicaciones que realicen los asambleístas y como bancada, también ver los en vivo que realicen y hacer preguntas a los asambleístas; el sistema permitirá la carga y descarga de archivos, así como los comunicados oficiales.

- **Objetivos específicos del Sistema**
  - Permitir la gestión de usuarios.
  - Publicar las actividades de la bancada y sus asambleístas.
  - Interactuar con los usuarios permitiendo realizar preguntas a los asambleístas.
  - Cargar información relacionada con las actividades, comunicados, en vivo, agendas, perfiles.

### 1.4. NOTACIONES Y DEFINICIONES

#### 1.4.1. NOTACIONES

**ERS:** Especificación de requerimientos de software.

**SO:** Sistema Operativo.

**UNES:** Unión por la Esperanza

**SDK:** Software Development Kit

#### 1.4.2. DEFINICIONES.

**Software:** Programa informático que mediante instrucciones dadas permite la ejecución de funciones específicas en un computador o dispositivo móvil.



**SDK:** Conjunto de herramientas software que sirven para crear aplicaciones mediante un compilador, un depurador (debugger) o un framework.

**IONIC FRAMEWORK:** Es un kit de herramientas de interfaz de usuario de código abierto para crear aplicaciones móviles y de escritorio de alto rendimiento y de alta calidad utilizando tecnologías web (HTML, CSS y JavaScript) con integraciones para marcos populares como Angular, React y Vue.

**Cliente:** Organización, persona o personas que definen los requerimientos, operan o interactúan directamente con el software.

**Usuario:** Persona que hace uso o interactúa con el software.

**Guía:** Manual o conjunto de indicaciones que sirven para orientarse.

**ASP.NET Core:** Framework de código abierto y multiplataforma para la creación de aplicaciones modernas conectadas a Internet, como aplicaciones web y APIs Web.

**Scrum:** Es una metodología ágil y flexible para gestionar el desarrollo de software, cuyo principal objetivo es maximizar el retorno de la inversión para su empresa (ROI).

## 1.5. REFERENCIAS

**IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers)**, 2009. IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications Standard IEEE-830-1998. New York, USA.

## 2. DESCRIPCIÓN GENERAL

El siguiente ERS muestra información sobre los requisitos del sistema móvil de gestión de actividades en la bancada UNES. siendo descritos de manera general en los próximos apartados. Este documento permitirá obtener un gran entendimiento del sistema con gran facilidad. Entre los temas generales del documento se detallarán los Requerimientos Específicos del sistema, de manera profunda para permitir un diseño del sistema que cumpla con los requerimientos del usuario, y luego poder realizar pruebas que corroboren que el sistema efectúe las funcionalidades planteadas mediante los requisitos en este documento.

### 2.1. PERSPECTIVAS DEL PRODUCTO

El sistema móvil de gestión de actividades de la bancada UNES será uno de los nuevos sistemas que dispone la bancada de UNES que tendrá una página web donde se podrá subir información que alimentará la aplicación móvil, también capturaré parte de la



UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL

Código: ERS-2022-001

FORMATOS

2022 / 07 / 30


ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Versión: 001

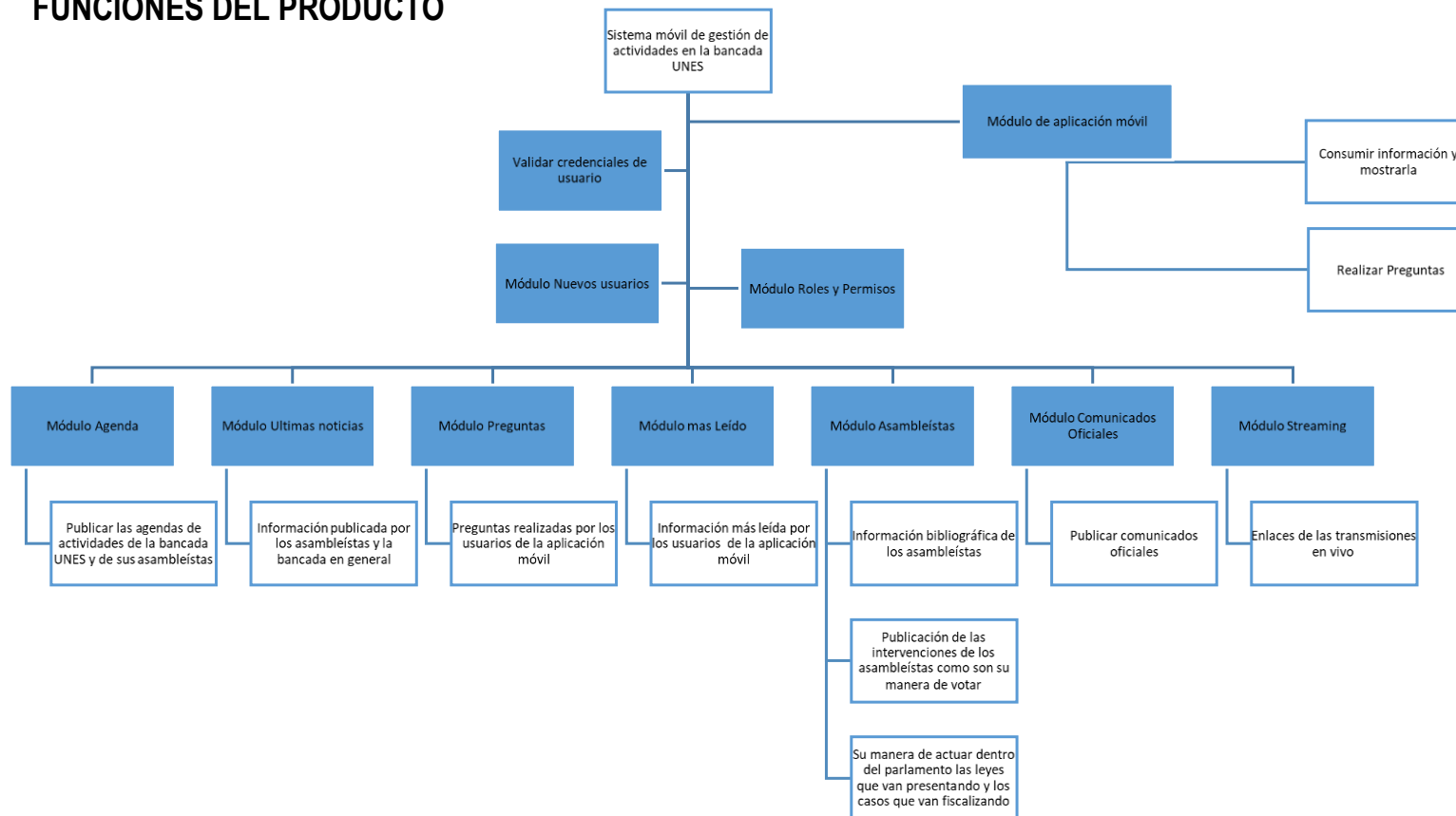
Página 7 de 34

información de la página de la Asamblea Nacional y del observatorio legislativo además el sistema contara con su propia base de datos donde se almacenarán, los perfiles de los asambleístas, las comisiones en las que están, las leyes que han tratado los asambleístas, también información de la página donde se encuentra información de los despachos, los comunicados oficiales y la agenda que tendrán.

Este sistema será desarrollado como una herramienta de comunicación entre la bancada de UNES y los usuarios interesados que podrán acceder desde la aplicación móvil la cual será alimentada desde la página web donde los administradores estarán subiendo información periódicamente.

	UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL	Código: ERS-2022-001
	FORMATOS	2022 / 07 / 30
	ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	Versión: 001
		Página 8 de 34

## 2.2. FUNCIONES DEL PRODUCTO





- **MÓDULO DE APLICACIÓN MÓVIL**

En esta parte del sistema contará con una aplicación móvil donde se mostrará a los usuarios la información cargada desde la página web administrativa referente a los asambleístas, bancada en general, también realizar preguntas a los asambleístas.

- **MÓDULO DE USUARIO**

En esta sección los usuarios ingresarán al sistema mediante el login en el cual los datos ingresados se verifican con la información almacenada en la base de datos.

- **MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN**

Esta Sección mostrará que el sistema se integrará con el usuario (administrador), es decir usará credenciales (usuario y contraseña) para acceder al módulo de administración, teniendo en cuenta que el usuario ya posee una cuenta de administrador este podrá gestionar usuarios, y todos los accesos dentro del sistema.

- **MÓDULO DE AGENDADO**


Esta Sección mostrará que el sistema se integrará con el usuario (agendado), es decir usará credenciales (usuario y contraseña) para acceder al módulo de Agenda, teniendo en cuenta que el usuario ya posee una cuenta con anterioridad. De manera que el usuario pueda cargar información referente a la agenda además podrá hacer ediciones o eliminación de información dentro de la misma según lo requiera.

- **MÓDULO DE ASAMBLEÍSTA**

Esta Sección mostrará que el sistema se integrará con el usuario (administrador), es decir usará credenciales (usuario y contraseña) para acceder al módulo de asambleístas, teniendo en cuenta que el usuario ya posee una cuenta con anterioridad. De manera que el usuario pueda crear, editar y eliminar un usuario tipo asambleístas, a la vez que pueda interactuar con las diferentes opciones que se incluyan en dicho módulo.

- **MÓDULO DEL COMUNICADOS OFICIALES - MAS LEÍDOS - PREGUNTAS – STREAMING**

Esta Sección mostrará que el sistema se integrará con el usuario (Editor), es decir usará credenciales (usuario y contraseña) para acceder los módulos de COMUNICADOS OFICIALES, MAS LEÍDOS, PREGUNTAS, teniendo en cuenta que el usuario ya posee una cuenta con anterioridad. De manera que estos usuarios

	UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL	Código: ERS-2022-001
	FORMATOS	2022 / 07 / 30
	ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	Versión: 001
		Página 10 de 34

puedan interactuar con las diferentes opciones que se incluyan en dichos módulos.


## 2.3. CARACTERÍSTICAS DE USUARIO

El acceso a la página web administrativa está restringido por diferentes módulos mediante una verificación de su perfil en el sistema, este debe estar ingresado en la base de datos; estos niveles de acceso se agrupan en 3 niveles: administrador, autor, evaluador y un cuarto nivel que corresponde al sitio web al que cualquier usuario podrá acceder.

<b>TIPO DE USUARIO</b>	<b>ADMINISTRADOR</b>
DESCRIPCIÓN	Tiene acceso al módulo de administración del sistema, y a todo el sistema.
FORMACIÓN	Conocimientos en informática, y de la jerarquía dentro de la bancada de UNES
HABILIDADES	Manejo de computadores y sistemas WEB. Realizar la gestión de usuarios: administrado.
ACTIVIDADES	Creador de usuarios, roles y permisos, asignado de roles y verificador de información necesaria para la creación de dichos registros.

<b>TIPO DE USUARIO</b>	<b>AGENDADOR</b>
DESCRIPCIÓN	Tiene acceso al módulo de agendas; se encargará publicar las agendas de las actividades de los asambleístas y bancada en general
FORMACIÓN	Conocimiento en el sistema web y agendas de asamblea.
HABILIDADES	Manejo de computadores y sistemas WEB.
ACTIVIDADES	Subir, editar o eliminar información referente a la agenda de la bancada.

<b>TIPO DE USUARIO</b>	<b>ASAMBLEÍSTA</b>
DESCRIPCIÓN	Tiene acceso al módulo de Asambleístas; se encargará de publicar sus perfiles y actividades que realizan.
FORMACIÓN	Conocimiento básico para la administración de sitios web, Conocimientos en legislación y fiscalización.
HABILIDADES	Manejo de computadores y sistemas WEB.
ACTIVIDADES	Subir información referente al módulo de asambleísta como: editar sus perfiles, sus actividades profesionales.

	UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL	Código: ERS-2022-001
	FORMATOS	2022 / 07 / 30
	ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	Versión: 001
		Página 11 de 34

## 2.4. RESTRICCIONES

Entre las limitaciones que se tienen en la aplicación son las siguientes:

- La aplicación será desarrollada en IONIC FRAMEWORK un SDK de frontend de código abierto para desarrollar aplicaciones móviles híbridas basado en tecnologías web.
- Los servicios REST estarán desarrollados en ASP.NET Core y se utilizará SQL SERVER como motor de la base de datos.
- La metodología para el desarrollo será la metodología SCRUM

## 2.5. SUPOSICIONES Y DEPENDENCIAS

La aplicación móvil debe ser capaz de funcionar en todos los dispositivos inteligentes y en caso de la inclusión de un nuevo módulo, este debe estar incluido en la plataforma web administrativa.

## 2.6. REQUISITOS FUTUROS.

Los requisitos planteados pueden ser posibles mejoras, que luego de estudio y análisis pueden generar cambios en el sistema:

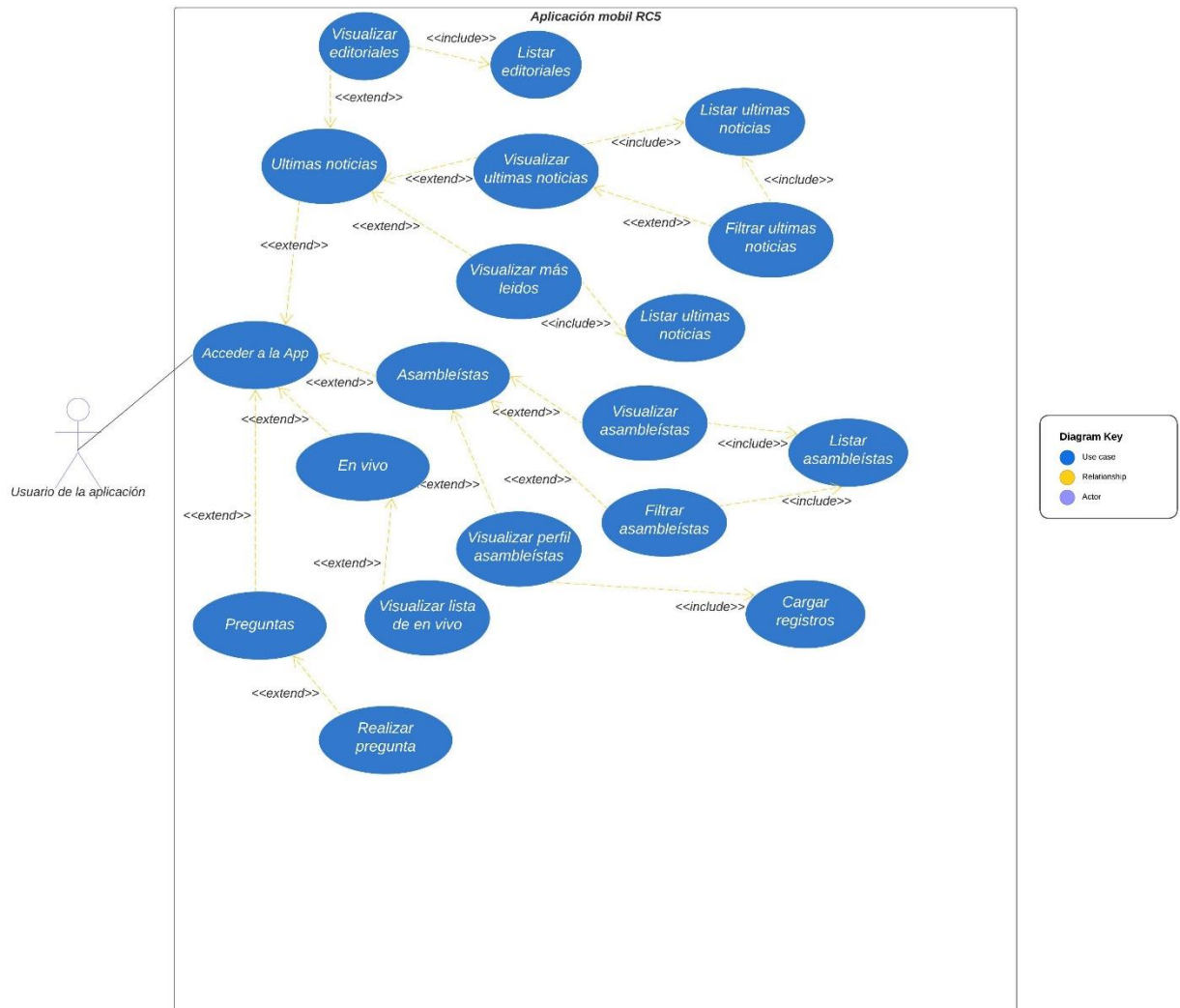
- Mejoras en la plantilla del sistema general.
- Implementación de nuevos mecanismos de seguridad en el ingreso del sistema web administrativa.
- Nuevas funcionalidades a los procesos del sistema web administrativa y aplicación móvil.





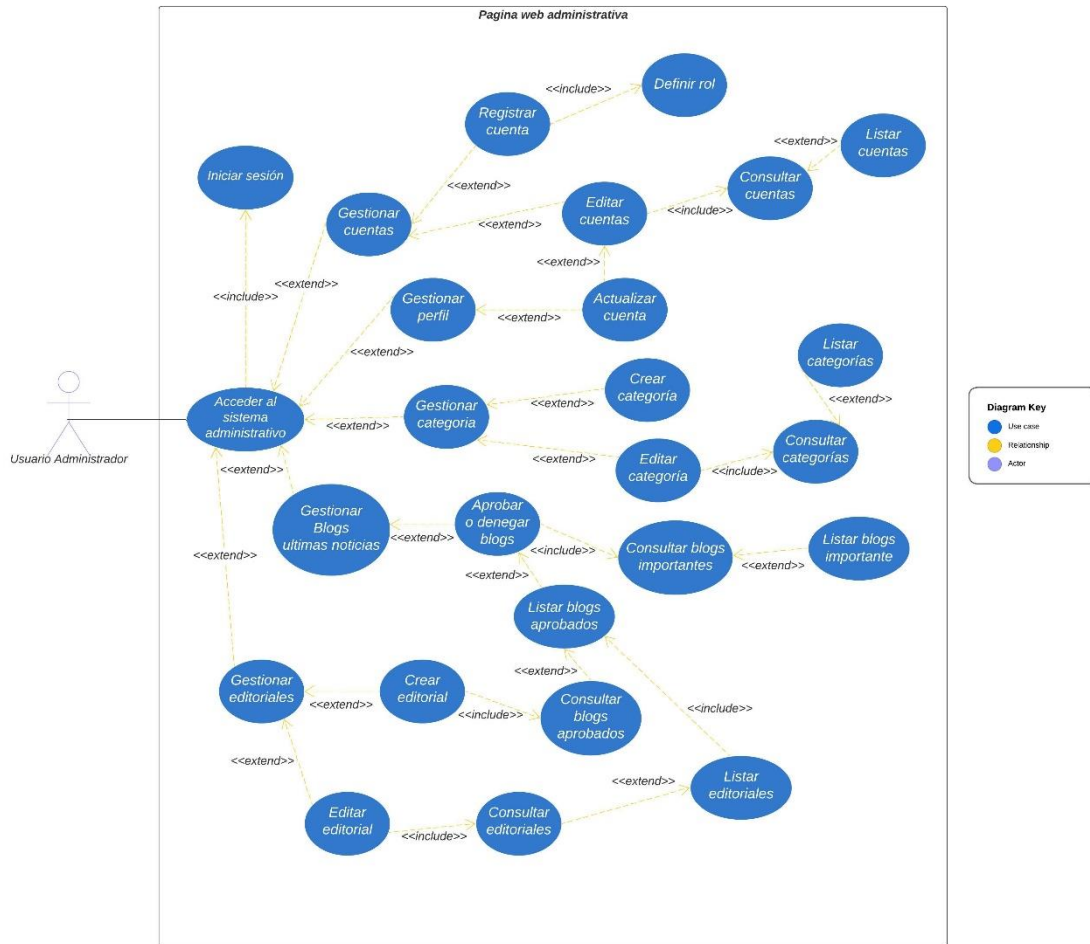
## 2.7. DIAGRAMAS

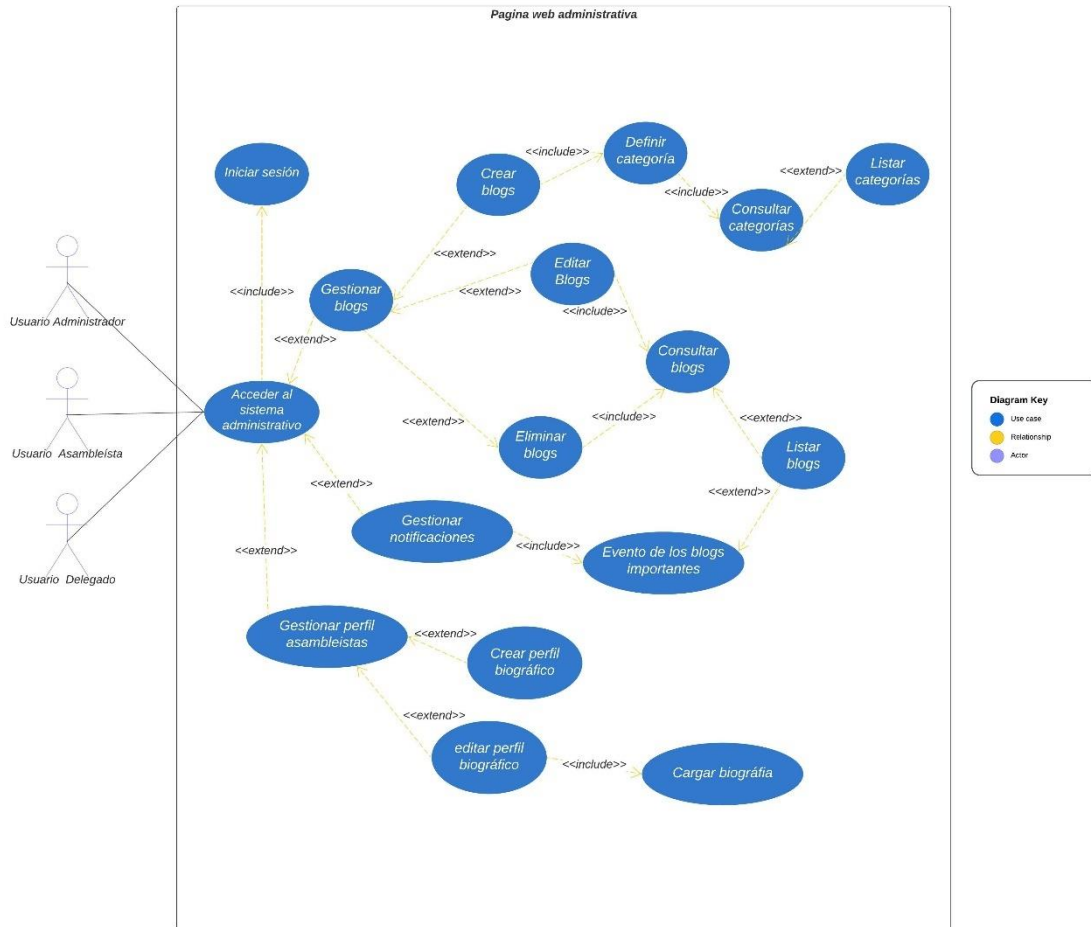
### 2.7.1. DIAGRAMA DE CASO DE USO APLICACIÓN MOVÍL






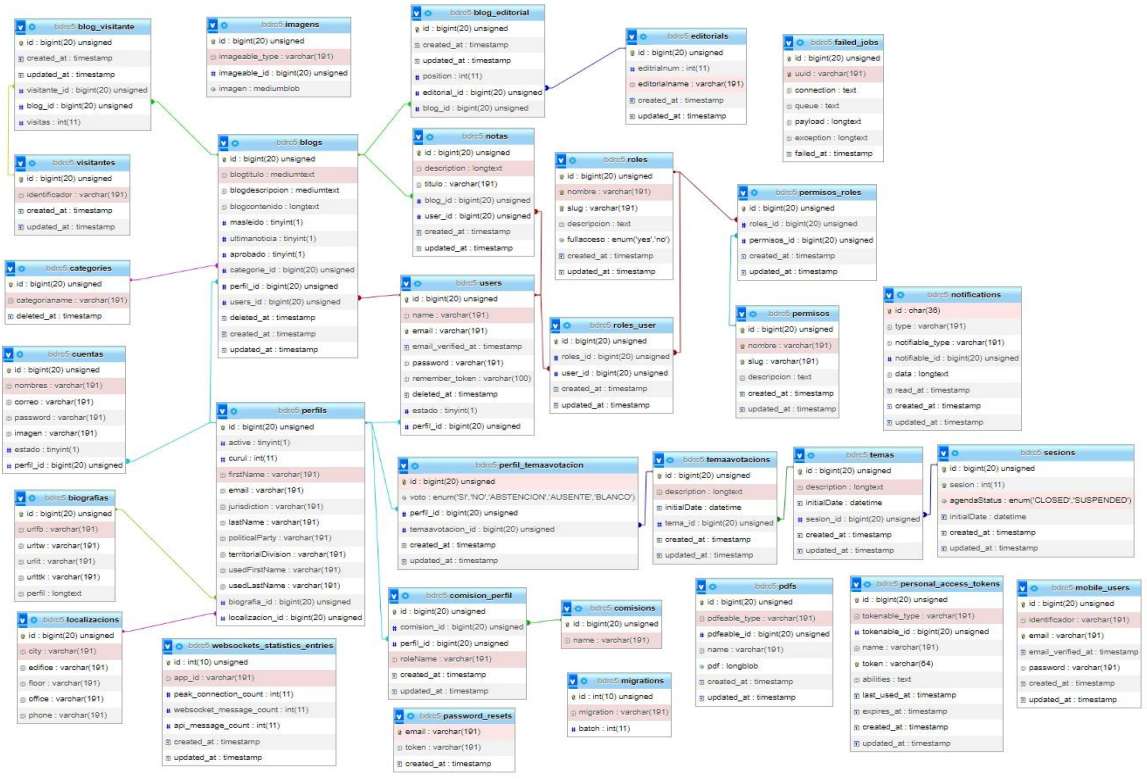
### 2.7.2. DIAGRAMA DE CASO DE USO SISTEMA WEB






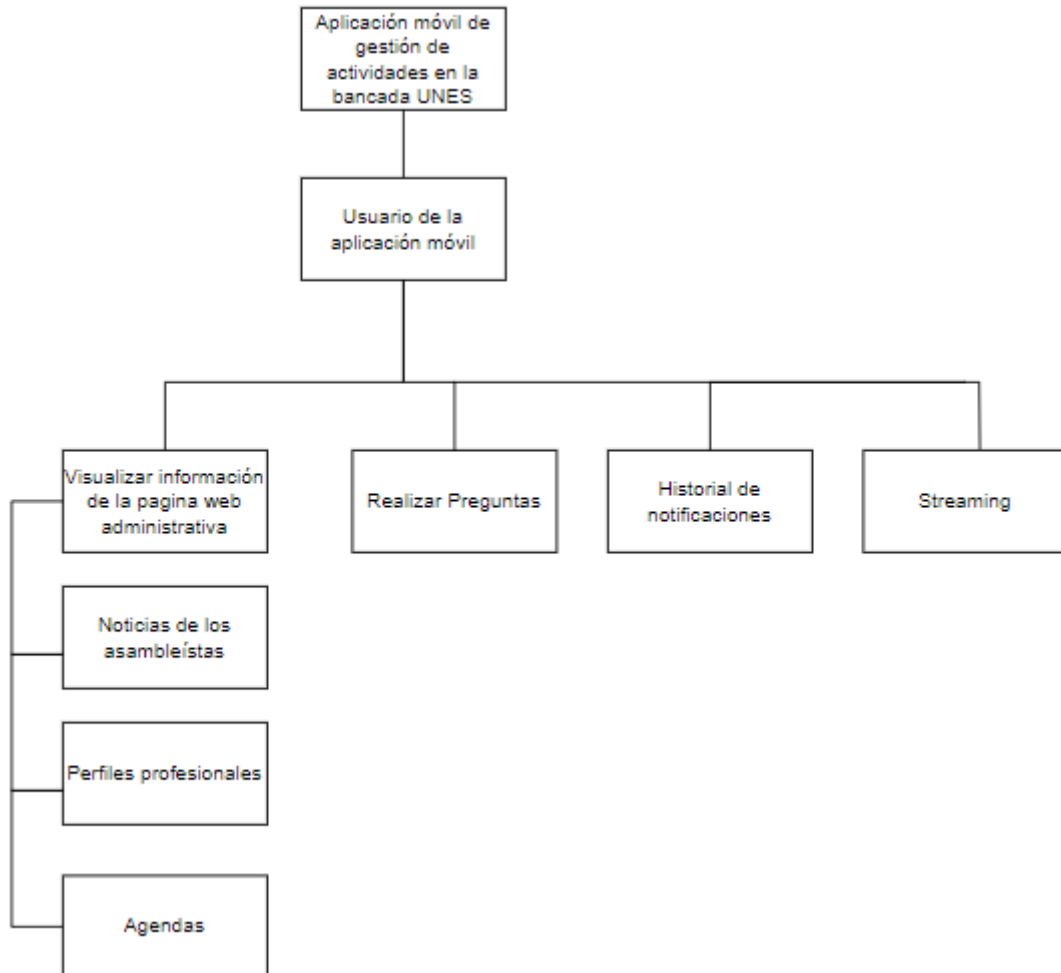
	UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL	Código: ERS-2022-001
	FORMATOS	2022 / 07 / 30
	ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	Versión: 001
		Página 15 de 34

### 2.7.3. DIAGRAMA DE BASE DE DATOS



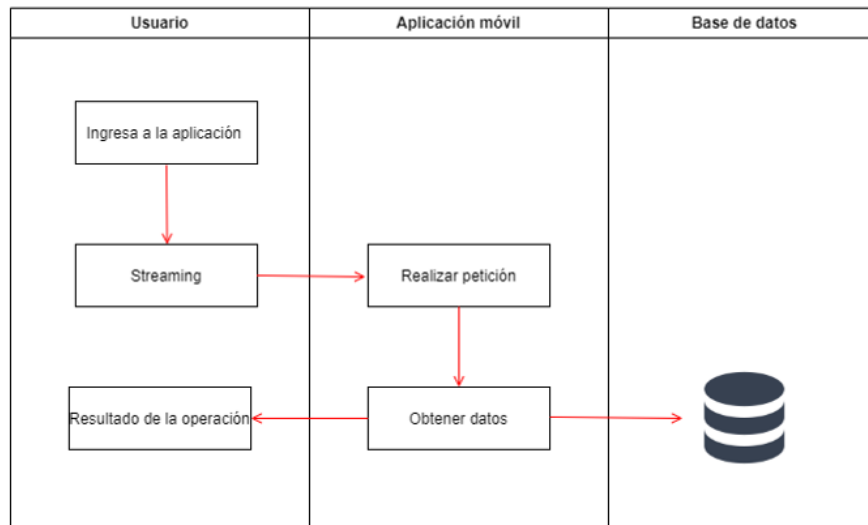
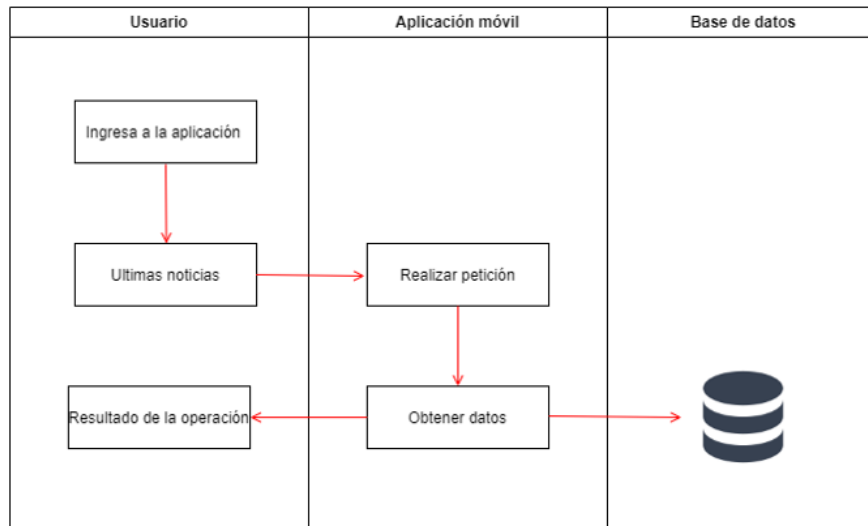
	UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL	Código: ERS-2022-001
	FORMATOS	2022 / 07 / 30
	ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	Versión: 001
		Página 16 de 34

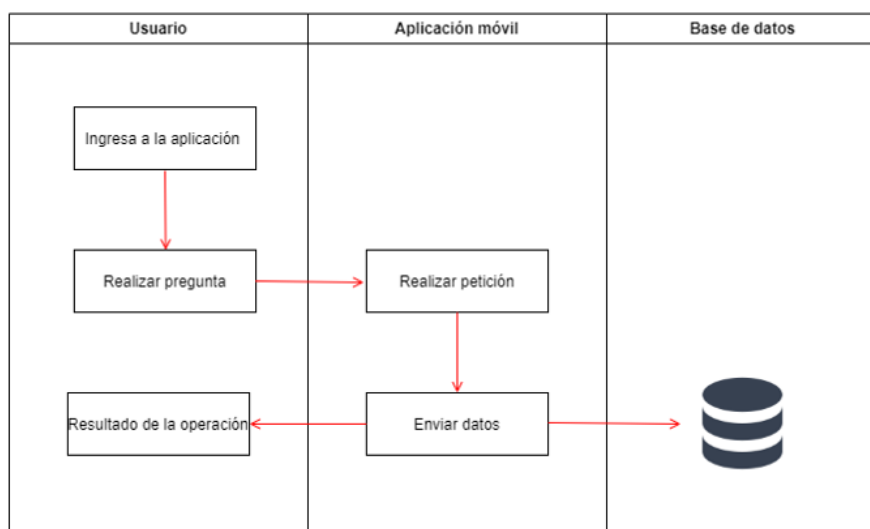
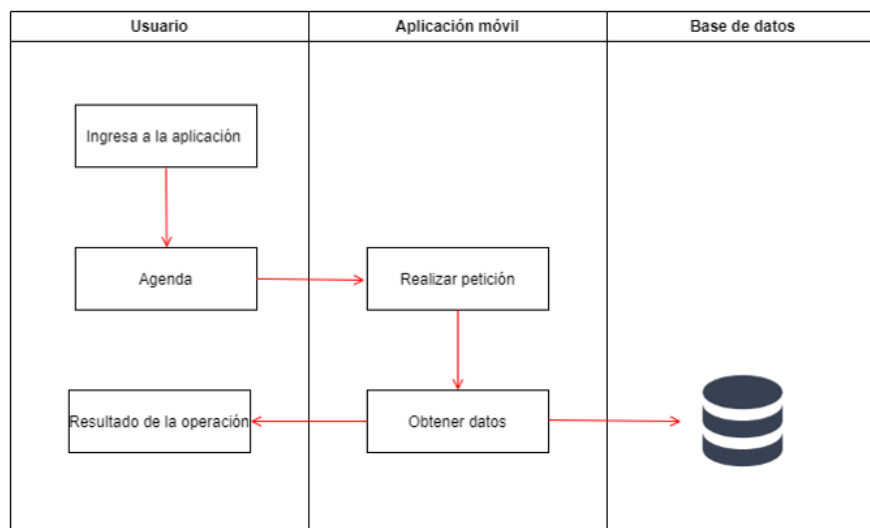
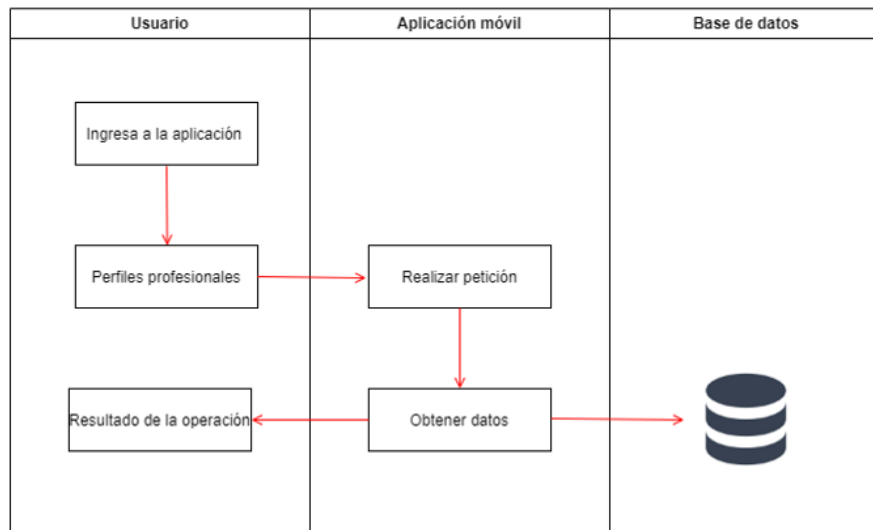
### 2.7.4. DIAGRAMA DE FLUJO DEL SISTEMA

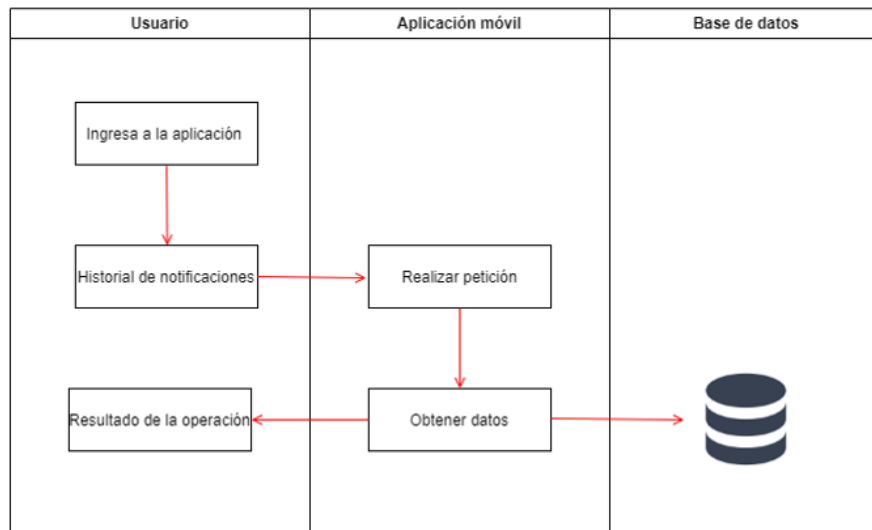




### 2.7.5. DIAGRAMA DE FLUJO DE PROCESOS







### 3. REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS

A continuación, se presentan todos los requisitos que deberá cumplir la aplicación móvil de gestión de actividades en la bancada UNES:

#### 3.1. REQUERIMIENTOS DE INTERFACES EXTERNAS

##### 3.1.1. INTERFACES DE USUARIO DE LA APLICACIÓN MÓVIL

En el aplicativo se implementarán diferentes elementos para manipular la información, el sistema cuenta con un diseño amigable e intuitivo para los usuarios, algunas de las características de la interfaz serán:


- Ingreso a la información mediante menú de navegación.
- Métodos de validación de información en los formularios
- Botones para ejecutar los diferentes procesos, como guardar o ejecutar funciones propias del aplicativo.

##### 3.1.2. INTERFACES DE USUARIO DE LA APLICACIÓN WEB

En el aplicativo se implementarán diferentes elementos para manipular la información, el sistema cuenta con un diseño amigable e intuitivo para los usuarios, algunas de las características de la interfaz serán:

- Ingreso de información mediante formularios Web.



	UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL	Código: ERS-2022-001
	FORMATOS	2022 / 07 / 30
	ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	Versión: 001
		Página 20 de 34

- Métodos de validación de información en los formularios, así como también de los controles del aplicativo.
- Botones para ejecutar los diferentes procesos, como guardar, modificar, eliminar y consultar; o ejecutar funciones propias del aplicativo.

### 3.1.3. INTERFACES CON EL HARDWARE

El usuario será capaz de utilizar la aplicación web administrativa en sistemas operativos de Windows, Linux, será capaz de utilizar la aplicación sin necesidad de instalación de cualquier SO adicional, excepto el navegador web. El usuario de la aplicación móvil será capaz de utilizar la aplicación en sistemas operativos móvil de Android y iOS con acceso a internet.

#### 3.1.3.1. Tecnología mínima que debe disponer el servidor.

Las características mínimas que debe de tener el servidor para que pueda soportar las herramientas y permita funcionar la aplicación son los siguientes:


- Procesador Pentium Dual Core 1.7. GHz.
- Memoria RAM de 1 GB.
- Disco Duro de 50 Gb-
- Tarjeta de Red 10/100 Mbps
- Monitor, mouse, teclado, CD-ROM

#### 3.1.3.2. Tecnología mínima que debe disponer los clientes (HOST).

Las características mínimas que debe de tener los computadores y Smartphone de los usuarios-clientes para que pueda funcione correctamente el módulo web:

- Procesador Pentium III 700 MHz.
- Memoria RAM de 128 Mb.
- Disco Duro de 15 Gb-
- Tarjeta de Red 10/100 Mbps
- Monitor, mouse, teclado.
- Memoria RAM mínima de 500 Mb
- Almacenamiento interno mínimo de 15 Mb.

Las características mínimas que debe tener dispositivos móviles de los usuarios de la aplicación móvil funcionen correctamente son:

	UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL	Código: ERS-2022-001
	FORMATOS	2022 / 07 / 30
	ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	Versión: 001
		Página 21 de 34

- Requisitos mínimos de la memoria RAM 500Mb
- Requisitos mínimos del almacenamiento interno 15Mb

### 3.1.4. INTERFACES DE COMUNICACIÓN


El sistema será accedido de manera implícita por el usuario final, a través de una comunicación por internet.

El protocolo de comunicación a usar es TCP/IP y sobre este protocolo se manejará un sistema Web definido por protocolos de la World Wide Web Consortium [w3c2010] (23).

## 3.2. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

### 3.2.1. USUARIOS DE LA APLICACIÓN MÓVIL.

Código de requisito	RF001
Nombre de requisito	Sección de agenda en la aplicación móvil
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Usuarios de la aplicación móvil.
Historia de usuario	Agenda.
DESCRIPCIÓN	La aplicación móvil debe permitir acceder a los eventos programados de los asambleístas y bancada, también deberá acceder a la información de cualquier evento que se encuentre registrado en la aplicación, esta agenda será alimentada desde la página web administrativa.
PROCESO	Dentro de la aplicación se deberá acceder a la opción de agendas que se encuentra en el menú de la aplicación
ENTRADAS	Sin entradas necesarias
SALIDAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de las agendas en la sección</li> <li>• Información de cada agenda</li> <li>• En caso de no haber agenda se mostrará un mensaje “No existe agendas”</li> </ul>
RESTRICCIONES	Ninguna

	UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL	Código: ERS-2022-001
	FORMATOS	2022 / 07 / 30
	ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	Versión: 001
		Página 22 de 34

### 3.2.2. SECCIÓN LISTAS DE NOTIFICACIONES.

Código de requisito	<b>RF002</b>
Nombre de requisito	Secciones listas de notificaciones
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Usuarios de la aplicación móvil.
Historia de usuario	Opción de notificaciones
DESCRIPCIÓN	La aplicación móvil debe permitir acceder al historial de notificaciones la cual han generado la aplicación y acceder a la información de cada una de ellas
PROCESO	Dentro de la aplicación se deberá acceder a la opción de notificaciones que se encuentra en el menú de la aplicación.
ENTRADAS	Sin entradas necesarias
SALIDAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de notificaciones</li> <li>• Información de notificaciones</li> <li>• En caso de no haber notificación se mostrará un mensaje “No existe notificaciones”</li> </ul>
RESTRICCIONES	Ninguna

### 3.2.3. APARTADOS REDES SOCIALES

Código de requisito	<b>RF003</b>
Nombre de requisito	Apartados Redes sociales
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Usuarios de la aplicación móvil.
Historia de usuario	Redes Sociales
DESCRIPCIÓN	La aplicación móvil debe permitir acceder a las redes sociales de la bancada de Unes mediante enlaces de acceso y también tendrá apartados donde se podrá navegar en las redes sociales sin salir de la aplicación.



PROCESO	Dentro de la aplicación se deberá acceder a la opción de redes sociales que se encuentra en el menú de la aplicación.
ENTRADAS	Sin entradas necesarias
SALIDAS	<ul style="list-style-type: none"><li>Acceso a otras aplicaciones.</li></ul>
RESTRICCIONES	Ninguna

### 3.2.4. SECCIÓN DE ÚLTIMAS NOTICIAS

Código de requisito	<b>RF004</b>
Nombre de requisito	Sección de ultimas noticias
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Usuarios de la aplicación móvil.
Historia de usuario	Ultimas noticias
DESCRIPCIÓN	La aplicación móvil debe mostrar las noticias del día de manera ascendente a la hora de publicación y que permita acceder a la información de cada noticia en esa sección.
PROCESO	Dentro de la aplicación se deberá acceder a la opción de últimas noticias que se encuentra en la interfaz principal de la aplicación.
ENTRADAS	Sin entradas necesarias
SALIDAS	<ul style="list-style-type: none"><li>Lista de las últimas publicaciones en esa sección.</li><li>Información de la noticia.</li></ul>
RESTRICCIONES	Ninguna

### 3.2.5. SECCIÓN DE PREGUNTAS

Código de requisito	<b>RF005</b>
Nombre de requisito	Sección de Preguntas
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Usuarios de la aplicación móvil.



Historia de usuario	Preguntas
DESCRIPCIÓN	La aplicación móvil debe permitir enviar preguntas ya sea dirigido a los asambleístas o bancada en general
PROCESO	Dentro de la aplicación se deberá ingresar a la sección de preguntas, donde aparece un formulario donde se debe llenar preguntas como: Nombre, Apellidos, Email, Teléfono, consulta a realizar, y aceptación de las políticas, para posterior ser enviada la pregunta a la página web administrativa.
ENTRADAS	Datos del Usuario
SALIDAS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mensaje de si el envío se realizó de manera correcta</li><li>• Mensaje de error al enviar la pregunta</li><li>• Mensaje de si hace falta llenar campos en el formulario</li></ul>
RESTRICCIONES	Ninguna

### 3.2.6. SECCIÓN DE LOS MÁS LEÍDOS

Código de requisito	<b>RF006</b>
Nombre de requisito	Sección de los más leídos
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Usuarios de la aplicación móvil.
Historia de usuario	Lo más leído.
DESCRIPCIÓN	La aplicación móvil debe permitir revisar las noticias más leídas desde el inicio de producción de la aplicación y podrá acceder a la información de esas noticias.
PROCESO	Dentro de la aplicación se deberá ingresar a la sección de lo más leído, donde aparece una lista de los más leído a lo largo del funcionamiento de la aplicación.
ENTRADAS	Sin entradas necesarias
SALIDAS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Una lista de las noticias más leídas</li></ul>
RESTRICCIONES	Ninguna

### 3.2.7. SECCIÓN DE LOS ASAMBLEÍSTAS

Código de requisito	<b>RF007</b>
Nombre de requisito	Sección de los asambleístas



Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Usuarios de la aplicación móvil.
Historia de usuario	Asambleístas.
DESCRIPCIÓN	La aplicación móvil debe permitir revisar los asambleístas de la bancada Unes que estarán divididos por provincias y se mostrará información como los nombres y foto del asambleísta
PROCESO	Dentro de la aplicación se deberá ingresar a la sección de asambleísta, donde aparecerán los asambleístas que conforman la bancada Unes la cual estarán separadas en apartados de provincias y se podrá acceder a la información de cada asambleísta.
ENTRADAS	Sin entradas necesarias
SALIDAS	<ul style="list-style-type: none"><li>Una lista de los asambleístas</li></ul>
RESTRICCIONES	Ninguna

### 3.2.8. SECCIÓN DEL PERFIL DEL ASAMBLEÍSTA

Código de requisito	<b>RF008</b>
Nombre de requisito	Sección del perfil del asambleísta
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Usuarios de la aplicación móvil.
Historia de usuario	Perfil asambleístas.
DESCRIPCIÓN	La aplicación móvil debe permitir revisar los perfiles de los asambleístas antes seleccionado el asambleísta a revisar, en esta sección se mostrará su foto y una bibliografía del asambleísta, también habrá un apartado donde se podrá revisar en qué comisiones se encuentran, sus actividades que realizan como son: su manera de votar, las leyes que van presentando, los casos que van fiscalizando.
PROCESO	Dentro de la aplicación se deberá ingresar a la sección de asambleísta, donde aparecerán los asambleístas que conforman la bancada Unes la cual estarán separadas en apartados de provincias y se podrá acceder a la información de cada asambleísta.
ENTRADAS	Sin entradas necesarias
SALIDAS	Una lista de los asambleístas



RESTRICCIONES	Ninguna
---------------	---------

### 3.2.9. SECCIÓN DE COMUNICADOS OFICIALES

Código de requisito	<b>RF009</b>
Nombre de requisito	Sección de comunicados oficiales
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Usuarios de la aplicación móvil.
Historia de usuario	Comunicados oficiales.
DESCRIPCIÓN	La aplicación móvil debe permitir revisar una lista de comunicados oficiales que publique la bancada en pdf donde se podrá descargar o tener una vista previa del documento.
PROCESO	Dentro de la aplicación se deberá ingresar a la sección de comunicados oficiales, donde se podrá revisar la imagen del comunicado, buscar por título del comunicado y descargar el pdf
ENTRADAS	Título del comunicado (Opcional)
SALIDAS	Lista de los comunicados
RESTRICCIONES	Ninguna

### 3.2.10. SECCIÓN DE STREAMING

Código de requisito	<b>RF010</b>
Nombre de requisito	Sección de streaming
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancado UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Usuarios de la aplicación móvil.
Historia de usuario	Streaming
DESCRIPCIÓN	La aplicación móvil debe permitir revisar los streaming de la bancada en general o del asambleísta referente a la bancada.
PROCESO	Dentro de la aplicación se deberá ingresar a la sección streaming donde encontrará los streaming que se están dando en ese instante.



ENTRADAS	Sin entradas necesarias
SALIDAS	Lista de streaming
RESTRICCIONES	Ninguna

### 3.2.11. INICIO DE SESIÓN

Código de requisito	<b>RF011</b>
Nombre de requisito	Inicio de Sesión
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancado UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Administrador
Historia de usuario	Página de Inicio de Sesión
DESCRIPCIÓN	Al intentar ingresar al sistema debe aparecer una página de inicio donde se pueda ingresar el correo y la contraseña
PROCESO	Al buscar la url del sistema debe aparecer la página de inicio de sesión
ENTRADAS	Correo y contraseña
SALIDAS	Página principal
RESTRICCIONES	El correo y la contraseña debe ser correctos y válidos

### 3.2.12. MÓDULO ROLES Y PERMISOS

Código de requisito	<b>RF012</b>
Nombre de requisito	Módulo Roles y Permisos
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancado UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Administrador
Historia de usuario	Módulo Roles y Permisos
DESCRIPCIÓN	Módulo donde se pueda crear roles según los permisos a todas las páginas y opciones que tenga la página con la finalidad de poder restringir el acceso según el rol creado





PROCESO	Ingrese al módulo de roles y permisos, donde debe ingresar el nombre del nuevo rol, y seleccionar los permisos que tendrán y vendrán predefinidos
ENTRADAS	Nombre del nuevo rol, permisos.
SALIDAS	Mensaje de confirmación o negación de la creación del rol
RESTRICCIONES	Solo el Súper administrador podrá crear nuevos roles

### 3.2.13. MÓDULO DE AGENDA

Código de requisito	<b>RF013</b>
Nombre de requisito	Módulo de Agenda
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancado UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input type="radio"/> Media/Deseado <input checked="" type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Administrador
Historia de usuario	Módulo de Agenda
DESCRIPCIÓN	Este módulo alimentara con información relevante a la opción de agenda de la aplicación, mediante un apartado que permita el ingreso del título de la actividad, una pequeña descripción con su respectiva fecha y hora
PROCESO	Ingresar al módulo de agenda, donde deberá ingresar la fecha, hora, título y una pequeña descripción luego guardarla.
ENTRADAS	Fecha, hora, título, descripción.
SALIDAS	Mensaje de confirmación o negación de la creación de la actividad en la agenda
RESTRICCIONES	Solo los usuarios autorizados podrán crear nuevas actividades en la agenda

Código de requisito	<b>RF014</b>
Nombre de requisito	Módulo de Agenda
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input type="radio"/> Media/Deseado <input checked="" type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Administrador



Historia de usuario	Módulo de Agenda
DESCRIPCIÓN	Este módulo alimentara con información relevante a la opción de agenda de la aplicación, mediante un apartado que permita el ingreso del título de la actividad, una pequeña descripción con su respectiva fecha y hora
PROCESO	Ingresar al módulo de agenda, donde deberá ingresar la fecha, hora, título y una pequeña descripción luego guardarla.
ENTRADAS	Fecha, hora, título, descripción.
SALIDAS	Mensaje de confirmación o negación de la creación de la actividad en la agenda
RESTRICCIONES	Solo los usuarios autorizados podrán crear nuevas actividades en la agenda

### 3.2.14. MÓDULO ULTIMAS NOTICIAS

Código de requisito	<b>RF015</b>
Nombre de requisito	Módulo Ultimas noticias
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input type="radio"/> Media/Deseado <input checked="" type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Administrador
Historia de usuario	Módulo Ultimas noticias
DESCRIPCIÓN	Este módulo mostrará en un formato tipo lista las últimas noticias que se están mostrando en el la app
PROCESO	Ingresar al módulo últimas noticias
ENTRADAS	Sin entradas necesarias
SALIDAS	Lista de las últimas noticias en el mismo orden que se muestra en la aplicación
RESTRICCIONES	Sin restricciones necesarias

### 3.2.15. MÓDULO PREGUNTAS

Código de requisito	<b>RF016</b>
Nombre de requisito	Módulo Preguntas
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input type="radio"/> Media/Deseado <input checked="" type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>



Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Administrador
Historia de usuario	Módulo Preguntas
DESCRIPCIÓN	Este módulo mostrará en un formato tipo correo las preguntas que se envían desde la aplicación.
PROCESO	Ingresar al módulo de preguntas
ENTRADAS	Sin entradas necesarias
SALIDAS	Preguntas que se envían desde la aplicación, pero en formato de correo
RESTRICCIONES	Sin restricciones necesarias

Código de requisito	<b>RF016</b>
Nombre de requisito	Módulo Preguntas
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input type="radio"/> Media/Deseado <input checked="" type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Administrador
Historia de usuario	Módulo Preguntas
DESCRIPCIÓN	Este módulo mostrará en un formato tipo correo las preguntas que se envían desde la aplicación.
PROCESO	Ingresar al módulo de preguntas
ENTRADAS	Sin entradas necesarias
SALIDAS	Preguntas que se envían desde la aplicación, pero en formato de correo
RESTRICCIONES	Sin restricciones necesarias

### 3.2.16. MÓDULO MÁS LEÍDO

Código de requisito	<b>RF017</b>
Nombre de requisito	Módulo más Leído
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input type="radio"/> Media/Deseado <input checked="" type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>



Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Administrador
Historia de usuario	Módulo más Leído
DESCRIPCIÓN	Este módulo mostrará la información más vista y la cantidad numérica de veces que se ha visto esa publicación
PROCESO	Ingresar al denominado "más Leído"
ENTRADAS	Sin entradas necesarias
SALIDAS	todas las publicaciones en orden de más visto a menos visto, con su tema, la persona que la creo, y la cantidad de vistas.
RESTRICCIONES	Sin restricciones necesarias

### 3.2.17. MÓDULO ASAMBLEÍSTAS

Código de requisito	<b>RF018</b>
Nombre de requisito	Módulo Asambleístas
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Administrador
Historia de usuario	Módulo Asambleístas
DESCRIPCIÓN	Este módulo debe permitir crear un usuario tipo asambleísta al que se le pueda crear biografía, foto de perfil,
PROCESO	Ingresar al módulo de asambleístas, donde se podrá crear editar o eliminar un perfil, se deberá ingresar el nombre apellido, foto, una descripción breve del perfil, además de seleccionar la provincia de donde fue elegido o si fue nacional
ENTRADAS	Nombre, apellido, biografía.
SALIDAS	Mensaje de confirmación o negación al intentar crear el perfil del asambleísta
RESTRICCIONES	Solo los administradores con este permiso podrán ingresar a esta opción

### 3.2.18. MÓDULO COMUNICADOS OFICIALES


Código de requisito	<b>RF019</b>
Nombre de requisito	Módulo Comunicados Oficiales
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>



Fuente del requisito	Administrador bancada UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Administrador
Historia de usuario	Módulo Comunicados Oficiales
DESCRIPCIÓN	Este módulo debe permitir crear comunicados denominados como oficiales donde se ingresará texto y descripción breve.
PROCESO	Ingresar al módulo de comunicados oficiales donde deberá ingresar un título breve en y el texto del comunicado, además podrá subir el documento oficial en formato pdf
ENTRADAS	Título, texto del comunicado y pdf
SALIDAS	Mensaje de confirmación o negación al intentar crear el comunicado oficial
RESTRICCIONES	Solo los administradores con este permiso podrán ingresar a esta opción

### 3.2.19. MÓDULO STREAMING

Código de requisito	<b>RF020</b>
Nombre de requisito	Módulo Streaming
Tipo	Requisitos de producto <input checked="" type="radio"/> Requisitos de proyecto <input type="radio"/>
Fuente del requisito	Administrador bancado UNES
Prioridad del requisito	Alta/Esencial <input checked="" type="radio"/> Media/Deseado <input type="radio"/> Baja/Opcional <input type="radio"/>
Caso de uso asociado	-----
Tipo de usuarios	Administrador
Historia de usuario	Módulo Streaming
DESCRIPCIÓN	Este módulo debe permitir subir los enlaces de los videos en vivos de las diferentes redes sociales, mostrándose de una forma amigable en la aplicación
PROCESO	Ingresar al módulo donde se ubicará el link del video en vivo o pregrabado que se desea mostrar en la aplicación
ENTRADAS	Título del video, pequeña descripción, link del video
SALIDAS	Mensaje de confirmación o negación al intentar crear ese streaming
RESTRICCIONES	Solo los administradores con este permiso podrán ingresar a esta opción

	UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL	Código: ERS-2022-001
	FORMATOS	2022 / 07 / 30
	ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	Versión: 001
		Página 33 de 34

### 3.3. REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

#### 3.3.1. REQUERIMIENTOS DE RENDIMIENTO (EFICIENCIA)

El subsistema deberá tener como características mínimas en los equipos clientes de 1024 Mb de RAM y 2 Gb mínimo en el servidor.

El diseño a implementar debe ser de adaptarse a los diferentes dispositivos móviles como los son: teléfonos inteligentes y tabletas.

#### 3.3.2. ATRIBUTOS DEL SISTEMA

##### 3.3.2.1. *Requerimientos de desarrollo*


El sistema será desarrollado en HTML, CSS y JavaScript. Se utilizará el framework de Laravel en su versión 7 debido a la estabilidad que proporciona. El motor de la base de datos es SQL SERVER de tecnología Objeto-Relacional. La metodología para el desarrollo se basará en las mejores características de las metodologías ágiles como SCRUM / KANBAN

##### 3.3.2.2. *SEGURIDAD*

El Sistema de gestión de actividades en la bancada UNES deberá contar con las siguientes características:

- Deberá adaptarse a los diferentes dispositivos que se utilicen por los usuarios.
- Los parámetros de seguridad no deberán aceptar ningún tipo de método de infiltración al sistema, como SQL Injection, secuencia de comandos en sitios cruzados.
- El sistema no podrá hacer públicos los datos personales sin la autorización del propietario.
- Los servidores deben estar protegidos eléctricamente con unidades de alimentación a fin de mantener activo el sistema durante apagados de emergencia, también deberán estar protegidos por firewalls para evitar los ataques externos.

El acceso será por Internet, existirá una página web PHP que consultará en la base de datos y mantendrá la información mostrada siempre actualizada es decir la disponibilidad va a ser del %100.

	UNIDAD DE DESARROLLO COMPUTACIONAL	Código: ERS-2022-001
	FORMATOS	2022 / 07 / 30
	ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	Versión: 001
		Página 34 de 34

### 3.4. OTROS REQUISITOS

Este aplicativo debe apoyarse de la LOPD: Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD) que establece la privacidad de los datos de los usuarios en el sistema.

## 4. FICHA DEL DOCUMENTO

Documento validado por las partes con fecha: 10/06/2022



Mendoza Andrade Guido Adrián



Mendoza Looor Bryan Aldair

**ANEXO 4**  
**ESTRUCTURA DEL CODIGO FUENTE**



# SERVER CLOUDING .IO

Mis Servidores Mis Snapshots Mis Firewalls Mis Llaves SSH

## rc5appmobile.tech

[← Atrás](#)

[Ajustes](#) [Red](#) [Backups](#) [Snapshots](#) [Estadísticas](#)

**Sistema Operativo**  
Ubuntu 22.04 (64 Bit)

**Características**  
VCores: 1  
RAM: 2 GB  
SSD: 15GB

**Precio**  
**0,0089 €/ hora**  
(6,53 €/ mes)

**Estado**  
Activo

**IP pública**  
161.22.42.218

**IP privada**  
No activado

SMTP de salida bloqueado →

**Acciones del servidor**

- Reiniciar
- Reinicio forzado
- Apagar
- Redimensionar
- Archivar
- Renombrar
- Borrar

[Log de consola](#)

[>\\_ Consola de Emergencia](#)

### Cómo acceder al servidor

**Dirección DNS**  
85277853-37d3-4070-9ac6-d5f6013780f3.clouding.host

**IP pública**  
161.22.42.218

**User**  
Linux: root Windows: administrator

**Contraseña**  
\*\*\*\*\* [Cambiar contraseña](#)

### Información de Imagen

Puedes acceder a tu Servidor Cloud con tu cliente de SSH favorito.

La imagen de Ubuntu que has seleccionado instala software durante el primer inicio del servidor. Tu servidor se quedará en el estado "Optimizando Software" durante unos minutos mientras se realiza la instalación. Recuerda que puedes ver el progreso desde la consola de emergencia.

En nuestra [Base de Conocimiento](#) encontrarás todo tipo de información sobre esta imagen.

## rc5appmobile.tech

[← Atrás](#)

[Ajustes](#) [Red](#) [Backups](#) [Snapshots](#) [Estadísticas](#)

Periodo  
Últimas 6 horas [↻](#)

jue. 25 may.      vie. 26 may.  
19:00:29      01:00:29

### Uso de CPU - Porcentaje

● Porcentaje

### Disco - Operaciones por segundo

600 iops

<https://clouding.io/>

## CODIGO FUENTE GITHUB:

The screenshot shows a GitHub repository page. At the top, there are navigation buttons: 'Go to file', 'Add file', and 'Code'. Below this, the repository name 'BryanMendoza0309 Sistematización de experiencia' is displayed, along with the commit hash '54c10d4', the date 'yesterday', and '407 commits'. A table lists the repository's files and folders:

File/Folder	Path	Last Commit
Frontend	Firestore	2 days ago
bakendUnes	img	2 days ago
img	Img Firebase	2 days ago
C3. INFORME SISTEMATIZACIÓN DE ...	Sistematización de experiencia	yesterday
Tesis UNES .docx	Sistematización de experiencia	yesterday
~\$sis UNES .docx	img	2 days ago

At the bottom, there is a light blue banner with the text: 'Help people interested in this repository understand your project by adding a README.' and a green 'Add a README' button.

<https://github.com/BryanMendoza0309/FrontBackUNES>

## SERVIDOR FIREBASE:

The screenshot shows the Firebase console interface. The left sidebar contains navigation options: 'Descripción general...', 'Accesos directos a proyectos', 'Hosting', 'Analytics Dashboard', 'App Check', 'Novidades', 'Functions (NUEVA)', 'Categorías de producto', 'Compilación', 'Lanzamiento y supervisión', 'Analytics', 'Participación', and 'Spark Sin costo \$0 por mes Actualizar'. The main content area is titled 'Configuración de proyecto' for the project 'Revolucion-Ciudadana'. It includes tabs for 'General', 'Cloud Messaging', 'Integraciones', 'Cuentas de servicio', 'Privacidad de los datos', and 'Usuarios y permisos'. Under 'Tu proyecto', the following configuration details are shown:

- Nombre del proyecto: Revolucion-Ciudadana
- ID del proyecto: revolucion-ciudadana
- Número de proyecto: 241853315319
- Ubicación predeterminada de los recursos de GCP: Aún sin seleccionar
- Clave de API web: No hay clave de API web para este proyecto

Below this, there is an 'Entorno' section with the text: 'Este parámetro de configuración permite personalizar tu proyecto para las diferentes etapas del ciclo de vida de la app'. The 'Tipo de entorno' is currently set to 'Sin especificar'.

The screenshot shows the Firebase Hosting interface. On the left is a dark sidebar with the Firebase logo and navigation options: 'Descripción genera...', 'Accesos directos a proyectos', 'Hosting', 'Analytics Dashboard', 'App Check', 'Novedades', 'Functions (NUEVA)', 'Categorías de producto', 'Compilación', 'Lanzamiento y supervisión', 'Analytics', and 'Participación'. The main content area has a dark blue background with a globe and a signal tower. The heading 'Hosting' is prominent, followed by the text 'Implementa apps web y para dispositivos móviles en pocos segundos con una red de entrega de contenido mundial y segura'. A 'Comenzar' button is visible. Below the main content is a 'Más información' link.

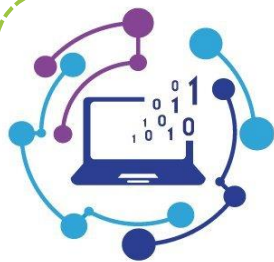
<https://firebase.google.com/>

## GOOGLE SERVERS

The screenshot shows the Google Play Console dashboard for the application 'Revolucion Ciudadana' (com.unes.rc5). The top section is the 'Panel de control' (Control Panel) for the last 30 days. It includes a notification about updates to statistics reports from 11/06/2022 to 19/07/2022. The application status is 'Estado de actualización: En revisión' (Update status: Under review) and 'Producción: Activo' (Production: Active) with 0 active devices and 176 countries/regions. Below this is the 'Bandeja de entrada' (Inbox) with three messages: 'Se ha verificado tu ID' (Your ID has been verified) dated 25 May, 'Aquí tienes las novedades de Google Play anunciadas en I/O' (Here are the Google Play updates announced at I/O) dated 21 May, and 'Añade testers con licencia usando las listas de correo electrónico' (Add testers with license using email lists) dated 7 Mar. The bottom section is 'Tus métricas' (Your metrics).

<https://play.google.com/store>

**ANEXO 5**  
**MANUAL DE USUARIO**



# **APLICACIÓN MÓVIL DE GESTIÓN DE ACTIVIDADES EN LA BANCADA UNIÓN POR LA ESPERANZA-UNES**

## **Manual de usuario**

**Bryan Aldair Mendoza Loor**

**Guido Adrián Mendoza Andrade**

**Versión 1.0.0**

**2023/05/24**

## TABLA DE CONTENIDO

1. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA .....	3
1.1. INTRODUCCIÓN .....	3
1.2. OBJETIVO .....	3
1.3. ALCANCE .....	3
1.4. ROLES DE USUARIO .....	3
2. SISTEMA WEB ADMINISTRATIVO.....	4
2.1. INTERFAZ PRINCIPAL DE INICIO DE SESIÓN ADMINISTRADOR....	4
2.1.1. INFORMACIÓN .....	4
2.2. INTERFAZ PAGINA PRINCIPAL DE BIENVENIDA.....	4
2.2.1. INFORMACIÓN .....	5
2.3. INTERFAZ CUENTAS.....	7
2.3.1. INFORMACIÓN .....	7
2.3.2. INFORMACIÓN .....	8
2.3.3. INFORMACIÓN .....	9
2.3.4. INFORMACIÓN .....	10
2.4. INTERFAZ EDITAR CUENTA.....	11
2.4.1. INFORMACIÓN .....	11
2.5. INTERFAZ CATEGORÍAS .....	11
2.5.1. INFORMACIÓN .....	12
2.6. INTERFAZ BLOGS .....	13
2.6.1. INFORMACIÓN .....	13
2.6.2. INFORMACIÓN .....	14
2.6.3. INFORMACIÓN .....	16
2.7. INTERFAZ EDITORIAL.....	16
2.7.1 INFORMACIÓN .....	16
2.7.2. INFORMACIÓN .....	17
2.7.2. INFORMACIÓN .....	18
3. SISTEMA WEB ADMINISTRATIVO ASAMBLEÍSTA Y DELEGADOS. ....	19
3.1. INTERFAZ PRINCIPAL DE INICIO DE SESIÓN ASAMBLEÍSTA Y DELEGADOS.....	19
3.1.1. INFORMACIÓN .....	19
3.2. INTERFAZ BIOGRAFÍA .....	20
3.2.1. INFORMACIÓN .....	20

# 1. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

## 1.1. INTRODUCCIÓN

El sistema de información y gestión de actividades de la bancada de UNES permitirá optimizar la búsqueda de información referentes a la bancada de UNES tanto de sus asambleístas como bancada en general, este sistema dispondrá de una aplicación móvil administrable y una aplicación web administrativa desde la cual se subirá los diferentes tipos de información con las respectivas seguridades dentro del sistema. Los contenidos y la información que contendrá la aplicación móvil serán alimentada por los asambleístas de la bancada de UNES desde una aplicación web administrativa, por tal motivo contara con diversos módulos donde los asambleístas podrán publicar información relevante de su día a día.

## 1.2. OBJETIVO

Este Manual tiene como objetivo ser una guía para los usuarios del sistema de información y gestión de actividades de la bancada de UNES. Su contenido presenta imágenes e instrucciones que brindarán la ayuda y soporte necesario a los distintos usuarios del sistema para su fácil comprensión.

## 1.3. ALCANCE

- La perspectiva general del sistema.
- Detalles de cada función.

## 1.4. ROLES DE USUARIO

- **Administrador:** Tiene acceso a todos módulos del sistema.
- **Asambleístas:** Tiene acceso a los módulos de: editar el perfil biográfico, agregar blogs, editar contraseña de la cuenta.
- **Delegados:** Tiene acceso a los módulos de: editar el perfil biográfico del perfil del asambleísta que está relacionada la cuenta, agregar blogs al perfil del asambleísta, editar contraseña de la cuenta

## 2. SISTEMA WEB ADMINISTRATIVO

### 2.1. INTERFAZ PRINCIPAL DE INICIO DE SESIÓN ADMINISTRADOR

A continuación, se muestra la estructura principal de inicio de sesión a las vistas de la página web administrativa, la cual está compuesta de diferentes secciones.



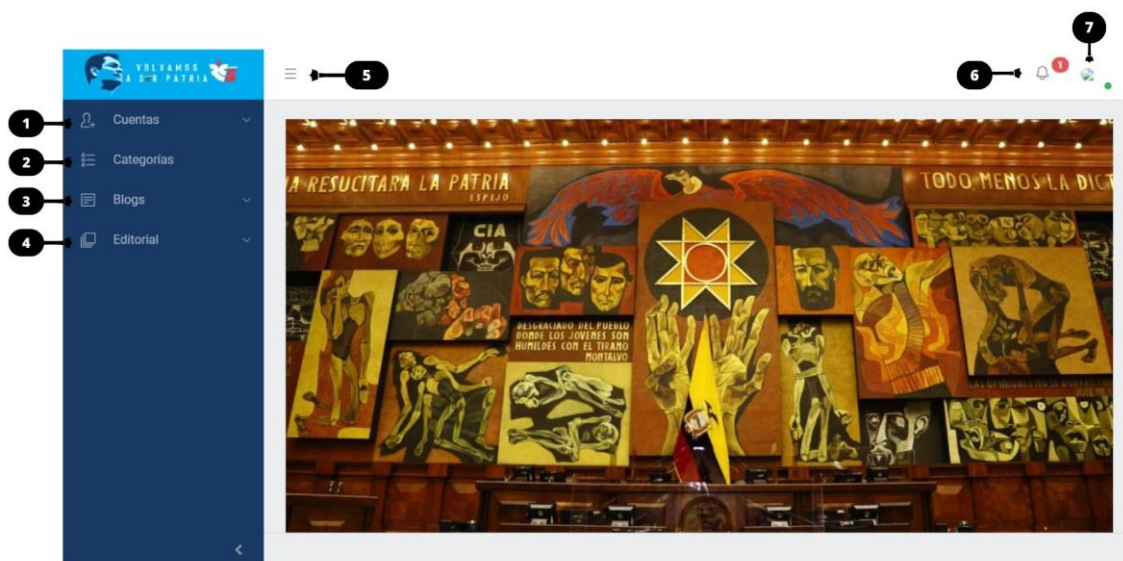
#### 2.1.1. INFORMACIÓN

1. **Caja de texto 1:** Para ingresar el correo.
2. **Caja de texto 2:** Para ingresar contraseña.
3. **Botón de acceso:** Para ingresar a las vistas de administración.

### 2.2. INTERFAZ PAGINA PRINCIPAL DE BIENVENIDA

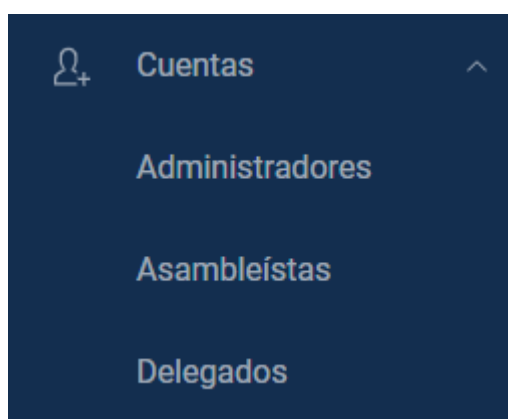
A continuación, se muestra la estructura de las vistas que se mostrará después de haber iniciado sesión correctamente, la cual contendrá menú de opciones, vista de notificaciones.





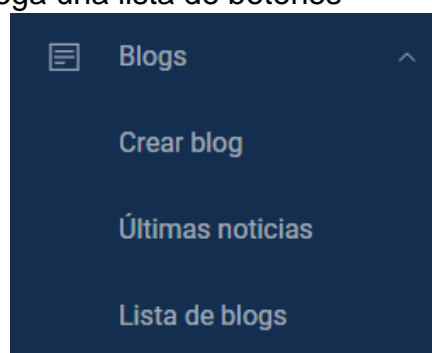
## 2.2.1. INFORMACIÓN

1. **Botón cuentas:** Se despliega una lista de botones

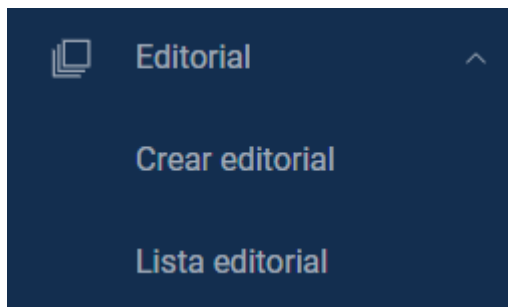


2. **Botón categorías:** Accede a la vista de crear categoría

3. **Botón blogs:** Despliega una lista de botones



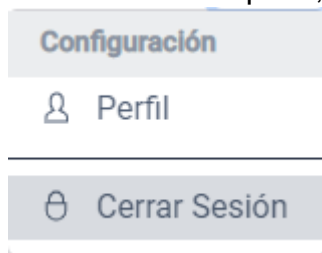
4. **Botón editorial:** Despliega una lista de botones



5. **Botón menú:** Despliega una lista de botones de accesos a las vistas
6. **Botón notificaciones:** Despliega una lista de los eventos en la creación de los blogs



7. **Botón perfil:** Despliega una lista de editar perfil, y cerrar sesión



## 2.3. INTERFAZ CUENTAS

A continuación, se muestra la estructura para la gestión de las cuentas que tendrán acceso al sistema administrativo, la cual podrá crear editar y eliminar cuentas de rol administrador y delegado.

The screenshot displays two main sections: 'Crear cuenta administrador' and 'Cuentas registradas'.

**Crear cuenta administrador:** This section contains a form with four input fields and one button. The fields are labeled 'Usuario' (1), 'Correo electrónico' (3), 'Contraseña' (2), and 'Confirmar contraseña' (4). A green button labeled 'Crear Cuenta' (5) is positioned below the fields.

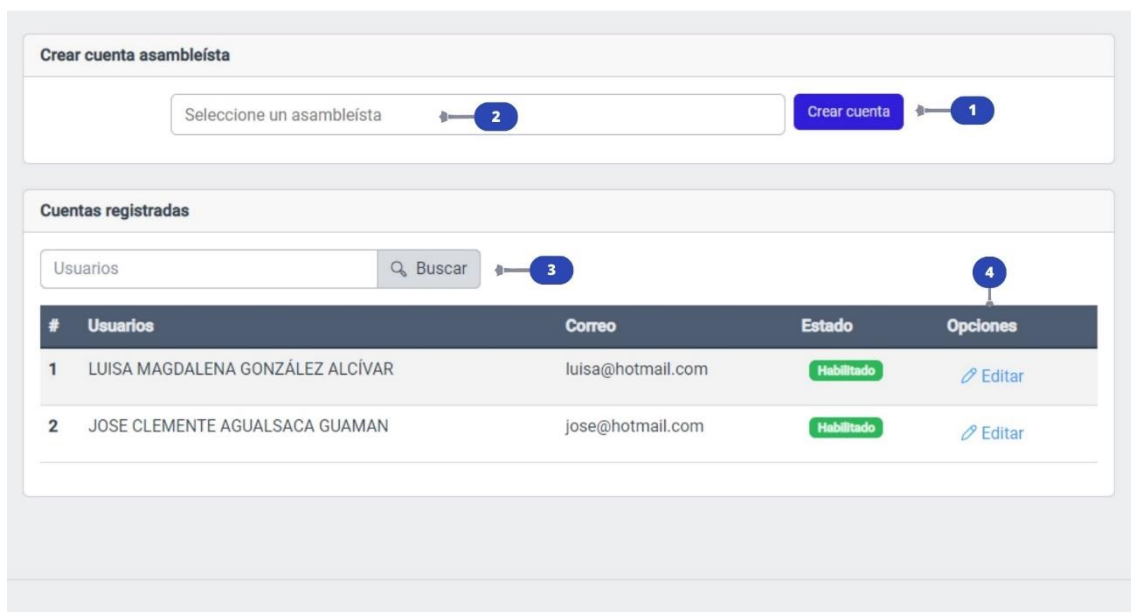
**Cuentas registradas:** This section features a search bar with the placeholder 'Usuarios' and a 'Buscar' button (6). Below the search bar is a table with the following data:

#	Usuarios	Correo	Estado	Opciones
1	Super Admin	superadmin@hotmail.com	Habilitado	(7) (8)
2	Administrador Dos	superadmin2@hotmail.com	Habilitado	Editar Eliminar

### 2.3.1. INFORMACIÓN

Esta vista estará disponible la gestión de crear, editar, y eliminar cuentas de rol administrador.

- 1. Caja de texto 1:** Para ingresar un nombre de usuario.
- 2. Caja de texto 2:** Para ingresar un correo electrónico.
- 3. Caja de texto 3:** Para ingresar una contraseña.
- 4. Caja de texto 4:** Para ingresar la confirmación de la contraseña
- 5. Botón crear:** Registra una cuenta con los datos ya ingresados en el formulario.
- 6. Caja de texto 6:** Para ingresar un valor correspondiente a lo que se quiere buscar en las cuentas, esto servirá como filtro de las cuentas creadas.
- 7. Botón editar:** Permitirá abrir otra vista donde podrá editar la cuenta seleccionada en la tabla, los campos serán los mismo que se usa para crear una cuenta
- 8. Botón eliminar:** Permitirá eliminar una cuenta seleccionada.



### 2.3.2. INFORMACIÓN

Esta vista estará disponible la gestión de crear, editar cuentas de rol asambleístas.

- 1. Botón crear cuenta:** Carga los datos del asambleísta seleccionado al formulario de la siguiente vista.
- 2. Caja de texto 2:** Seleccionar los asambleístas que se encuentra registrado dentro de la asamblea.
- 3. Caja de texto 3:** Ingresar un dato referente a la cuenta creada del asambleísta que funcionara como un filtro.
- 4. Botón editar:** Podrá editar la cuenta selecciona con los mismos campos que se utilizaron para crear cuenta.

The screenshot shows a web form titled "Crear Cuenta" with two sections. The first section contains:
 

- Field 1: "Usuario\*" with the value "ESTHER ADELINA CUESTA SANTANA".
- Field 2: "Correo electrónico\*" with the value "Email".
- Field 3: "Contraseña\*" (password input).
- Field 4: "Confirmar contraseña\*" (confirm password input).
- Field 5: A checked radio button labeled "Agregar una cuenta de delegado al asambleísta".

 Below this is a note: "La cuenta que se agregará el este formulario es la cuenta que le corresponderá a el asistente del asambleísta seleccionado." The second section contains:
 

- Field 6: "Usuario\*" (empty).
- Field 7: "Correo electrónico\*" (empty).
- Field 8: "Contraseña\*" (empty).
- Field 9: "Confirmar contraseña\*" (empty).

 At the bottom are two buttons:
 

- Field 10: A green "Crear Cuenta" button.
- Field 11: A red "Cancelar" button.

### 2.3.3. INFORMACIÓN

Esta vista estará disponible la gestión de crear, cuentas de rol asambleístas, esta vista aparecerá después de haber seleccionado un asambleísta.

1. **Caja de texto 1:** Ingresa el usuario que tendrá la cuenta, por defecto ese campo se cargará cuando haya seleccionado el asambleísta.
2. **Caja de texto 2:** Ingresar un correo electrónico para la cuenta
3. **Caja de texto 3:** Ingresar una contraseña
4. **Caja de texto 4:** Repetir la contraseña por seguridad.
5. **Check:** (Opcional) Si se necesita ingresar una cuenta de delegado para ese asambleísta activará el check
6. **Caja de texto 1:** Ingresa el usuario que tendrá la cuenta delegada,
7. **Caja de texto 2:** Ingresar un correo electrónico para la cuenta delegado
8. **Caja de texto 3:** Ingresar una contraseña para la cuenta delegado
9. **Caja de texto 4:** Repetir la contraseña por seguridad.
10. **Botón de crear cuenta:** Podrá crear cuenta
11. **Botón de cancelar:** Podrá cancelar la creación de la cuenta

**Crear cuenta asistente**

Usuario\*  1

Correo electrónico\*  2

Contraseña\*  3

Confirmar contraseña\*  4

Asambleístas\*  5

6

---

**Cuentas registradas**

7

#	Usuarios	Correo	Estado	Opciones
1	Bryan Aldair Mendoza Loor	andy@hotmail.com	Habilitado	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Eliminar"/>
2	Guido Adrian Mendoza Andrade	guido@hotmail.com	Habilitado	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Eliminar"/>

### 2.3.4. INFORMACIÓN

- 1. Caja de texto 1:** Ingresa el usuario que tendrá la cuenta
- 2. Caja de texto 2:** Ingresar un correo electrónico para la cuenta
- 3. Caja de texto 3:** Ingresar una contraseña
- 4. Caja de texto 4:** Repetir la contraseña por seguridad.
- 5. Caja de texto 5:** Aparecerá una lista de las cuentas registradas como asambleístas
- 6. Botón crear cuenta:** Permitirá crear la cuenta de delegado.
- 7. Caja de texto 7:** Ingresa un texto referente a la cuenta que deseará buscar en la tabla de cuentas creadas, funcionará como un filtro.
- 8. Botón editar:** Permitirá editar la cuenta seleccionada, los campos serán los mismo que se usaron para crear la cuenta.
- 9. Botón eliminar:** Permitirá eliminar la cuenta seleccionada.

## 2.4. INTERFAZ EDITAR CUENTA

A continuación, se muestra la estructura para la gestión de las cuentas que tendrán acceso al sistema administrativo, la cual podrá editar la cuenta con la que esta iniciada sesión, tanto las cuentas administrativas, asambleísta, delegado.

Activo Editar

Usuario: Super Admin 1

Correo: superadmin@hotmail.com 2

Contraseña: Contraseña 3

Confirmar contraseña: Confirmar contraseña 4

5  Acepto los términos de uso

6 Guardar Cancelar 7

### 2.4.1. INFORMACIÓN

1. **Caja de texto 1:** Ingresa el usuario que tendrá la cuenta
2. **Caja de texto 2:** Ingresar un correo electrónico para la cuenta
3. **Caja de texto 3:** Ingresar una contraseña
4. **Caja de texto 4:** Repetir la contraseña por seguridad.
5. **Check 5:** Tendrá que aceptar los términos de uso
6. **Botón guardar:** Permitirá guardar los cambios de la cuenta
7. **Botón cancelar:** Permitirá deshacer la actualización de la cuenta

## 2.5. INTERFAZ CATEGORÍAS

A continuación, se muestra la estructura para la gestión de categorías que tendrán acceso al sistema administrativo, la cual la cuenta de rol administrativo tendrá acceso a crear, editar y eliminar categorías.

**Crear categoría de blog**

Categoría: \*

**Categorías registradas**

#	Categoría	Opciones
1	Agenda	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Eliminar"/>
2	Opinion	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Eliminar"/>
3	Entrevistas	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Eliminar"/>
4	Fizcallisamos	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Eliminar"/>
5	Legislamos	<input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Eliminar"/>

### 2.5.1. INFORMACIÓN

1. **Caja de texto 1:** Ingresa el usuario que tendrá la cuenta
2. **Caja de texto 2:** Ingresar un correo electrónico para la cuenta
3. **Caja de texto 3:** Ingresar una contraseña
4. **Caja de texto 4:** Repetir la contraseña por seguridad.
5. **Check 5:** Tendrá que aceptar los términos de uso



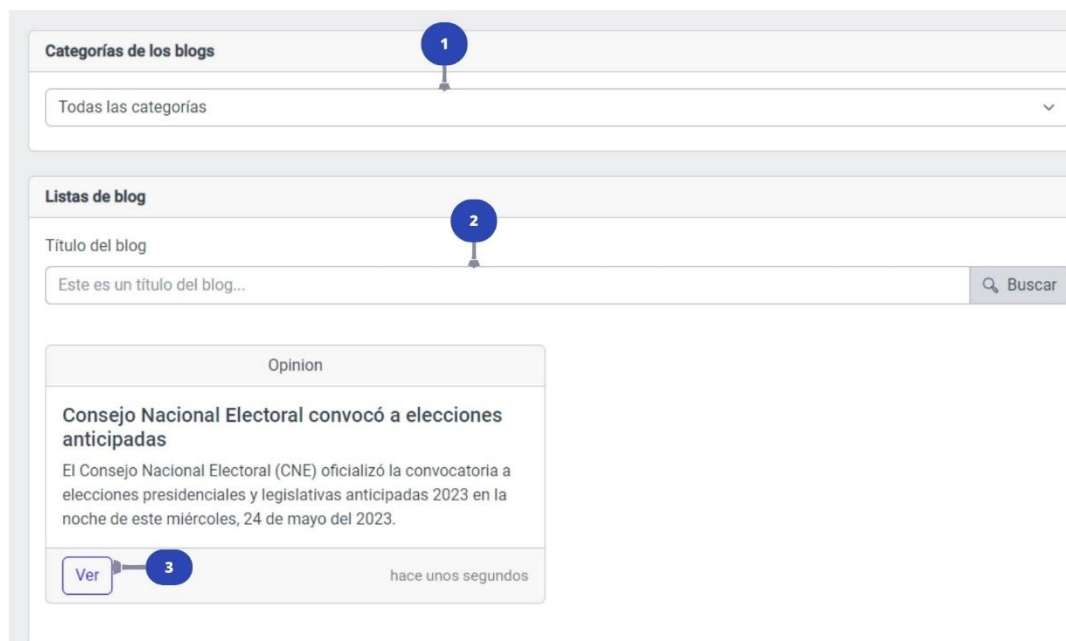
## 2.6. INTERFAZ BLOGS

A continuación, se muestra la estructura para la gestión de blogs, donde las cuentas con sus diferentes roles podrán crear blogs de diferentes categorías, también contará con una lista para visualizar todos los creados, para el rol administrador solo esa cuenta tendrá acceso para poder aprobar o denegar los blogs que estarán en los más importantes de la aplicación.

The screenshot shows a web form titled 'Formulario blog'. At the top, there is a button labeled 'Seleccionar una imagen' with an upward arrow and a blue circle with the number '1' next to it. Below this is a dropdown menu for 'Categoría:' with a blue circle '2' pointing to it. The next field is 'Titulo:' with a text input box and a blue circle '3' pointing to it. Below that is a larger text area for 'Descripción:' with a blue circle '4' pointing to it. The 'Contenido:' section features a rich text editor with a blue circle '5' pointing to it. At the bottom, there is a section 'Agregar Pdf:' containing a plus sign button with a blue circle '6', a toggle switch for 'Importante' with a blue circle '7', and a green 'Crear' button with a blue circle '8'.

### 2.6.1. INFORMACIÓN

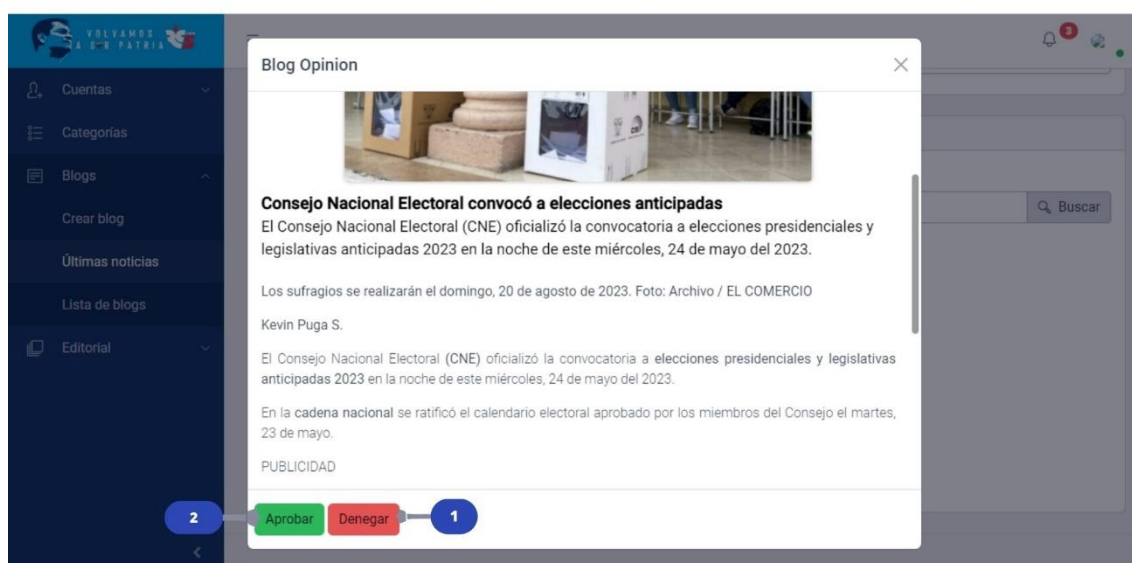
1. **Botón Seleccionar imagen:** Podrá seleccionar una imagen la que será la portada del blog.
2. **Selector 2:** Seleccionar una categoría
3. **Caja de texto 3:** Ingresar el título del blog
4. **Caja de texto 4:** Ingresar una descripción del blog
5. **Caja de texto 5:** Ingresar todo el contenido del blog, podrá ingresar tuit, imágenes, enlaces y muchas más opciones que se encuentren en la caja de texto.
6. **Botón agregar pdf:** Tendrá la opción de crear una lista de pdf para el blog.
7. **Check Importante:** Permitirá dar un estado al blog.
8. **Botón crear:** Permitirá publicar el bog.



## 2.6.2. INFORMACIÓN

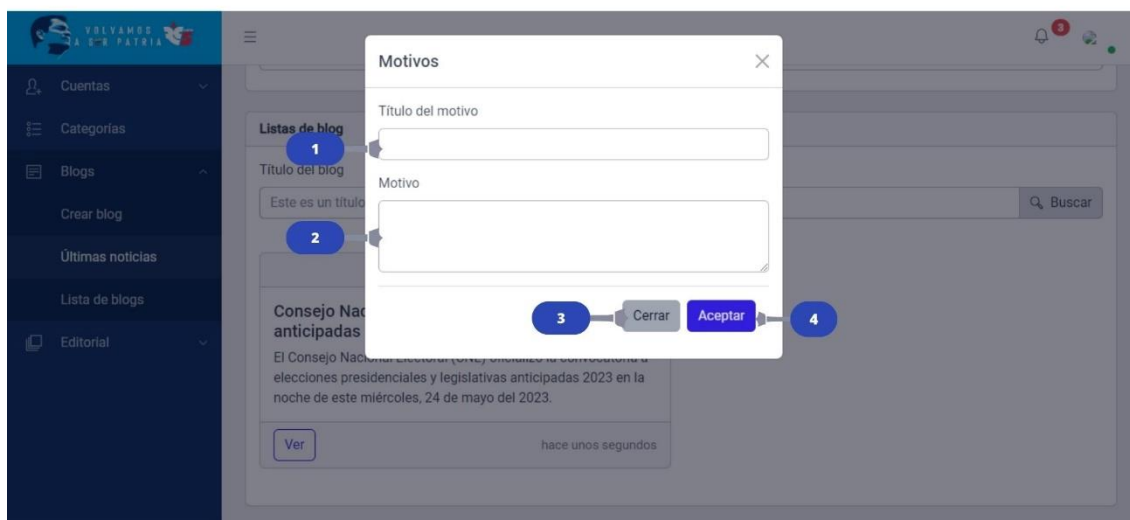
Esta vista permitirá ver la lista de los blogs con estado de importante para que sea aprobado por el administrador.

1. **Selector 1:** Podrá seleccionar una categoría que funcionará como un filtro
2. **Caja de texto 2:** Permitirá hacer una búsqueda por palabras dentro de la lista.
3. **Botón ver:** Permitirá ver el contenido del blog y las opciones para aprobar o denegar

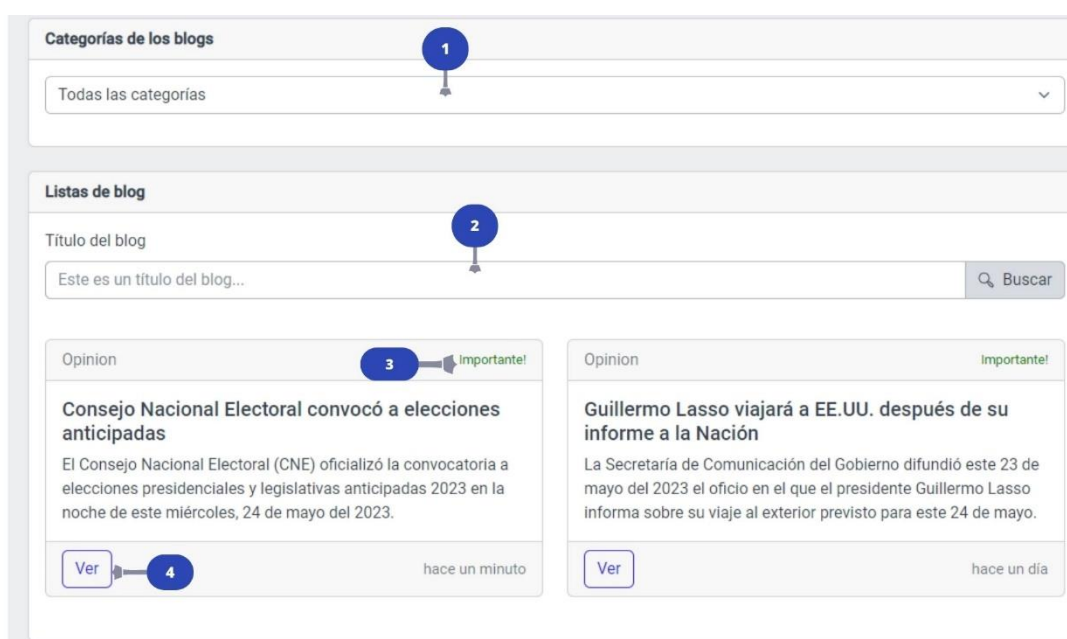


Después de tocar el botón ver, se ejecutará un modal con la información del blog seleccionado

1. **Botón aprobar:** Podrá aprobar el blog para ser publicado en ultimas noticias.
2. **Botón denegar:** Permitirá denegar el blog



1. **Caja de texto 1:** Ingresar el título del motivo porque se denegó el blog.
2. **Caja de texto 2:** Ingresar el motivo de porque se denegó el blog.
3. **Botón aceptar:** Permitirá enviar que el blog ha sido denegado.
4. **Botón cancelar:** Permitirá cerrar el modal de llenar motivos



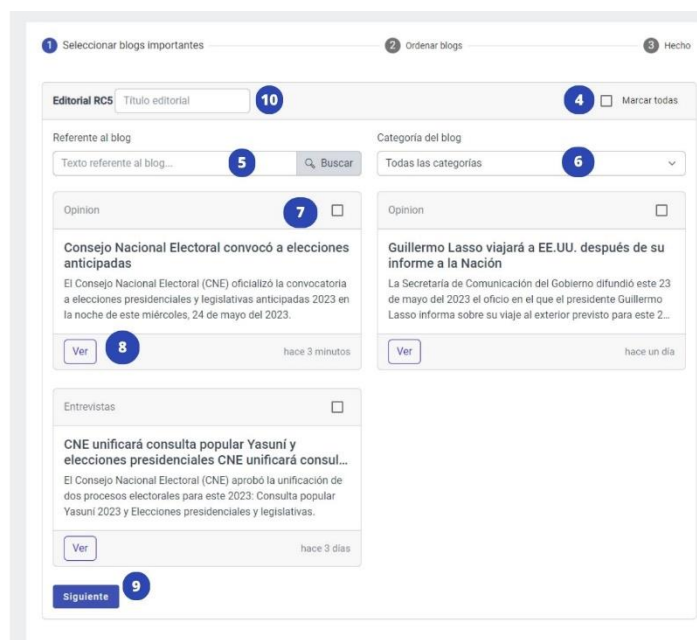
### 2.6.3. INFORMACIÓN

Esta vista permitirá ver la lista de los blogs que la cuenta ha registrado.

1. **Selector 1:** Podrá seleccionar una categoría que funcionará como un filtro
2. **Caja de texto 2:** Permitirá hacer una búsqueda por palabras dentro de la lista.
3. **Texto importante:** Este texto cambiará dependiendo en qué estado se encuentra el blog
4. **Botón ver:** Permitirá ver el contenido del blog y las opciones para aprobar o denegar

### 2.7. INTERFAZ EDITORIAL

A continuación, se muestra la estructura para la gestión de editoriales, donde la cuenta de administrador podrá crear una editorial cada fin de semana, este editorial contará con su respectivo nombre y los blogs mas importantes que se dieron en la semana.



#### 2.7.1 INFORMACIÓN

Esta vista permitirá seleccionar los blogs que formaran el editorial

1. **Selector 1:** Se ubicará en la primera sección de la creación de la editorial

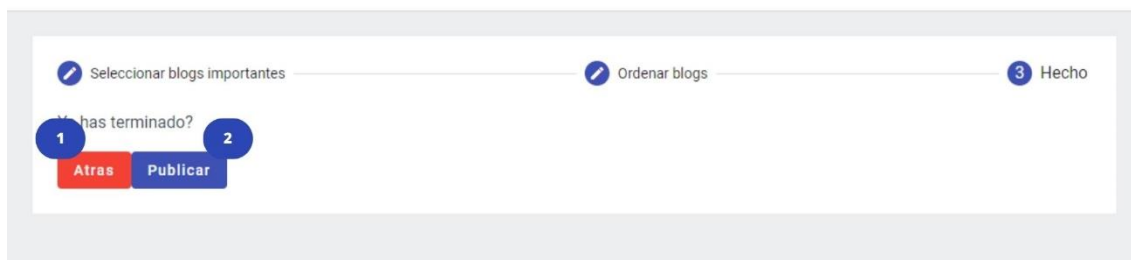
2. **Selector 2:** Se ubicará en la segunda sección para ordenar los blogs seleccionado en la primera sección.
3. **Selector 3:** Se ubicará en la tercera sección para finalizar la publicación del blog.
4. **Check 4:** Permitirá seleccionar de una manera total todos los blogs
5. **Caja de texto 5:** Permitirá ingresar cualquier texto referente un dato de la lista de blogs, esto funcionará como un filtro
6. **Selector:** Permitirá seleccionar una categoría y funcionará como un filtro
7. **Check 7:** Permitirá seleccionar por blog individual.
8. **Botón ver:** Permitirá ver el blog.
9. **Botón siguiente:** Permitirá avanzar a la siguiente sección para la publicación de la editorial
10. **Caja de texto 10:** Deberá ingresar el nombre de la editorial.



### 2.7.2. INFORMACIÓN

Esta vista permitirá ordenar los blogs que formaran el editorial.

1. **Card de ordenamiento:** Se podrá mover y eso definirá el orden de los blogs.
2. **Botón atrás:** Permitirá retroceder a la primera sección.
3. **Botón siguiente:** Permitirá avanzar a la siguiente sección de publicación



## 2.7.2. INFORMACIÓN

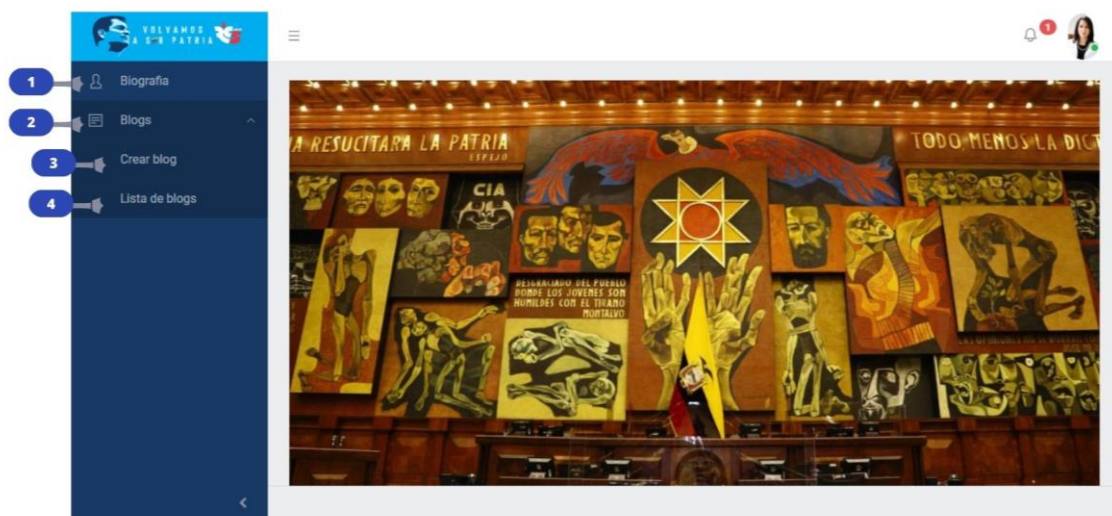
Esta vista permitirá finalizar la creación de la editorial.

1. **Botón atrás:** Permitirá retroceder a la segunda sección.
2. **Botón siguiente:** Permitirá realizar la publicación de la editorial.

### 3. SISTEMA WEB ADMINISTRATIVO ASAMBLEÍSTA Y DELEGADOS.

#### 3.1. INTERFAZ PRINCIPAL DE INICIO DE SESIÓN ASAMBLEÍSTA Y DELEGADOS.

A continuación, se muestra la estructura principal de inicio de sesión a las vistas de la página web administrativa para los asambleísta y delegados, la cual está compuesta de diferentes secciones



##### 3.1.1. INFORMACIÓN

Esta vista contará con algunas secciones como el administrador, como son las notificaciones y edición de la cuenta

1. **Botón biografía:** Permitirá acceder a crear una biografía al asambleísta relacionado con la cuenta.
2. **Botón blogs:** Permitirá desplegar una lista de botones.
3. **Crear blog:** Permitirá acceder a la vista de crear blog (Los campos a llenar son de la misma manera que la pagina administrativa)
4. **Listar blog:** Permitirá acceder a la vista para ver los blogs creado por ese perfil (Los blogs se mostrará de la misma manera)

## 3.2. INTERFAZ BIOGRAFÍA

A continuación, se muestra un formulario para la creación de la biografía de la cuenta que está en sesión.

The screenshot shows a web form for creating a biography. It includes a profile picture placeholder, a text editor with a list of professional roles, social media icons, and an 'Actualizar' button. The roles listed are:

- Abogada por la Universidad Internacional del Ecuador, Magister en Alta Gerencia por el Instituto de Altos Estudios Nacionales, Máster en Economía Internacional y Desarrollo por la Universidad Complutense de Madrid.
- Dentro de su experiencia laboral entre varios cargos se destacan los siguientes.
- Secretaria Nacional del Parlamento Andino, sede Ecuador.
- Secretaria General de la Intendencia de Compañías de Quito, Superintendencia de Compañías.
- Secretaria Nacional de la Administración Pública.
- Ministra de Trabajo (E).
- Subsecretaria General de la Administración Pública.
- Secretaria General de Despacho Presidencial del Presidente Rafael Correa.
- Subsecretaria de Agenda Presidencial (E) del Presidente Rafael Correa.
- Ministra de Turismo (E).
- Viceministra de Gestión Turística, Ministerio de Turismo MINTUR.
- Cónsul General del Ecuador en Madrid (E).
- Vicocónsul del Ecuador en Madrid.
- Coordinadora General de Agenda Estratégica Presidencial del Presidente Rafael Correa.
- Coordinadora General de Recursos Humanos, Desarrollo Institucional y Capacitación, Superintendencia de Compañías.
- Asesora de la Secretaria de Comunicación e Información, Presidencia de la Republica del Ecuador.
- Asistente de Investigación, Universidad Internacional del Ecuador UIDE.

Below the list is a short paragraph: *Es una asambleista con una amplia experiencia en política y liderazgo. Con una formación sólida en derecho y ciencias políticas, ha demostrado su compromiso con la justicia social y la defensa de los derechos humanos. Durante su carrera, ha trabajado incansablemente para mejorar las condiciones de vida de su comunidad y fomentar la participación ciudadana en la toma de decisiones políticas. Como asambleista, se esfuerza por representar a todos los ciudadanos de su distrito y trabajar en colaboración con otros líderes para lograr un futuro más justo y equitativo para todos.*

### 3.2.1. INFORMACIÓN

Esta vista contará con algunas secciones como el administrador, como son las notificaciones y edición de la cuenta

1. **Botón subir foto:** Permitirá subir una foto de la biografía.
2. **Editor de texto:** Permitirá ingresar todo el contenido de la biografía.
3. **Botones redes sociales:** Permitirá ingresar las redes sociales de la biografía.
4. **Botón actualizar:** Permitirá actualizar la biografía