



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

RECINTO UNIVERSITARIO RUBÉN DARÍO

FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERÍA

DEPARTAMENTO DE COMPUTACIÓN

TESIS MONOGRAFICA PARA OPTAR AL TITULO DE:

INGENIERO EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

TEMA DE INVESTIGACIÓN:

“Sistema Web NISCOUT FBL para la gestión y control de los procesos administrativos en la Asociación de Scout de Nicaragua, Managua, en el segundo semestre del año 2020”.

REALIZADO POR:

- ❖ **Br. Francisco José Castellón Espinoza**
- ❖ **Br. Brayan Leonel Obando Zamora**
- ❖ **Br. Jorge Luis Gaitán Mendoza**

TUTOR:

- ❖ **Msc. Roberto José Solís Guerrero.**

ASESORA METODOLÓGICA:

- ❖ **Msc. Hazel Karina Rodríguez Rivas**

MANAGUA, NICARAGUA

Titulo

Sistema Web NISCOUT FBL para la gestión y control de los procesos administrativos en la Asociación de Scout de Nicaragua, Managua, en el segundo semestre del año 2020.

Dedicatoria

A Dios: por la fuerza y el coraje a lo largo de este largo viaje, por haberme permitido llegar hasta este punto; por haberme dado salud, ser el manantial de vida y darme lo necesario para seguir adelante día a día para lograr mis objetivos.

Mi familia: por darme las bases necesarias, palabras de aliento, por su apoyo incondicional, para culminar con éxito este gran proyecto monográfico.

A mi papá (Q.E.P.D) y mamá: por haberme apoyado en todo momento; por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor, por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan y que me ha infundado siempre; por el valor mostrado para salir adelante.

A mis maestros: Msc. Roberto Solís Guerrero, Msc. Hazel Rodríguez Rivas, que me ayudó en la germinación de ideas y en todo el proceso de desarrollo de este proyecto, por su atención dedicada durante todo el proyecto de mi monografía y al **Msc. Danilo Avendaño** por el apoyo brindado en todo el transcurso de mi carrera.

A mis compañeros: por toda la dedicación y paciencia en el transcurso de este largo proceso, que sirvieron como pilares de apoyo para la realización de este trabajo.

Br. Francisco José Castellón Espinoza.

Dedicatoria

Dedicada a Dios y a mis padres.

Primeramente, gracias a Dios por darme la vida, por haberme permitido culminar mis estudios de forma profesional, gracias por la salud y la fuerza para seguir adelante y seguir cumpliendo mis metas.

Gracias a mis padres por el apoyo incondicional, por brindarme la mejor educación y el mejor regalo de la vida, gracias a ellos soy la persona que soy, gracias por sus consejos que hoy en día los tomo en cuenta.

Gracias a mis maestros y tutores Msc. Roberto José Solís, Msc. Hazel Karina Rodríguez Rivas, ya que, con su ayuda he obtenido muchos conocimientos, con su ejemplo, dedicación y empeño me han ayudado al fortalecimiento de mi carrera universitaria.

Br. Brayan Leonel Obando Zamora

Dedicatoria

El presente trabajo monográfico se lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y la fuente de fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ellos he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy. Ha sido un orgullo y un privilegio ser su hijo, son los mejores padres.

A mis docentes que a lo largo de este gran viaje fueron parte del proceso de este gran sueño cumplido, gracias por compartir gran parte de su conocimiento conmigo.

A todas las personas que me han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito.

Br. Jorge Luis Gaitán Mendoza

Agradecimientos

Agradecemos primeramente a Dios por darnos vida, salud, bienestar y por habernos guiado en este camino tan difícil y por darnos la oportunidad de concluir todas nuestras metas propuestas.

A nuestros padres quiénes han sido nuestro mayor motor y nuestra mayor inspiración, que, a través de su amor, paciencia, buenos valores, ayudan a trazar un mejor camino para nosotros. “La mejor herencia que nos pueden dejar nuestros padres son los estudios”.

A todas las personas que nos han apoyado para la conclusión de esta tesis, a nuestros docentes del **Departamento de Computación** que siempre estuvieron exigiéndonos, a nuestro tutor **Msc. Roberto Solís Guerrero**, a nuestro asesor metodológico **Msc. Hazel Rodríguez Rivas**, al director **Msc. Danilo Avendaño** y a familiares. ¡Muchísimas gracias!

Y por supuesto a mi querida Universidad y a todas las autoridades, por permitirnos concluir con una etapa de nuestra vida, gracias por la paciencia y orientación en el desarrollo de todas las etapas de nuestra carrera profesional.

Los Autores.

Carta Aval Tutor



Departamento de Computación

“2020: Año de la educación con calidad y pertinencia”

Managua, lunes 07 de septiembre del 2020.-

MSc. Danilo José Avendaño
Director
Departamento de Computación
Facultad de Ciencias e Ingenierías
UNAN – Managua

Su Despacho

Estimado maestro Avendaño:

Por este medio le comunico que luego de haber revisado en calidad de Asesor Metodológico, el informe Final de Tesis para optar al título de Ingeniero en Sistema de Información titulado: **“Sistema Web NISCOUT FBL para la gestión y control de los procesos administrativos en la Asociación de Scout de Nicaragua, Managua, en el segundo semestre del año 2020”**.

Elaborado por los bachilleres:

- ❖ Br. Francisco José Castellón Espinoza
- ❖ Br. Brayan Leonel Obando Zamora
- ❖ Br. Jorge Luis Gaitán Mendoza

En cumpliendo con la normativa para las modalidades de Graduación como forma de culminación de estudios, plan 2013, Arto. 29, envío la presente **Carta Aval** y considerando que cumple con los requisitos para ser defendida y evaluada por el Jurado Calificador asignado para tal efecto.

Sin más a que hacer referencia y deseándole éxito en su labor, le saluda

Atentamente,

MSc. Hazel Karina Rodríguez Rivas
Asesor Metodológico

C.C.: - archivo



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA
MANAGUA
1955 - MANAGUA

Departamento de Computación

“2020: Año de la educación en su calidad y pertinencia”

Managua, lunes 07 de septiembre del 2020.-

MSc. Danilo José Avendaño
Director
Departamento de Computación
Facultad de Ciencias e Ingenierías
UNAN – Managua

Su Despacho

Estimado maestro Avendaño:

Por este medio le comunico que luego de haber revisado en calidad de Tutor, el informe final de tesis para optar al título de Ingeniero en Sistema de Información titulado: **“Sistema Web NISCOUT FBL para la gestión y control de los procesos administrativos en la Asociación de Scout de Nicaragua, Managua, en el segundo semestre del año 2020”**.

Elaborado por los bachilleres:

- ❖ Br. Francisco José Castellón Espinoza
- ❖ Br. Brayan Leonel Obando Zamora
- ❖ Br. Jorge Luis Gaitán Mendoza

En cumpliendo con la normativa para las modalidades de Graduación como forma de culminación de estudios, plan 2013, Arto. 29, envío la presente **Carta Aval** y considerando que cumple con los requisitos para ser defendida y evaluada por el Jurado Calificador asignado para tal efecto.

Sin más a que hacer referencia y deseándole éxito en su labor, le saluda

Atentamente,

MSc. Roberto J. Solís Guerrero
Tutor

C.C.: - archivo

Resumen

En la presente investigación se desarrolló un Sistema Web NISCOUT FBL para la gestión y control de los procesos administrativos en la Asociación de Scout de Nicaragua. En el cual se muestra un análisis, diseño y construcción del sistema web de registro. Sus procesos administrativos se realizaban de forma tradicional (manual), ya que se debe manejar gran cantidad de información, lo que ha conllevado a tener dificultad en la gestión y control de la información en la realización de reportes de los eventos desarrollados impidiendo conocer el total de varones y mujeres.

Por lo tanto, se decidió realizar un sistema web de registro con el fin de solucionar los problemas de la Asociación de Scout de Nicaragua, ya que, proporcionará un mayor control y fortalecimiento en los procesos que se desarrollan de manera tradicional o manual.

Se realizó un análisis para identificar sus procesos, se planteó objetivos para concluir las metas del mismo.

Se presenta de manera detallada los procedimientos, metodologías y herramientas utilizadas durante el desarrollo del trabajo. Finalmente se muestran los resultados del análisis, evaluación satisfactoriamente y despliegue del sistema web.

índice

Capítulo I.....	1
1.1 Introducción.....	2
1.2 Planteamiento del Problema	3
1.2.1 Caracterización del problema.	3
1.2.2 Delimitación del Problema.....	3
1.2.3 Formulación de Problema.	3
1.2.4 Sistematización del Problema.....	4
1.3 Justificación	5
1.4 Objetivos	6
1.4.1 Objetivo General	6
1.4.2 Objetivo Específico	6
Capítulo II.....	7
2. Marco Referencial.....	8
2.1 Antecedentes	8
2.2.1 ¿Qué es un sistema?.....	9
2.2.2 ¿Qué es información?	9
2.2.3 ¿Qué es sistema de información?	9
2.2.4 ¿Qué es sistemas web?.....	10
2.2.5 Tipos de sistemas	10
2.2.5.1 Sistemas de procesamiento de transacciones.....	11
2.2.5.2 Sistema de control de proceso de negocios	11
2.2.5.3 Sistema de colaboración empresarial.....	11
2.2.5.4 Sistema de información de gestión	11
2.2.5.5 Sistema de apoyo a toma de decisiones	12

2.2.5.6	Sistema de información ejecutiva	12
2.2.6	¿Qué es Arquitectura?	13
2.2.7	Arquitectura Cliente servidor.	14
2.2.7.1	Cliente:	14
2.2.7.2	Servidor:	14
2.2.8.1	Lenguaje de programación C	17
2.2.8.2	Lenguaje de programación C++	17
2.2.8.3	Lenguaje de programación Python	17
2.2.8.4	Lenguaje de programación C#	17
2.2.8.5	Lenguajes del lado cliente	17
2.2.8.6	HTML	18
2.2.8.7	JAVA SCRIPT	18
2.2.8.8	Hojas de Estilo en Cascada	19
2.2.8.9	Lenguajes del lado servidor	19
2.2.8.10	PHP	20
2.2.8.11	PHP 5	20
2.2.9	Descripción de las herramientas para el desarrollo del Sistema Web.....	21
2.2.9.1	ASP.NET.....	21
2.2.9.2	SQL - Server.....	21
2.3	Metodología Incremental.....	22
2.3.1	Etapas	24
2.3.1.1	Comunicación:	24
2.3.1.2	Planeación:	24
2.3.1.3	Modelado:	24
2.3.1.4	Construcción:	24

2.3.1.5	Despliegue:.....	24
2.3.2	Ventajas	25
2.3.3	Inconvenientes.....	25
2.3.4	Desventajas.....	25
2.3.5	Características	26
2.4	Modelo McCall	27
2.5	Descripción de la Asociación Scout de Nicaragua.....	29
2.5.1	Historia	29
2.5.2	Asamblea General	30
2.5.3	Comité Scout	30
2.5.4	Comité de ética.....	31
2.5.5	Dirección ejecutiva	31
2.5.6	Dirección de programa de jóvenes	31
2.5.7	Dirección de adultos	31
2.5.8	Dirección de desarrollo institucional	32
2.5.9	Dirección de Operaciones	32
2.5.10	Dirección de administración.....	32
2.5.11	Dirección de distritos.....	32
2.5.12	Misión	33
2.5.13	Visión	33
2.5.14	Organigrama.....	34
2.6	Hipótesis.....	35
Capítulo	III	36
3.	Diseño Metodológico	37
3.1	Tipo de Estudio.....	37

3.2	Según su enfoque.....	37
3.3	Alcance de la Investigación	37
3.4	Universo	37
3.5	Muestra	37
3.6	Variables de Estudio	38
3.6.1	Variables de Entrada	38
3.6.2	Variables de Salida	41
3.7	Operacionalización de Variables	44
3.8	Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.	46
3.9	Procedimientos para la recolección de la información	46
3.11	Confiabilidad del Instrumentos.	46
3.12	Plan de Tabulación.....	47
Capítulo	IV.....	48
4.	Análisis y Discusión de Resultados.....	49
4.1	Resultados del Objetivo 1	49
4.2	Resultados del Objetivo 2 – Caso práctico de la Metodología Incremental	50
4.2.1	Incremento I - Roles y Captura de Interfaz de Usuarios.....	50
4.2.1.1	Análisis de los requerimientos	51
4.2.1.1.1	Roles y Acceso de Funciones del Administrador.....	51
4.2.1.1.2	Roles y Acceso de Funciones del Manager.....	53
4.2.1.1.4	Roles y Acceso de Funciones del Usuario.....	56
4.2.1.1.5	Interfaz del menú de navegación	56
4.2.1.2	Diseño.....	58
4.2.1.2.1	Diagramas Del Incremento.....	58
4.2.1.2.2	Interfaz De Usuario.....	59

4.2.1.3 Codificación.....	62
4.2.1.4 Implementación del incremento I.....	62
4.2.2 Incremento II - Membresías Scout	65
4.2.2.1 Análisis de los requerimientos	65
Módulos.....	65
4.2.2.2 Diseño.....	66
4.2.2.2.1 Datos de módulos y capturas de interfaces	66
4.2.2.2.2 Diagramas Del Incremento II	71
4.2.2.3 Codificación de las interfaces.....	71
4.2.2.4 Implementación del incremento II	72
4.2.2.4.1 Resultado de Interfaces del incremento 2	72
4.2.3 Incremento III - Eventos Scout	74
4.2.3.1 Análisis de Requerimientos.....	74
Módulos.....	74
4.2.3.2 Diseño.....	74
4.2.3.2.1 Interfaces de Módulos.....	74
4.2.3.2.2 Diagrama de Incremento III	76
4.2.3.3 Codificación.....	77
4.2.3.4 Implementación del incremento III.....	79
4.3 Resultados del Objetivo 3	83
4.6 Cronograma.....	88
4.7 Presupuesto.....	90
Capítulo V	93
5.1 Conclusiones	94
5.2 Recomendaciones	95

5.3 Bibliografía	96
5.5 Compendio	98
5.5.1 Requerimientos Funcionales.....	98
5.5.2 Requerimientos No Funcionales.....	118
5.5.3 Escenarios de Casos de usos	122
5.5.4 Casos de uso Descriptivos	128
5.5.5 Diagramas de Actividades	140
5.6 Anexos	148
5.6.1 Anexo 1 - Análisis y discusión de resultados	148
5.6.2 Anexo 2 - Métricas de resultado.....	152
5.6.3 Anexo 3 - Fotos Asociación de Scout de Nicaragua.....	155
5.6.4 Anexo 4 - Codificación de interfaces (Incrementos).....	158
5.6.5 Anexo 5 - Formatos de Información de la ASN	173
5.6.6 Anexo 6 - Fragmento de manual de usuario	186

Índice de Figuras

Figura 1 Arquitectura Cliente/Servidor Tomada de Redes de comunicaciones	13
Figura 2 Cliente Servidor	16
Figura 3 Fases del modelo incremental imagen 1	22
Figura 4 Modelo incremental.....	23
Figura 5 Organigrama ASN (Asociación Scout de Nicaragua)	34
Figura 6 Opciones del menú para un administrador	51
Figura 7 Opciones del menú para un administrador	52
Figura 8 Lista de Usuarios	52
Figura 9 Edición de Usuarios.....	53
Figura 10 Opciones de menú para Usuario Manager	54
Figura 11 Vista de menú de tutor	55
Figura 12 Registrar Jóvenes desde Usuario Tutor	55
Figura 13 Interfaz del menú de Navegación.....	57
Figura 14 Diagrama de Actividades del Usuario Administrador.....	59
Figura 15 Interfaz de Usuario/Acceso al sistema	60
Figura 16 Interfaz recuperación de contraseña	61
Figura 17 Interfaz actualización de contraseña de usuario	62
Figura 18 Interfaz inicio de sesión con usuarios registrados	63
Figura 19 Interfaz recuperación de contraseña imagen 2.....	64
Figura 20 Interfaz de información de adulto	66
Figura 21 Interfaz de Registro de Adulto	67
Figura 22 Interfaz registrar membresía adulta	67
Figura 23 Interfaz de Etapas de Aprobación	68
Figura 24 Interfaz de las Unidades	68
Figura 25 Interfaz de registro de Tutor	69
Figura 26 Interfaz de Membresía Juvenil	69
Figura 27 Interfaz para registro de grupos	70
Figura 28 Interfaz Para Registro de Centro de Estudio	70
Figura 29 Interfaz de adulto	72

Figura 30	Interfaz de Unidades	72
Figura 31	Interfaz Centro de Estudio	73
Figura 32	Interfaz de Tutores	73
Figura 33	Interfaz registrar eventos	75
Figura 34	Interfaz registrar local evento	76
Figura 35	Codificación Incremento II imagen 2	77
Figura 36	Codificación Incremento II imagen 1	77
Figura 37	Codificación Incremento II imagen 3	78
Figura 38	Codificación Incremento II imagen 4	78
Figura 39	Interfaz Local Eventos	79
Figura 40	Interfaz de Asistentes	80
Figura 41	Interfaz Local Eventos/Crear	80
Figura 42	Interfaz Eventos.....	81
Figura 43	Interfaz de Evento/Crear	81
Figura 44	Cronograma de trabajo imagen 1	88
Figura 45	Cronograma de trabajo imagen 1	895
Figura 50	Casos de Uso NISCOUT FBL	122
Figura 51	Caso de Uso Usuario	122
Figura 52	Caso de Uso Adulto	123
Figura 53	Caso de Uso Personal Administrativo	123
Figura 54	Casos de Uso patrocinador	124
Figura 55	Casos de uso Juveniles	124
Figura 56	Caso de uso Login.....	125
Figura 57	Caso de uso Centro Estudio.....	125
Figura 58	Caso de uso Membresía adulto	126
Figura 59	Caso de uso Membresía Juveniles.....	126
Figura 60	Caso de uso Grupo	127
Figura 61	Caso de uso Eventos	127
Figura 62	CU 01 descriptivo Registrar Usuarios.....	128
Figura 63	CU 02 descriptivo Editar Usuarios.....	128
Figura 64	CU 03 descriptivo listar Usuarios	129

Figura 65 CU 04 descriptivo Registrar Adultos.....	129
Figura 66 CU 05 descriptivo Editar Adultos.....	130
Figura 67 CU 06 descriptivo Listar Adultos	130
Figura 68 CU 07 descriptivo Registrar personal admón.....	131
Figura 69 CU 08 descriptivo Editar personal admón.....	131
Figura 70 CU 09 descriptivo Registrar Patrocinador	132
Figura 71 CU 10 descriptivo Editar patrocinador.....	132
Figura 72 CU 11 descriptivo Registrar Juveniles	133
Figura 73 CU 12 descriptivo Editar Juveniles	133
Figura 74 CU 13 descriptivo Registrar Membresía Juvenil	134
Figura 75 CU 14 descriptivo Editar Membresía Juvenil	134
Figura 76 CU 15 descriptivo Registrar Membresía Adulto.....	135
Figura 77 CU 16 descriptivo Editar Membresía Adulto	136
Figura 78 CU 17 descriptivo Reporte Membresía Juvenil.....	136
Figura 79 CU 18 descriptivo Reporte Membresía Adulto	137
Figura 80 CU 19 descriptivo Registrar Grupos	137
Figura 81 CU 20 descriptivo Registrar Eventos	138
Figura 82 CU 21 descriptivo Editar Grupos	138
Figura 83 CU 22 descriptivo Editar Eventos.....	139
Figura 84 Diagrama Actividades Eventos y sus módulos	140
Figura 85 Diagrama Actividad Módulo Adulto.....	141
Figura 86 Diagrama Actividad Juvenil y sus Módulos	142
Figura 87 Diagrama Actividad Membresía Juvenil	143
Figura 88 Diagrama Actividad Patrocinador	144
Figura 89 Diagrama Actividad Miembro Personal admón.	145
Figura 90 Diagrama Actividad registro de jóvenes sin iniciar sesión.....	146
Figura 91 Diagrama Actividad Grupos y sus módulos	147
Figura 92 Asociación de Scout de Nicaragua imagen 2.....	155
Figura 93 Asociación de Scout de Nicaragua imagen 1.....	155
Figura 94 Asociación de Scout de Nicaragua/Secretaría	156
Figura 95 Asociación de Scout de Nicaragua/Archivos.....	156

Figura 96 Asociación de Scout de Nicaragua/Auditorio	157
Figura 97 Asociación de Scout de Nicaragua/Pasillo.....	157
Figura 98 Codificación visual Usuarios imagen 1.....	158
Figura 99 Codificación visual Usuarios imagen 2.....	158
Figura 100 Codificación visual Usuarios imagen 3.....	159
Figura 101 Codificación Rol administrador.....	159
Figura 102 Codificación Rol Manager.....	160
Figura 103 Codificación Rol Tutor	160
Figura 104 Codificación Rol Usuario.....	161
Figura 105 Codificación Editar Roles Imagen 1	161
Figura 106 Codificación Editar Roles Imagen 2	162
Figura 107 Codificación Editar Roles Imagen 3	162
Figura 108 Codificación Adulto.....	163
Figura 109 Codificación Adulto Listas	163
Figura 110 Codificación Adulto Asignación de rol.....	164
Figura 111 Codificación interfaz Adultos imagen 1	164
Figura 112 Codificación Vista de Login	164
Figura 113 Codificación Interfaz Membresía Adulto	165
Figura 114 Codificación Interfaz Membresía Adulto carga de archivos	165
Figura 115 Codificación Membresía Adulto imagen 1.....	166
Figura 116 Codificación Membresía Adulto/Listas.....	166
Figura 117 Codificación Membresía Adulto/Crear	166
Figura 118 Codificación Membresía Juvenil imagen 1	167
Figura 119 Codificación Membresía Juvenil imagen 2 listas	167
Figura 120 Codificación Membresía Juvenil/Crear	168
Figura 121 Codificación Membresía Juvenil/Registrar sin iniciar sesión	168
Figura 122 Codificación Interfaz Membresía Juvenil.....	168
Figura 123 Codificación Interfaz Membresía Juvenil/Crear	169
Figura 124 Codificación Interfaz Grupos Imagen 1.....	169
Figura 125 Codificación Interfaz Grupos Imagen 2.....	170
Figura 126 Codificación Interfaz Grupos archivos adjuntos	170

Figura 127 Codificación Interfaz Grupos/Crear	170
Figura 128 Codificación de eventos.....	171
Figura 129 Codificación de Interfaz de eventos	171
Figura 130 Codificación de Tutorías.....	172
Figura 131 Codificación de interfaz de Tutorías imagen 1	172
Figura 132 Codificación de Interfaz de Tutorías	172
Figura 133 Formato de Registro.....	173
Figura 134 Carta Solicitud Registro	174
Figura 135 Formato de Inscripción de Grupo	175
Figura 136 Formato de Información General.....	176
Figura 137 Información de Unidades.....	177
Figura 138 Carta de Compromiso.....	178
Figura 139 Carta de Intención.....	179
Figura 140 Formato del Perfil de Adulto.....	180
Figura 141 Instructivo	181
Figura 142 Formato de Inscripción Manada	182
Figura 143 Formato de Inscripción Scout	183
Figura 144 Formato de Inscripción Caminante.....	184
Figura 145 Formato de Inscripción Róver	185

Índice de Tablas

Tabla 1 Variable de entrada objetivo 1	38
Tabla 2 Variable de entrada Objetivo 2	39
Tabla 3 Variable de entrada Objetivo 3	40

Tabla 4	Variable de salida Objetivo 1.....	41
Tabla 5	Variable de salida Objetivo 2.....	42
Tabla 6	Variable de salida Objetivo 3.....	43
Tabla 7	Operacionalización de Variables.....	45
Tabla 8	Plan de Tabulación	47
Tabla 9	Presupuesto RRHH.....	91
Tabla 10	Presupuesto Hardware	91
Tabla 11	Presupuesto Software	92
Tabla 12	Requerimiento funcional 01.....	98
Tabla 13	Requerimiento funcional 02.....	98
Tabla 14	Requerimiento funcional 03.....	99
Tabla 15	Requerimiento funcional 04.....	99
Tabla 16	Requerimiento funcional 05.....	100
Tabla 17	Requerimiento funcional 06.....	100
Tabla 18	Requerimiento funcional 07.....	101
Tabla 19	Requerimiento funcional 08.....	101
Tabla 20	Requerimiento funcional 09.....	101
Tabla 21	Requerimiento funcional 10.....	102
Tabla 22	Requerimiento funcional 11.....	102
Tabla 23	Requerimiento funcional 12.....	103
Tabla 24	Requerimiento funcional 13.....	103
Tabla 25	Requerimiento funcional 14.....	103
Tabla 26	Requerimiento funcional 15.....	104
Tabla 27	Requerimiento funcional 16.....	104
Tabla 28	Requerimiento funcional 17.....	105
Tabla 29	Requerimiento funcional 18.....	105
Tabla 30	Requerimiento funcional 19.....	105
Tabla 31	Requerimiento funcional 20.....	106
Tabla 32	Requerimiento funcional 21.....	107
Tabla 33	Requerimiento funcional 22.....	107
Tabla 34	Requerimiento funcional 23.....	108

Tabla 35	Requerimiento funcional 24.....	108
Tabla 36	Requerimiento funcional 25.....	109
Tabla 37	Requerimiento funcional 26.....	109
Tabla 38	Requerimiento funcional 27.....	110
Tabla 39	Requerimiento funcional 28.....	110
Tabla 40	Requerimiento funcional 29.....	111
Tabla 41	Requerimiento funcional 30.....	111
Tabla 42	Requerimiento funcional 31.....	111
Tabla 43	Requerimiento funcional 32.....	112
Tabla 44	Requerimiento funcional 33.....	113
Tabla 45	Requerimiento funcional 34.....	113
Tabla 46	Requerimiento funcional 35.....	114
Tabla 47	Requerimiento funcional 36.....	114
Tabla 48	Requerimiento funcional 37.....	115
Tabla 49	Requerimiento funcional 38.....	115
Tabla 50	Requerimiento funcional 39.....	116
Tabla 51	Requerimiento funcional 40.....	116
Tabla 52	Requerimiento funcional 41.....	117
Tabla 53	Requerimiento funcional 42.....	117
Tabla 54	Requerimiento funcional 43.....	118
Tabla 55	Requerimiento no funcional 01.....	118
Tabla 56	Requerimiento no funcional 02.....	119
Tabla 57	Requerimiento no funcional 03.....	119
Tabla 58	Requerimiento no funcional 04.....	120
Tabla 59	Requerimiento no funcional 05.....	120
Tabla 60	Requerimiento no funcional 06.....	121
Tabla 61	Requerimiento no funcional 07.....	121

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1 Gráfico de Operación del sistema	84
Ilustración 2 Gráfico de Comunicación del sistema	85
Ilustración 3 Gráfico Aprendizaje del sistema	86
Ilustración 4 Gráfico Formación del sistema	87

Capítulo 1

1.1 Introducción

En la actualidad han surgido muchos avances de las Tecnologías de Información comunicación (TIC), han sido conceptualizadas como la integración y tendencia de la computación, por lo tanto, pasa a ser un factor más competitivo en el mercado, donde se tiene que brindar al cliente la satisfacción de calidad y el buen desempeño, para el procesamiento de datos, donde sus elementos principales son: el factor humano, los contenidos de la información, la infraestructura, el software y los mecanismos de intercambio de información, además de los recursos financieros. La característica principal del servicio ofrecido es gestionar y controlar los procesos administrativos, a partir del manejo de la información utilizando las TIC.

Los sistemas web son sin duda un canal para comunicarse e intercambiar información, además, se han convertido en una herramienta básica para cualquier empresa, institución o negocio, ya que les permiten organizar, administrar y distribuir la información, con eficacia, eficiencia y confiabilidad.

En la presente investigación se propone el desarrollo del Sistema Web NISCOUT FBL (NISCOUT; Scout de Nicaragua, FBL: estas iniciales en referencia a los autores (Francisco, Brayan, Luis)), que analizará los procesos administrativos dentro de la ASN. También se implementará la metodología incremental para el desarrollo de dicho sistema y se evaluará de acuerdo el criterio de Usabilidad, planteado en el modelo McCall para el buen funcionamiento del mismo, cabe mencionar que es de vital importancia la realización de dicho sistema, ya que, proporcionará un mayor control y fortalecimiento en los procesos que se desarrollan de manera tradicional o manual.

El objeto estudio de esta investigación se lleva a cabo de manera descriptiva, analítica, transversal y aplicada, con un enfoque mixto, porque se realizará un análisis, un estudio, una secuencia y una solución a los problemas identificables tomando en cuenta algunos métodos para la debida recolección de la información tales como: Entrevistas, cuestionarios, observaciones y Análisis Documental e Información.

1.2 Planteamiento del Problema

La Asociación de Scout de Nicaragua es una organización sin fines de lucro, que contribuye a la educación integral de las niñas, los niños, adolescentes y jóvenes, que a través de los años ha venido aumentando la cantidad de inscripciones de nuevos miembros por ende la cantidad de información.

La información actual de los procesos realizados se encuentra almacenados en distintos repositorios en Excel y Word, los cuales se archivan en carpetas y sitios en la nube (esto debido al tamaño de la información). Por ende, es de mucha dificultad en el acceso a la información debido a un manejo descentralizado de la misma.

1.2.1 Caracterización del problema.

La Asociación de Scout de Nicaragua desde su perspectiva administrativa presenta inadecuada organización en el proceso administrativo, debido a que se desarrolla de forma tradicional (manual), evidenciando la falta de control automatizado en el registro de miembros de scout, eventos nacionales. Lo que se ha conllevado a tener dificultad en la gestión y control de la información en la realización de reportes de los eventos desarrollados impidiendo conocer el total de varones y mujeres, por la manera que actualmente se lleva a cabo.

La información de cada miembro es la mayor importancia dentro de una organización, ya que, para la realización de un dato a obtener de la ASN será de manera eficiente y actualizada. También para la ayuda de elaborar informes y garantizar de manera logística las actividades.

1.2.2 Delimitación del Problema.

La Asociación de Scout de Nicaragua, el manejo de la información se lleva a cabo los procesos de manera manual y en libros de Excel, no se lleva un buen control específico, se les dificulta en la búsqueda y actualización de los miembros.

1.2.3 Formulación de Problema.

¿De qué manera se podría fortalecer los procesos administrativos en la Asociación de Scout de Nicaragua?

1.2.4 Sistematización del Problema.

¿Cómo conocer los procesos administrativos actuales en la Asociación de Scout de Nicaragua?

¿Qué hacer para fortalecer los procesos administrativos de la Asociación de Scout de Nicaragua?

¿Qué factores se debe de tomar en cuenta para determinar el buen funcionamiento del Sistema Web NISCOUT FBL?

1.3 Justificación

Un sistema de información es una herramienta tecnológica, que día a día se hace más competitiva dentro del desarrollo social, a través de los años se ha vuelto indispensable en la mayoría de los negocios y empresas, ya que, estas permiten una rápida comunicación Cliente-Empresa.

El Sistema Web NISCOUT FBL ayudará a resolver la inadecuada organización de la Asociación de Scout de Nicaragua, donde algunos procesos de dicho sistema serán: el registro de miembros de la asociación, registro de eventos, obtención de carnet digital, seguimiento a grupos. Por lo tanto, se requiere de un sistema para la gestión y control de los procesos administrativo de la Asociación de Scout de Nicaragua

La creación del sistema web en la Asociación de Scout de Nicaragua permitirá un mayor control en los procesos administrativo generando la satisfacción eficiente para el personal administrativo, pero además beneficiará a los miembros de ASN.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Desarrollar un sistema web para la gestión y control de los procesos administrativos en la Asociación de Scout de Nicaragua, Managua, en el segundo semestre del año 2020.

1.4.2 Objetivo Específico

1. Analizar los procesos administrativos que actualmente se encuentran en la Asociación Scout de Nicaragua.
2. Elaborar el sistema web NISCOUT FBL mediante la metodología de desarrollo Incremental.
3. Evaluar el Sistema Web de acuerdo al criterio de Usabilidad del modelo McCall aplicando el subcriterio de Facilidad de aprendizaje.

Capítulo 2

2. Marco Referencial

2.1 Antecedentes

Los sistemas de información surgen de la necesidad de organizar y administrar recurso por lo tanto proporciona mayor comodidad al usuario de internet al acceder de una manera eficiente a la información que desee. En la actualidad el impacto de los sistemas de información ofrece la oportunidad de conectar a los usuarios entre sí, con el fin de satisfacer las necesidades de dicha organización. En el 2016 en Ecuador se implementó un sistema llamado **SISCOUT** que cumple con todas las funciones de los Scout en dicho país. (Siscout, 2015).

A nivel internacional es innegable que los Scout no usen la información de manera automatizada, específicamente, este es el mecanismo más utilizado hoy en día por todas las organizaciones que requieren ubicarse en un medio tecnológico acorde con las demandas adquiridas. Internacionalmente se elaboró **El SISCOUT**, el sistema de información y registro que la Asociación de Scouts del Ecuador, fue implementado hace más de tres años con el objetivo de agilizar los procesos de inscripciones anuales y brindar a los dirigentes opciones prácticas y útiles para la gestión de sus grupos, ahora tiene alcances internacionales, ya que son tres Organizaciones de Scouts que poseen dicho sistema: Honduras, Panamá y República Dominicana, quienes han cambiado su sistema de registro habitual por el **SISCOUT**.

SISCOUT se ha convertido en una herramienta muy útil y ventajosa no solo para los Scouts del Ecuador, sino que también, para otras organizaciones scouts que procuran mejorar sus procesos, optimizar tiempo, recursos y brindar herramientas prácticas a sus miembros.

En Nicaragua se han realizado proyectos con referencia al tema sistemas web en el cual se relaciona a este proyecto, tal es el caso de “**APLICACIÓN WEB PARA GESTION Y CONTROL DE COMPRA-VENTA DE MEDICAMENTOS DE FARMACIA “TANIA”, MANAGUA, SEGUNDO SEMESTRE 2017**” (Alberto Lopez, 2018), realizado en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. La Asociación de Scout de Nicaragua aún no cuenta con un sistema automatizado basado en la gestión y control de sus procesos administrativos como en los demás países, un ejemplo de ello es el país del Ecuador, es por ello que este sistema sería el primer indicador en nuestro país.

2.2 Marco teórico

A continuación, se muestra las bases teóricas que fundamentan esta investigación.

2.2.1 ¿Qué es un sistema?

Un sistema es un módulo ordenado de elementos que se encuentran interrelacionados y que interactúan entre sí. El concepto se utiliza tanto para definir a un conjunto de conceptos como a objetos reales dotados de organización.

Un sistema real, en cambio, es una entidad material formada por componentes organizados que interactúan de forma en que las propiedades del conjunto no pueden deducirse por completo de las propiedades de las partes (denominadas propiedades emergentes). Los sistemas reales comprenden intercambios de energía, información o materia con su entorno.

Existen tres tipos de sistemas reales: abiertos (recibe flujos de su ambiente, adaptando su comportamiento de acuerdo a esto), cerrados (sólo intercambia energía con su entorno) y aislados (no realiza ningún tipo de intercambio con su entorno). (Porto, 2008)

2.2.2 ¿Qué es información?

La información está definida como una serie de datos con significado, que organiza el pensamiento de los seres vivos, en especial el de los seres humanos. En sentido general, la información es un grupo organizado de datos procesados que integran un mensaje sobre un determinado ente o fenómeno; permitiendo que el hombre adquiriera el conocimiento necesario para la toma de decisiones en su vida cotidiana.

La información es un conjunto de datos acerca de algún suceso, hecho, fenómeno o situación, que organizados en un contexto determinado tienen su significado, cuyo propósito puede ser el de reducir la incertidumbre o incrementar el conocimiento acerca de algo. (Thompson, 2008)

2.2.3 ¿Qué es sistema de información?

Un significado de sistemas de información de la empresa puede ser el conjunto de componentes que interaccionan entre sí con el propósito de alcanzar un objetivo determinado, el cual debe satisfacer las necesidades de información de dicha empresa. Estos componentes pueden ser actividades, recursos materiales, personas o datos, que deben además procesar la

información y distribuirla de la manera más correcta para satisfacer las necesidades de la organización empresarial en cuestión.

La principal meta de un sistema de información es respaldar la toma de decisiones y gestionar todo lo que suceda en ella. Existen dos tipos de sistema de información en la empresa: los formales y los informales. Los primeros utilizan estructuras sólidas como pueden ser ordenadores, mientras que los segundos se decantan por sistemas más tradicionales y antiguos, como el boca a boca en la comunicación o el uso del papel.

El estudio de los sistemas de información apareció como una subdisciplina de las ciencias de la computación con el propósito de racionalizar la administración de la tecnología dentro de las empresas. (Garcia, 2018)

2.2.4 ¿Qué es sistemas web?

"**Sistemas Web**" o también conocido como "aplicaciones Web" son aquellos que están creados e instalados no sobre una plataforma o sistemas operativos (Windows, Linux). Sino que se alojan en un servidor en Internet o sobre una intranet (red local). Su aspecto es muy similar a páginas Web que vemos normalmente, pero en realidad los 'sistemas Web' tienen funcionalidades muy potentes que brindan respuestas a casos particulares.

Los sistemas Web se pueden utilizar en cualquier navegador Web (Chrome, Firefox, Internet Explorer, etc.) sin importar el sistema operativo. Para utilizar las aplicaciones Web no es necesario instalarlas en cada computadora ya que los usuarios se conectan a un servidor donde se aloja el sistema. (Baez, 2012)

2.2.5 Tipos de sistemas

Hoy en día son pocos los negocios que no hacen uso de los diferentes tipos de sistemas de información para convertir datos en informes y análisis que les ayuden a tomar decisiones. Los sistemas de información manejan el flujo y mantienen la información que utiliza la empresa en su día a día para sus diferentes operaciones y están formados por varios componentes: personas, hardware, software, redes, procedimientos y datos.

2.2.5.1 Sistemas de procesamiento de transacciones

Los sistemas de procesamiento de transacciones (TPS por sus siglas en inglés) son los sistemas empresariales básicos que sirven al nivel operacional de la organización, es un sistema computarizado que realiza y registra las transacciones rutinarias diarias necesarias para el funcionamiento de la empresa. Se encuentran en el nivel más bajo de la jerarquía organizacional y soportan las actividades cotidianas del negocio.

2.2.5.2 Sistema de control de proceso de negocios

Los sistemas de control de procesos de negocio (BPM por sus siglas en inglés) monitorizan y controlan los procesos industriales o físicos, como puede ser la refinación de petróleo. Por ejemplo, en una refinería de petróleo se utilizan sensores electrónicos conectados a ordenadores para monitorizar procesos químicos continuamente y hacer ajustes en tiempo real que controlan el proceso de refinación. Un sistema de control de procesos comprende toda una gama de equipos, programas de ordenador y procedimientos de operación.

2.2.5.3 Sistema de colaboración empresarial

Los sistemas de colaboración empresarial (ERP por sus siglas en inglés) son uno de los tipos de sistemas de información más utilizados. Ayudan a los directivos de una empresa a controlar el flujo de información en sus organizaciones. Se trata de uno de los tipos de sistemas de información que no son específicos de un nivel concreto en la organización, sino que proporcionan un soporte importante para una amplia gama de usuarios. Estos sistemas de información están diseñados para soportar tareas de oficina como sistemas multimedia, correos electrónicos, videoconferencias y transferencias de archivos. (kyocera, 2017)

2.2.5.4 Sistema de información de gestión

Los sistemas de información de gestión (MIS por sus siglas en inglés) son un tipo de sistemas de información que recopilan y procesan información de diferentes fuentes para ayudar en la toma de decisiones en lo referente a la gestión de la organización.

Los sistemas de información de gestión utilizan los datos recogidos por el TPS para proporcionar a los supervisores los informes de control necesarios. Los sistemas de

información de gestión son los tipos de sistemas de información que toman los datos internos del sistema y los resumen en formatos útiles como informes de gestión para utilizarlos como apoyo a las actividades de gestión y la toma de decisiones.

2.2.5.5 Sistema de apoyo a toma de decisiones

Un sistema de apoyo a la toma de decisiones (DSS por sus siglas en inglés) es un sistema basado en ordenadores destinado a ser utilizado a cualquier nivel organizacional para tomar una decisión en el proceso de resolver una problemática semiestructurada. Los sistemas de apoyo a la toma de decisiones están específicamente diseñados para ayudar al equipo directivo a tomar decisiones en situaciones en las que existe incertidumbre sobre los posibles resultados o consecuencias. Ayuda a los gerentes a tomar decisiones complejas.

2.2.5.6 Sistema de información ejecutiva

Los sistemas de información ejecutiva (EIS por sus siglas en inglés) proporcionan un acceso rápido a la información interna y externa, presentada a menudo en formato gráfico, pero con la capacidad de presentar datos básicos más detallados si es necesario. Un sistema de información ejecutiva proporciona a los altos directivos un sistema para ayudar a tomar decisiones estratégicas. Está diseñado para generar información que sea lo suficientemente abstracta como para presentar toda la operación de la empresa en una versión simplificada para satisfacer a la alta dirección.

Hemos presentado los 6 tipos de sistemas de información más relevantes en el contexto actual. No obstante, existen otros como, por ejemplo, los siguientes: sistemas expertos, sistemas de gestión del conocimiento, sistemas de información estratégica, sistemas funcionales de negocio, sistemas de información de ventas y marketing, sistemas de información de fabricación y producción, sistemas de información financieros y de contabilidad, y sistemas de información de recursos humano. (kyocera, 2017)

2.2.6 ¿Qué es Arquitectura?

La Arquitectura, en su más amplia definición, podemos describirla como el arte de planear, diseñar y construir espacios habitables, y engloba, por tanto, no sólo la capacidad de diseñar los espacios, sino también la ciencia de construir los volúmenes necesarios.

No es difícil seguir la línea marcada por esta definición general y extrapolar estas nociones a nuestra área de interés, la Arquitectura Web. Quedémonos con tres conceptos fundamentales extraídos de la explicación anterior:

- Planear
- Diseñar
- Construir

Es ciertamente intuitiva la elección de estos conceptos. Realmente son los tres pasos básicos para llevar a cabo un proyecto dentro de cualquier ámbito. El correcto tratamiento de cada una de estas fases logrará la creación de productos más profesionales y efectivos.

(Azaña, 2018)



Figura 1 Arquitectura Cliente/Servidor Tomada de Redes de comunicaciones

2.2.7 Arquitectura Cliente servidor.

Esta arquitectura consiste básicamente en un cliente que realiza peticiones a otro programa (el servidor) que le da respuesta. Aunque esta idea se puede aplicar a programas que se ejecutan sobre una sola computadora es más ventajosa en un sistema operativo multiusuario distribuido a través de una red de computadoras. La interacción cliente-servidor es el soporte de la mayor parte de la comunicación por redes. Ayuda a comprender las bases sobre las que están contruidos los algoritmos distribuidos.

En esta arquitectura la computadora de cada uno de los usuarios, llamada cliente, produce una demanda de información a cualquiera de las computadoras que proporcionan información, conocidas como servidores estos últimos responden a la demanda del cliente que la produjo.

Los clientes y los servidores pueden estar conectados a una red local o una red amplia, como la que se puede implementar en una empresa o a una red mundial como lo es la Internet.

Bajo este modelo cada usuario tiene la libertad de obtener la información que requiera en un momento dado proveniente de una o varias fuentes locales o distantes y de procesarla como según le convenga. Los distintos servidores también pueden intercambiar información dentro de esta arquitectura.

Partes que componen el sistema

2.2.7.1 Cliente:

Programa ejecutable que participa activamente en el establecimiento de las conexiones. Envía una petición al servidor y se queda esperando por una respuesta. Su tiempo de vida es finito una vez que son servidas sus solicitudes, termina el trabajo.

2.2.7.2 Servidor:

Es un programa que ofrece un servicio que se puede obtener en una red. Acepta la petición desde la red, realiza el servicio y devuelve el resultado al solicitante. Al ser posible implantarlo como aplicaciones de programas, puede ejecutarse en cualquier sistema donde exista TCP/IP y junto con otros programas de aplicación. El servidor comienza su ejecución

antes de comenzar la interacción con el cliente. Su tiempo de vida o de interacción es “interminable”.

Los servidores pueden ejecutar tareas sencillas (caso del servidor hora día que devuelve una respuesta) o complejas (caso del servidor ftp en el cual se deben realizar operaciones antes de devolver una respuesta). Los servidores sencillos procesan una petición a la vez (son secuenciales o interactivos), por lo que no revisan si ha llegado otra petición antes de enviar la respuesta de la anterior.

Los más complejos trabajan con peticiones concurrentes aun cuando una sola petición lleve mucho tiempo para ser servida (caso del servidor ftp que debe copiar un archivo en otra máquina). Son complejos pues tienen altos requerimientos de protección y autorización. Pueden leer archivos del sistema, mantenerse en línea y acceder a datos protegidos y a archivos de usuarios. No puede cumplir a ciegas las peticiones de los clientes, deben reforzar el acceso al sistema y las políticas de protección.

Los servidores por lo general tienen dos partes:

- Programa o proceso que es responsable de aceptar nuevas peticiones: Maestro o Padre.
- Programas o procesos que deben manejar las peticiones individuales: Esclavos o Hijos. (Valle, 2014)



Figura 2 Cliente Servidor

2.2.8 Lenguaje de Programación

Es un idioma artificial diseñado para expresar computaciones que pueden ser llevadas a cabo por máquinas como las computadoras. Pueden usarse para crear programas que controlen el comportamiento físico y lógico de una máquina, para expresar algoritmos con precisión, o como modo de comunicación humana.

Está formado de un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos y expresiones. Al proceso por el cual se escribe, se prueba, se depura, se compila y se mantiene el código fuente de un programa informático se le llama programación.

También la palabra programación se define como el proceso de creación de un programa de computadora, mediante la aplicación de procedimientos lógicos, a través de los siguientes pasos:

- El desarrollo lógico del programa para resolver un problema en particular.
- Escritura de la lógica del programa empleando un lenguaje de programación específico (codificación del programa)

- Ensamblaje o compilación del programa hasta convertirlo en lenguaje de máquina.
- Prueba y depuración del programa.
- Desarrollo de la documentación. (Rosarino, 2019)

2.2.8.1 Lenguaje de programación C

El lenguaje de programación C fue creado entre 1969 y 1972 en los Laboratorios Bell, es uno de los más utilizados en el mundo.

- Lo utilizan la mayoría de los sistemas operativos lo cual hace que sea un lenguaje muy flexible.
- También se utiliza frecuentemente para el desarrollo de aplicaciones de escritorio como por ejemplo GIMP que mencioné hace poco en post sobre los programas gratis similares a Photoshop.

2.2.8.2 Lenguaje de programación C++

C++ es un lenguaje de programación orientado a objetos y una evolución del lenguaje C. Es un lenguaje muy utilizado para desarrollar programas y paquetes como por ejemplo el paquete de programas de Adobe.

2.2.8.3 Lenguaje de programación Python

Python es un lenguaje de programación multiplataforma y multiparadigma. Es muy fácil de utilizar lo cual lo hace un lenguaje de programación ideal para principiantes.

2.2.8.4 Lenguaje de programación C#

C# es un lenguaje de programación orientado a objetos fue desarrollado en el año 2000 por Microsoft para ser empleado en una amplia gama de aplicaciones empresariales.

C# es una evolución de los lenguajes de programación C y C++, y destaca por su sencillez. (Florido, 2018)

2.2.8.5 Lenguajes del lado cliente

Son aquellos lenguajes que son asimilados directamente por el navegador y no necesitan pre tratamiento.

2.2.8.6 HTML

La información publicada en la Web debe ser mediante un lenguaje que sea entendido universalmente. El lenguaje utilizado por la Word Wide Web es el HTML, actualmente el lenguaje hipertexto más aceptado a nivel mundial. Por tanto, es uno de los lenguajes de programación web más importante y uno de los más usados para la creación de documentos. El HyperText Markup Language (HTML) es un lenguaje de marcado que se diseñó con el objetivo de estructurar documentos y mostrarlos en forma de hipertexto. El mismo brinda la información correspondiente relacionada con el contenido a mostrar en cada fragmento de información, y permite establecer relaciones unidireccionales entre documentos. Los archivos pueden tener las extensiones (htm, html). Este lenguaje cumple con dos objetivos fundamentales para el diseño y visualización de un documento digital:

- Organiza un documento en elementos lógicos, tales como: encabezado, párrafo, etc.
- Define las operaciones tipográficas y las funciones que debe ejecutar un programa visualizador sobre dichos elementos.

Permite además a los autores:

- La publicación de documentos en línea con títulos, textos, tablas, listas, fotos, etc.
- La recuperación de la información en línea mediante enlaces de hipertexto.
- Diseñar formularios para la realización de transacciones con servicios remotos, para su uso en la búsqueda de información, hacer reservas, pedir productos, etc.
- Insertar hojas de cálculo, videoclips, clips de sonido, y otras aplicaciones directamente en sus documentos.
- Este lenguaje es interpretado por los navegadores de acuerdo a su criterio, esto permite que una misma página web se pueda mostrar de diferentes formas según el navegador. (Rosarino, 2019)

2.2.8.7 JAVA SCRIPT

JavaScript es un lenguaje de programación orientado a objetos. Es un lenguaje dinámico, las variables no necesitan ser introducidas antes de su uso y los tipos de variables se resuelven dinámicamente durante su ejecución. Se trata de un lenguaje de programación del lado del cliente, porque es el navegador el que soporta la carga de procesamiento. Fue creado por

Brendan Eich en la empresa Netscape Communications. El código JavaScript que se encuentra dentro de las páginas web puede ser interpretado por todos los navegadores. Permite que las definiciones de funciones y otro tipo de código sean modificados mientras el programa se esté ejecutando. El modelo de ejecución de JavaScript se basa en la interpretación del código fuente. Es un lenguaje de alto nivel, multiplataforma y no necesita compilación. Está basado en objetos, admite la programación estructurada y maneja la mayoría de los eventos que se pueden producir sobre la página web. La mayoría de los navegadores en sus últimas versiones interpretan el código Javascript integrado dentro de las páginas web.

2.2.8.8 Hojas de Estilo en Cascada

Las Hojas de estilo en Cascada, en inglés Cascading Style Sheets (CSS), fueron diseñadas y desarrolladas por la World Wide Web Consortium (W3C). Una hoja de estilos CSS es el tipo de documento que utiliza un navegador Web para redefinir las propiedades de los distintos elementos y las etiquetas en el código HTML. Permite dar formato a los documentos de forma global. Proporciona al diseñador de páginas web definir un conjunto de ampliaciones HTML especiales y aplicarlas al documento. Provee la especificación e intercambio de los fondos para textos y documentos, así como sus tipos y tamaños de fuente. Las definiciones del formato de un documento se pueden colocar en archivos separados y aplicarlas a un grupo de documentos. Posibilitan además aplicar un formato modificado a documentos HTML ya existentes. Con los CSS se puede aplicar a un documento diferentes estilos de orígenes. Los CSS constituyen una herramienta poderosa para el diseño de documentos HTML, pues permiten modificar la representación del documento mediante la asignación de un nuevo estilo.

2.2.8.9 Lenguajes del lado servidor

Son aquellos lenguajes que se ejecutan por el propio servidor y son enviados al cliente en un formato claro para él.

2.2.8.10 PHP

Es un lenguaje que está implementado especialmente para el desarrollo web. PHP: Hypertext Preprocessor (PHP) es un lenguaje de programación web de alto nivel que se ejecuta en el servidor.

2.2.8.11 PHP 5

PHP 5 se lanzó oficialmente en septiembre del 2004, utilizando el motor Zend Engine 2.0 (o Zend Engine 2). El objetivo principal de PHP 5 ha sido perfeccionar los mecanismos de la Programación Orientada a Objetos para dar solución a las carencias de las versiones anteriores. Incluye modificadores de control de acceso para implementar el encapsulamiento y el manejo de excepciones, lo cual no existía en versiones anteriores.

En PHP 5, no es necesario pasar objetos por referencia. Incluye numerosas funcionalidades explícitas como constructores y destructores, objeto de clonación, la clase de abstracción, herencia, no requiere definición de tipos de variables ni manejo detallado del bajo nivel. Se pueden aplicar tantas interfaces como quiera y brinda un mejor soporte para la programación orientada a objetos y la lectura de archivos XML.

Es un lenguaje que se caracteriza por ser Open-Source y de obtención gratuita, lo que lo convierte en una alternativa de fácil acceso para todos. Su flexibilidad lo convierte en un lenguaje muy sencillo de aprender; principalmente para los desarrolladores que han trabajado con lenguajes como Perl, C o Java, ya que posee similitudes de sintaxis con los mismos.

Es portable y multiplataforma (Linux, Windows, entre otros). Trabaja sobre la mayoría de servidores web y está preparado para interactuar con la mayoría de Sistemas de Gestión de Bases de Datos (MySQL, PostgreSQL, Oracle, SQL Server, entre otros). (Rosarino, 2019)

2.2.9 Descripción de las herramientas para el desarrollo del Sistema Web

2.2.9.1 ASP.NET

Es un framework para aplicaciones web desarrollado y comercializado por Microsoft. Es usado por programadores para construir sitios web dinámicos, aplicaciones web y servicios web XML. El código de las aplicaciones puede escribirse en cualquier lenguaje compatible con el Common Language Runtime (CLR), entre ellos Microsoft Visual Basic, C#, JScript .NET y J#. Estos lenguajes permiten desarrollar aplicaciones ASP.NET que se benefician del Common Language Runtime, seguridad de tipos, herencia, etc. (Asp.Net, 2019)

2.2.9.2 SQL - Server

SQL Server es un sistema de gestión de bases de datos relacionales (RDBMS) de Microsoft que está diseñado para el entorno empresarial. SQL Server se ejecuta en T-SQL (Transact -SQL), un conjunto de extensiones de programación de Sybase y Microsoft que añaden varias características a SQL estándar, incluyendo control de transacciones, excepción y manejo de errores, procesamiento fila, así como variables declaradas.

2.3 Metodología Incremental

El modelo incremental fue propuesto por Harlan Mills en el año 1980. Surgió el enfoque incremental de desarrollo como una forma de reducir la repetición del trabajo en el proceso de desarrollo y dar oportunidad de retrasar la toma de decisiones en los requisitos hasta adquirir experiencia con el sistema. Este modelo se conoce también bajo las siguientes denominaciones:

- Método de las comparaciones limitadas sucesivas.
- Ciencia de salir del paso.
- Método de atacar el problema por ramas.

El Modelo Incremental combina elementos del Modelo Lineal Secuencial con la filosofía interactiva de Construcción de Prototipos. Como se muestra en la Figura, el modelo incremental aplica secuencias lineales de forma escalonada mientras progresa el tiempo en el calendario. Cada secuencia lineal produce un incremento del software. El primer incremento generalmente es un producto esencial denominado núcleo. (Marich, 2016)

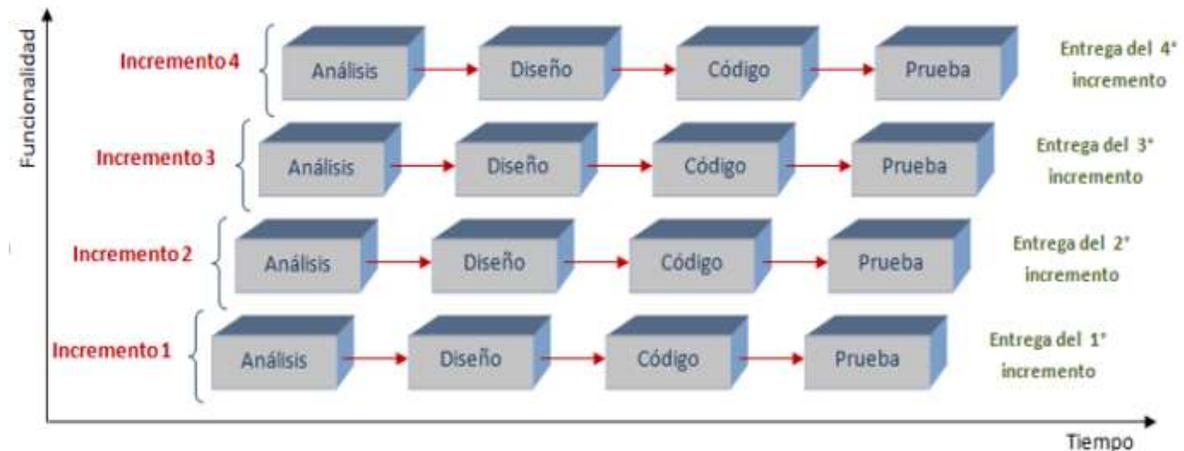


Figura 3 Fases del modelo incremental imagen 1

El modelo incremental consiste en un desarrollo inicial de la arquitectura completa del sistema, seguido de sucesivos incrementos funcionales. Cada incremento tiene su propio ciclo de vida y se basa en el anterior, sin cambiar su funcionalidad ni sus interfaces. Una vez entregado un incremento, no se realizan cambios sobre el mismo, sino únicamente corrección de errores. Dado que la arquitectura completa se desarrolla en la etapa inicial, es necesario conocer los requerimientos completos al comienzo del desarrollo.

Durante el proceso se trata de llevar a cabo al proyecto en diferentes partes que al final terminará siendo la solución completa requerida por el cliente, pero éstas partes no se pueden realizar en cualquier orden, sino que dependen de lo que el cliente este necesitando con más urgencia, de los puntos más importantes del proyecto, los requerimientos más básicos, difíciles y con mayor grado de riesgo, ya que estos se deben hacer al comienzo, de manera que se disminuya la dificultad y el riesgo en cada versión. (Marich, 2016)

El modelo incremental combina elementos del modelo en cascada con la filosofía interactiva de construcción de prototipos. Se basa en la filosofía de construir incrementando las funcionalidades del programa. Este modelo aplica secuencias lineales de forma escalonada mientras progresa el tiempo en el calendario. Cada secuencia lineal produce un incremento del software. (Ortiz, 2017)

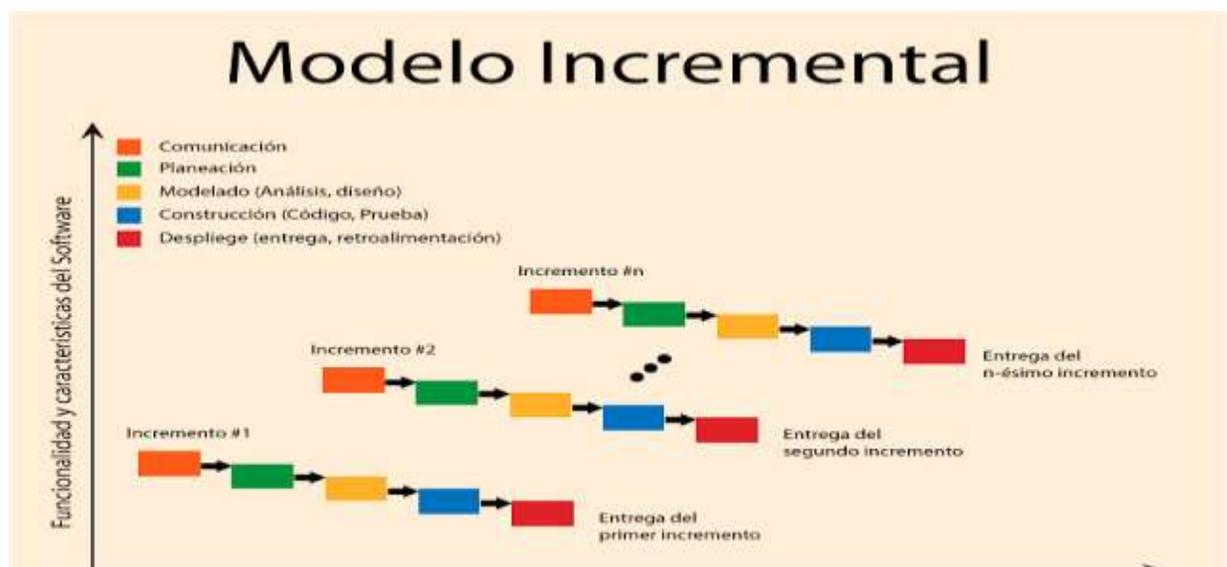


Figura 4 Modelo incremental

2.3.1 Etapas

2.3.1.1 Comunicación:

Antes de que comience cualquier trabajo técnico, tiene importancia crítica comunicarse con el cliente y otros participantes. Se busca entender los objetivos de los participantes respecto del proyecto, y reunir los requerimientos que ayuden a definir las características y funciones del software. Roger Pressman. En esta etapa se lleva a cabo la comunicación con el cliente y se le levantan los requerimientos que tendrá el software.

2.3.1.2 Planeación:

Describe las tareas técnicas por realizar, los riesgos probables, los recursos que se requieren, los productos del trabajo que se obtendrán y una programación de las actividades.

2.3.1.3 Modelado:

Un ingeniero de software crea modelos a fin de entender mejor los requerimientos del software y el diseño que los satisfará.

2.3.1.4 Construcción:

Esta actividad combina la generación de código (ya sea manual o automatizada) y las pruebas que se requieren para descubrir errores en éste.

2.3.1.5 Despliegue:

El software (como entidad completa o como un incremento parcialmente terminado) se entrega al consumidor que lo evalúa y que le da retroalimentación, misma que se basa en dicha evaluación. (Sosa, 2016)

Cuando se utiliza un modelo incremental, el primer incremento es a menudo un producto esencial, sólo con los requisitos básicos. Este modelo se centra en la entrega de un producto operativo con cada incremento. Los primeros incrementos son versiones incompletas del producto final, pero proporcionan al usuario la funcionalidad que precisa y también una plataforma para la evaluación.

2.3.2 Ventajas

Entre las ventajas que puede proporcionar un modelo de este tipo encontramos las siguientes:

- Mediante este modelo se genera software operativo de forma rápida y en etapas tempranas del ciclo de vida del software.
- Es un modelo más flexible, por lo que se reduce el coste en el cambio de alcance y requisitos.
- Es más fácil probar y depurar en una iteración más pequeña.
- Es más fácil gestionar riesgos.
- Cada iteración es un hito gestionado fácilmente. (Ortiz, 2017)

2.3.3 Inconvenientes

Para el uso de este modelo se requiere una experiencia importante para definir los incrementos y distribuir en ellos las tareas de forma proporcionada. Entre los inconvenientes que aparecen en el uso de este modelo podemos destacar los siguientes:

- Cada fase de una iteración es rígida y no se superponen con otras.
- Pueden surgir problemas referidos a la arquitectura del sistema porque no todos los requisitos se han reunido, ya que se supone que todos ellos se han definido al inicio. (Ortiz, 2017)

2.3.4 Desventajas

- Se requiere experiencia para definir los incrementos.
- Cada iteración es rígida y no se cruza con alguna otra.
- Todos los problemas a futuro tienen que ser previamente definidos.
- Pueden surgir problemas de que no todos los requisitos hayan sido establecidos.

2.3.5 Características

- Se evitan proyectos largos y se entrega “algo de valor” a los usuarios con cierta frecuencia.
- El usuario se involucre más.
- Difícil de evaluar el costo total.
- Difícil de aplicar a los sistemas transaccionales que tienden a ser integrados y a operar como un todo.
- Requiere gestores experimentados.
- Los errores en los requisitos se detectan tarde.
- Cada incremento agrega funcionalidad adicional o mejorada sobre el sistema.
- Cada etapa debe cumplir con los requisitos de las desarrolladas.
- La propuesta del modelo es diseñar sistemas que puedan entregarse por piezas.
- A partir de la evaluación se planea el siguiente incremento y así sucesivamente.
- Es interactivo por naturaleza.
- Es útil cuando el personal no es suficiente para la implementación completa.
- En lugar de entrega del sistema en una sola entrega, el desarrollo y la entrega están fracturados bajo incrementos, con cada incremento que entrega parte de la funcionalidad requerida.
- El resultado puede ser muy positivo. (Calero, 2010)

2.4 Modelo McCall

El modelo de McCall fue el primero en ser presentado en el 1977 y se originó motivado por Air Forcé y Dod. Este modelo se focaliza en el producto final identificando atributos claves desde el punto de vista del Cliente. Estos atributos se denominan factores de calidad y son normalmente atributos externos, pero también se incluyen algunos atributos internos.

Cada atributo externo atributo se dominan factores de calidad los cuales son abstractos para ser medidos directamente por lo cual se introduce un atributo de bajo nivel denominado criterios de calidad.

Según McCall algunos criterios de calidad son atributos internos que tienen efectos directos en atributos externos.

El modelo de McCall organiza los factores en tres ejes o puntos de vista desde los cuales el usuario puede contemplar la calidad de un producto, basándose en once factores de calidad organizados en torno a los tres ejes y a su vez cada factor se desglosa en criterios de calidad. (Deiby, 2012).

El modelo de McCall fue el primer modelo de medición de calidad del software, desde el principio de la ingeniería de software, McCall se observa que la calidad está compuesta por infinidad de características, un modelo de calidad describe diferentes relaciones con modelos muy diversos con distinción de atributos internos y externos que dificultan la comprensión del concepto de calidad.

El modelo de McCall focaliza su producto identificando sus atributos desde la perspectiva del usuario, estos atributos (factores de calidad) son los que realmente desarrollan e implementan calidad, ellos pueden ser abstractos para diferentes medios por lo que cada uno interviene criterios de calidad reflejando McCall que el atributo tiene efecto directo en el atributo correspondiente.

El modelo establece tres perspectivas para definir e identificar la calidad de un producto software.

1. Revisión del producto
 - Facilidad de Mantenimiento
 - Facilidad de Prueba
 - Flexibilidad
2. Transición del Producto
 - Interoperabilidad
 - Portabilidad
 - Reusabilidad
3. Operaciones de Producto
 - Corrección
 - Fiabilidad
 - Eficiencia
 - Integridad
 - Facilidad de uso

Se evaluará el software bajo el factor de:

Facilidad de uso: Grado de cumplimiento de las especificaciones y objetivos del usuario.

Criterios del factor:

- Facilidad de operación: Atributos del software que determinan la facilidad de operación del software.
- Facilidad de comunicación: Atributos del software que proporcionan entradas y salidas fácilmente asimilables.
- Facilidad de aprendizaje: Atributos del software que facilitan la familiarización inicial del usuario con el software y la transición del modo actual de operación.
- Formación: El grado en que el software ayuda para permitir que nuevos usuarios apliquen el sistema. (Alex, 2018)

2.5 Descripción de la Asociación Scout de Nicaragua

2.5.1 Historia

Puerto de Bluefields. 1916: Numerosos barcos mercantes, llegaban al puerto, Aubrey Campbell era un joven extrovertido, estibador del puerto, lo hacía para ayudar con los gastos de la familia, mientras disfrutaba por los pasillos de los barcos.

Un día encontró una revista de los Boy Scout of América, donde los jóvenes igual a él narraban las experiencias de sus patrullas. Estas vivencias le atrajeron tanto que inmediatamente busco a un grupo de amigos y formo su propia patrulla. Pero esto era un juego de niños, por ende, un día se dirigió a Joseph Harrison, pastor de la iglesia morava de Bluefields. Al reverendo Harrison le motivo la idea, y decidió escribir a los BSA para solicitar permiso de conformar una patrulla oficial en la ciudad, la cual en efecto fue autorizada.

En 1917 hicieron su presentación formal a la sociedad, en las festividades de mayo, habían nacido los Scouts de Nicaragua, y el escultismo empezó a florecer en Bluefields. Luego por 1929, nace el grupo 2 San Jorge, como primer brote en el litoral pacífico de Nicaragua, y el escultismo comenzó a propagarse por toda Nicaragua.

La Asociación de Scouts de Nicaragua (ASN) fue fundada posteriormente, el 15 de agosto de 1942, y miembro de la Conferencia Interamericana desde el 22 de febrero de 1946 y reconocida por la WOSM desde el 15 de agosto de 1957.

En el terremoto de Managua, del año 1972 los Scouts de Nicaragua participaron en diversas tareas, desde primeros auxilios, atención a refugiados, tareas de rescate y salvamento, logística, limpieza y reconstrucción de la capital.

Luego de la revolución, la población de nuestro país tenía altos índices de analfabetismo, por tanto, el gobierno entrante decidió que se realizaría una cruzada nacional de alfabetización. Así es que los Scouts de Nicaragua y diversas organizaciones nacionales e internacionales, participaron en el proceso previo a la Cruzada, y el 23 de marzo de 1980 partieron a los rincones más recónditos de nuestro país.

2.5.2 Asamblea General

Es la máxima autoridad representativa de todos los miembros, que conforme a su reglamento interno se reúne ordinariamente cada dos años pares, en el mes de mayo, para decidir objetivos fundamentales, elegir al Comité Scout Nacional, ratificar cargos y responsabilidades y aquellas otras que el presente estatuto le asigne.

El Director Ejecutivo Nacional se integrará a la Asamblea General Scout Nacional solamente con derecho a voz, por su carácter de adulto en servicio profesional.

En la Asamblea General Scout Nacional Ordinaria, el Comité Scout Nacional dará cuenta de su funcionamiento y se presentara el Balance General, Inventario, se aprobará la política presupuestaria y el plan estratégico del siguiente periodo y se realizaran las elecciones determinadas por el estatuto.

2.5.3 Comité Scout

Es el organismo rector de la Asociación, mientras la Asamblea General Scout Nacional está en receso. Las elecciones serán cada dos años teniendo los electos un mandato de cuatro años, eligiendo en cada asamblea un 50 % de sus integrantes adultos a fin de garantizar la renovación y continuidad entre unos miembros y otros. Está integrado por diez miembros electos, 8 de ellos electos por la Asamblea General Scout Nacional de jóvenes teniendo que ser un varón y una mujer, ambos por un periodo de dos años.

Las funciones del Comité Scout Nacional:

- a) Cumplir y hacer cumplir los estatutos, las resoluciones y acuerdos de la Asamblea Generales Nacionales Ordinarias y Extraordinarias y las políticas nacionales regionales y mundiales del movimiento Scout.
- b) Aprobar los planes estratégicos y operativos anuales de conformidad con los objetivos, políticos y líneas de acción establecidas por la Asamblea Nacional y Conferencia Nacionales.
- c) Promover y garantizar el respeto y vigencia de los derechos de la niñez y la adolescencia, particularmente la integración igualitaria de las niñas en el movimiento scout.

- d) Garantizar la participación juvenil en el nivel nacional y promoverla dentro de las estructuras de base y distrital.
- e) Garantizar la equidad de género, inclusividad, diversidad cultural y multiétnica.
- f) Supervisar la correcta administración de los bienes y recursos de la Asociación.
- g) Designar al Director Ejecutivo Nacional.

2.5.4 Comité de ética

Es un órgano designado en los estatutos de la asociación, encargado de otorgar permisos, reconocimientos, condecoraciones y velar, con las mayores facultades y responsabilidad por la vivencia y cumplimiento de los principios de la asociación.

2.5.5 Dirección ejecutiva

Es la instancia ejecutiva y operativa de la Asociación, su función central es dirigir la planificación, organización y ejecución de las políticas, planes, proyectos y acciones de la Asociación; coordinada por el Director Ejecutivo Nacional y compuesta por los aspectos concernientes a las funciones administrativas, laborales y operativas. Reporta al Comité Scout Nacional a través del Director Ejecutivo Nacional.

2.5.6 Dirección de programa de jóvenes

Este cargo de carácter nacional, es uno de los miembros del comité ejecutivo nacional, su función dice relación con el diseño, la animación, coordinación y la supervisión de las políticas de programa de jóvenes de la asociación a nivel nacional.

2.5.7 Dirección de adultos

Este cargo de carácter nacional, es uno de los miembros del comité ejecutivo nacional, su función dice relación con el diseño, la animación, coordinación y la supervisión de las políticas de recursos de adultos de la asociación a nivel nacional, actúa casi exclusivamente a través de los coordinadores distritales de recurso adulto.

2.5.8 Dirección de desarrollo institucional

Planifica y coordina a nivel nacional todos los aspectos relativos a la conducción de su área de funciones, asegurando que las acciones correspondientes sean desarrolladas con un apropiado nivel de calidad.

2.5.9 Dirección de Operaciones

Dirigir las tareas de estudio, elaboración, desarrollo, evaluación, revisión y adaptación de los contenidos y procedimientos relativos a su área de funciones y promover la publicación de materiales que sean necesario para apoyar el funcionamiento efectivo de la dirección.

2.5.10 Dirección de administración

Designar, con el previo acuerdo del director ejecutivo, s los miembros del equipo nacional en su área de funciones, ratificar la designación de los miembros de la comisión que pudieran existir en su área; y conducir sus tareas y acciones, evaluar su desempeño y adoptar o recomendar la decisión de renovación, reubicación, retiro o reconocimientos que fueran pertinentes.

2.5.11 Dirección de distritos

Es el órgano responsable de dictar los objetivos para el desarrollo del movimiento Scout, dichos objetivos deberán ser congruente al plan nacional de desarrollo y los objetivos nacionales están conformado por mínimo 1 grupo.

En los cuales los grupos están conformados por tres subgrupos llamados:

- ✓ Manada
- ✓ Scouts
- ✓ Caminantes
- ✓ Rover

2.5.12 Misión

La misión de la Asociación es contribuir a la educación integral de la niñez, Adolescencia y Juventud Nicaragüense, por medio de un sistema de valores basados en la ley y promesa Scout, que les permita desarrollarse plenamente como individuos, para que participen activamente en la construcción de un mundo mejor.

2.5.13 Visión

Ser una opción educativa confiable e influyente en la sociedad nicaragüense, reconocida por su carácter inclusivo, dinámico, atractivo y productivo para la niñez, adolescencia y juventud, respaldada y apoyada por adultos comprometidos con la Ley y Promesa Scout, capaz de atraer y retener a más miembros, aportando así significativamente a los Objetivos de la Organización Mundial del Movimiento.

2.5.14 Organigrama

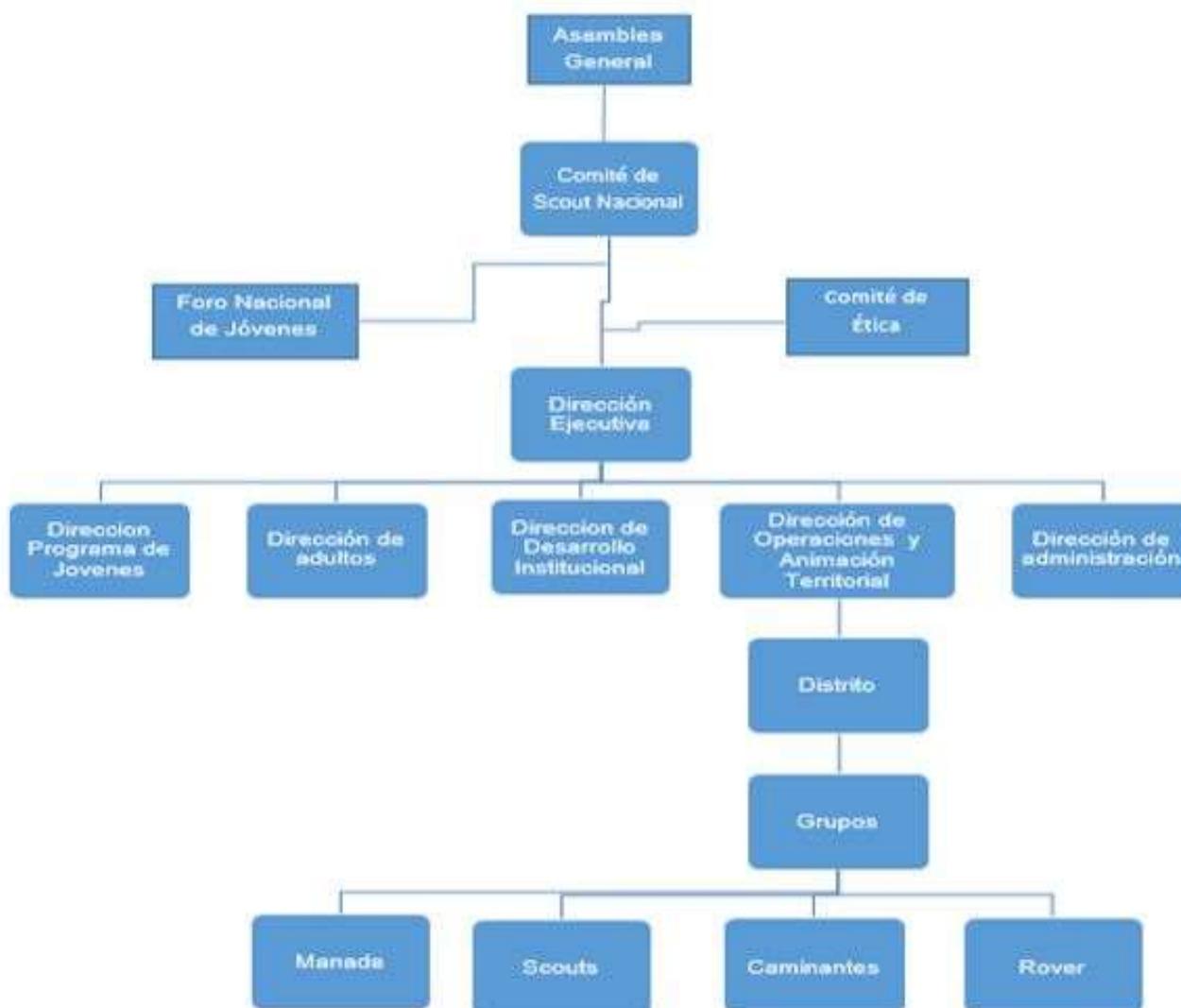


Figura 5 Organigrama ASN (Asociación Scout de Nicaragua)

2.6 Hipótesis

Con la implementación del Sistema Web NISCOUT FBL se fortalecerá la toma de decisiones por parte de la alta gerencia al contar con una herramienta informática para la organización y el acceso a la información de los procesos administrativos, relacionados con membresías, eventos y seguimientos de grupos.

Capítulo 3

3. Diseño Metodológico

3.1 Tipo de Estudio

El desarrollo y creación de sistemas web se impone en el mundo como herramienta tecnológica para crear negocios, mostrarse en el mercado en infinidad de aplicaciones (Juan, 2015). El presente estudio según su diseño metodológico es descriptiva y analítica porque se realizará un análisis de los procesos administrativos principales de la ASN. En relación de ocurrencia de los hechos y registro de la información, es transversal debido el estudio y la secuencia en que se desarrollara, es aplicada con el fin de dar solución a situaciones o problemas concretos e identificables.

3.2 Según su enfoque.

De la combinación de ambos enfoques, surge la investigación mixta, misma que incluye características semejantes de cada uno de ellos (cualitativas y cuantitativas) (Sampieri, 2010).

La investigación según su tipo de estudio y el enfoque es considerado mixto, ya que por una parte examinaremos los datos (recolección de datos) de forma cuantitativa, y además se emplea métodos cualitativos para obtener un panorama amplio de la situación actual de la Asociación.

3.3 Alcance de la Investigación

El objeto de estudio de la investigación se establecerá las acciones de mejora, analizará las causas de las posibles deficiencias en el control de los procesos administrativos dentro de la ASN. El objeto de estudio de la investigación se comprenderá en los procesos administrativos de la ASN, fortaleciendo el control y la gestión de dichos procesos mediante el Sistema web NISCOUT FBL.

3.4 Universo

Universo: Asociación Scout de Nicaragua

3.5 Muestra

Muestra: Área administrativa de la Asociación Scout de Nicaragua.

3.6 Variables de Estudio

3.6.1 Variables de Entrada

Objetivo Especifico # 1		
Analizar los procesos administrativos que actualmente se encuentran en la Asociación Scout de Nicaragua.		
VARIABLE CONCEPTUAL	SUBVARIABLE O DIMENSIONES	VARIABLES DE ENTRADA O INDICADORES DE DATOS
Procesos de la Información	Área de gestión	<ul style="list-style-type: none">• Registrar miembros• Registrar eventos• Obtención del carnet digital• Seguimiento a grupos• Reportes de visitas de grupo• Estadísticas de la membresía
	control Administrativos	<ul style="list-style-type: none">• Caracterización de control y gestión de los procesos.

Tabla 1 Variable de entrada objetivo 1

Objetivo Especifico # 2		
Elaborar el sistema web NISCOUT FBL mediante la metodología de desarrollo Incremental.		
VARIABLE CONCEPTUAL	SUBVARIABLE O DIMENCIONES	VARIABLES DE ENTRADA O INDICADORES DE DATOS
Sistema Web NISCOUT FBL	Elementos de Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de incremento • Diseño de incremento • Codificación de incremento • Implementación de incremento • Patrón de Diseño MVC (Modelo, Vista, Controlador)
	Elementos de programación	<ul style="list-style-type: none"> • Visual Studio • SQL Server • HTML 5 • Java Script
	Metodología incremental	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Planeación • Modelado • Construcción • Despliegue

Tabla 2 Variable de entrada Objetivo 2

Objetivo Especifico # 3

1. Evaluar el Sistema Web de acuerdo al criterio de Usabilidad del modelo McCall aplicando el subcriterio de Facilidad de aprendizaje.

VARIABLE CONCEPTUAL	SUBVARIABLE O DIMENSIONES	VARIABLES DE ENTRADA O INDICADORES DE DATOS
Modelo McCall	Operación de producto Facilidad de uso	1. Facilidad de aprendizaje

Tabla 3 Variable de entrada Objetivo 3

3.6.2 Variables de Salida

Objetivo Especifico # 1

Analizar los procesos administrativos que actualmente se encuentran en la Asociación Scout de Nicaragua.

VARIABLE CONCEPTUAL	SUBVARIABLE O DIMENSIONES	VARIABLES DE ENTRADA O INDICADORES DE DATOS	VARIABLES DE SALIDA O INDICADORES DE DATOS
Procesos de la Información	Procesos Operativos	Registrar miembros	Registros en Excel
		Registrar eventos	Informe detallado de la información de los miembros que asisten ha dicho evento almacenados en Excel.
		Obtención del carnet digital	Carnet elaborado en Excel.
		Seguimiento a grupos	Boletín por correo.
		Reportes de visitas de grupo	Registros en documentos.
		Estadísticas de la membresía	Datos almacenados en Excel.
	Procesos Administrativos	Caracterización de control y gestión de los procesos.	Registros en Excel de los procesos administrativos (Datos de los registros, rango de edades, estadística) que se llevan a cabo en la ASN.

Tabla 4 Variable de salida Objetivo 1

Objetivo Especifico # 2

Implementar la metodología incremental para el desarrollo del Sistema Web NISCOUT FBL.

VARIABLE CONCEPTUAL	SUBVARIABLE O DIMENCIONES	VARIABLES DE ENTRADA O INDICADORES DE DATOS	VARIABLES DE SALIDA O INDICADORES DE DATOS
Sistema Web NISCOUT FBL	Elementos de Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Análisis de incremento• Diseño de incremento• Codificación de incremento• Implementación de incremento• Patrón de Diseño MVC (Modelo Vista Controlador)	Sistema Web funcional
	Elementos de programación	<ul style="list-style-type: none">• Visual Studio• SQL Server• HTML 5• Java script	
	Metodología incremental	<ul style="list-style-type: none">• Comunicación• Planeación• Modelado• Construcción• Despliegue	

Tabla 5 Variable de salida Objetivo 2

Objetivo Especifico # 3

1. Evaluar el Sistema Web de acuerdo al criterio de Usabilidad del modelo McCall aplicando el subcriterio de Facilidad de aprendizaje.

VARIABLE CONCEPTUAL	SUBVARIABLE O DIMENSIONES	VARIABLES DE ENTRADA O INDICADORES DE DATOS	VARIABLES DE SALIDA O INDICADORES DE DATOS
Modelo McCall	Operación de producto Facilidad de uso	<ul style="list-style-type: none">• Facilidad de Operación• Facilidad de Comunicación• Facilidad de aprendizaje• Formación	Informe del grado de satisfacción con la que usuarios pueden lograr contemplar la calidad de un producto y los objetivos específicos, mediante el uso del Sistema Web.

Tabla 6 Variable de salida Objetivo 3

3.7 Operacionalización de Variables

N°	Objetivo Especifico	Variable	Sub Variable o Dimensiones	Indicadores	Técnicas de Recolección				
					Entrevistas	Encuestas	Observaciones	Análisis Documental	Asesoría
1	Analizar los procesos en el área de gestión y control administrativo que actualmente se encuentran en la Asociación Scout de Nicaragua.	Procesos de la información	Procesos Operativos	Registrar miembros	*		*		
				Registrar eventos	*		*		
				Obtención del carnet digital	*		*		
				Seguimiento a grupos	*		*		
				Reportes de visitas de grupo	*		*		
			Estadísticas de la membresía	*		*			
			Procesos Administrativos	Caracterización de control y gestión de los procesos	*	*	*		
2	Implementar la metodología incremental para el desarrollo del Sistema Web NISCOUT FBL.	Sistema Web NISCOUT FBL	Elemento de Desarrollo	Análisis incrementos				*	
				Diseño incrementos				*	
				Codificación incrementos				*	
			Elemento de Programación	Implementación incrementos				*	
				Patrón de Diseño MVC				*	
				Visual Studio				*	
				SQL Server				*	
				HTML 5				*	
				Java script				*	
			Metodología incremental	Comunicación				*	
				Planeación				*	
				Modelado				*	

N°	Objetivo Especifico	Variable	Sub Variable o Dimensiones	Indicadores	Técnicas de Recolección				
					Entrevistas	Encuestas	Observaciones	Análisis Documental	Asesoría
3	Evaluar el Sistema Web de acuerdo al criterio de Usabilidad del modelo McCall aplicando el subcriterio de Facilidad de aprendizaje.	Modelo McCall	Construcción						*
			Despliegue						*
			Facilidad de uso			*	*		
				Facilidad de aprendizaje					

Tabla 7 Operacionalización de Variables

3.8 Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Una vez establecido el tipo de estudio, se procedió a especificar los métodos de investigación para la debida recolección de información necesaria para la elaboración del sistema de información.

- Entrevistas
- Observaciones
- Análisis Documental e Información

3.9 Procedimientos para la recolección de la información

A. Encuestas.

Se tomaron en cuenta al personal involucrado, tanto al técnico, como operacional de tal forma que permitan realizar un diagnóstico sobre el objeto d estudio.

B. Entrevistas.

Se efectuarán con preguntas dirigidas a personal involucrado ya sea de forma directa o indirecta que se relacionen con el objetivo de estudio.

C. Observaciones

Se analizarán todos los procesos relacionados con el área de administración concerniente con el desarrollo de la investigación.

D. Análisis Documental e Información.

Para los elementos teóricos se consultará bibliografía de Análisis y Diseño de Sistema, ingeniería del Software, Metodología de la Investigación, al igual documentos existentes en la Asociación de Scout de Nicaragua, revistas, artículos sobre la implantación de aplicaciones web para la administración y control de procesos.

3.11 Confiabilidad del Instrumentos.

Para tal efecto, se aplicarán pruebas piloto cuestionario de satisfacción ya validada, a usuarios que forman parte de la muestra. Para hallar el coeficiente de confiabilidad se procederá de la siguiente manera:

- Sistema Web prueba piloto en el área administrativa de la Asociación Scout de Nicaragua.
- Determinación de resultados a través de tabulación de los datos.

3.12 Plan de Tabulación.

Nº	Objetivo	Análisis	Método	Resultados
1	Analizar los procesos administrativos que actualmente se encuentran en la Asociación Scout de Nicaragua.	Cuantitativo	Entrevistas Cuestionarios Observaciones	En este primer objetivo se realizó un análisis de los procesos administrativo por medio de entrevistas, cuyo resultado es un informe de cómo se llevan a cabo estos procesos actuales
2	Implementar la metodología incremental para el desarrollo del Sistema Web NISCOUT FBL.	Cuantitativo	Análisis Documental	En relación al segundo objetivo se aplicó un análisis documental a partir del informe cuyo resultado fue el sistema funcional.
3	Evaluar el Sistema Web de acuerdo al criterio de Usabilidad del modelo McCall aplicando el subcriterio de Facilidad de aprendizaje.	- Cualitativo - Cuantitativo	Entrevistas Cuestionarios Observaciones	Para la evaluación del sistema web fue necesario realizar un análisis documental de acuerdo a un criterio de calidad, se focaliza en el producto final identificando atributo claves desde el punto de vista del Cliente.

Capítulo 4

4. Análisis y Discusión de Resultados

4.1 Resultados del Objetivo 1

Analizar los procesos administrativos que actualmente se llevan a cabo en la Asociación de Scout de Nicaragua.

En la presente investigación el Sistema Web para la gestión y control de los procesos administrativos (registros de membresías juveniles, registros de membresías de adultos, seguimiento de grupos, impresión de carnet digital, creaciones de eventos) en la Asociación de Scout de Nicaragua, tiene como finalidad principal automatizar los procesos administrativos de la ASN, en el cual permitirá un mayor control en los procesos generando la satisfacción eficiente para el personal administrativo. **(Ver 5.6.1 Anexo 1)**

Para la entrega de este proyecto, el Sistema Web NISCOUTFBL contará con los siguientes módulos:

1. Usuario
2. Membresía
3. Grupos
4. Subgrupos (Unidades)
5. Distritos
6. Eventos
7. Personal administrativo
8. Reportes
9. Proveedores
10. Tutores
11. Asistentes
12. Patrocinadores
13. Responsables

Por medio del análisis realizado en el área administrativa de la Asociación de Scout de Nicaragua obtuvimos mucha información de cómo son llevado a cabo todos los procesos de inscripción de miembros, ya sea, adultos o jóvenes, así como, los eventos y seguimiento a grupos, y de qué manera son realizados, pudiendo determinar de esta manera los problemas, las dificultades, la ineficiencia, que las ASN presentaba.

4.2 Resultados del Objetivo 2 – Caso práctico de la Metodología Incremental

La metodología Incremental de gestión de proyectos aplica secuencias lineales de forma escalonada mientras progresa el tiempo en el calendario. Cada secuencia lineal produce un incremento del software, tiene como objetivo un crecimiento progresivo de la funcionalidad. Es decir, el producto va evolucionando con cada una de las entregas previstas hasta que se amolda a lo requerido por el cliente o destinatario.

Este enfoque, que se usó inicialmente para proyectos de software, aunque más tarde se aplicó a otros sectores, establece entregas parciales mediante un calendario de plazos. En cada una de ellas, el producto debe mostrar una evolución con respecto a la fecha anterior; nunca puede ser igual.

En esta investigación hacemos uso de 3 incrementos importantes señalados a continuación:

Incremento 1: Roles y Captura de Interfaz de Usuarios

Incremento 2: Membresías Scout

Incremento 3: Eventos Scout

4.2.1 Incremento I - Roles y Captura de Interfaz de Usuarios

La Asociación de Scout de Nicaragua (ASN) a través de la oficina de la ejecutiva de operaciones, requieren un sistema web registro, es decir, un sistema en donde le permitan procesar la información que solicitan a los miembros, con la finalidad de agilizar los procesos de administrativos en la ASN.

Como primer punto, es necesario que el sistema cuente con el acceso tanto de usuarios de la oficina de operaciones, como de Miembros de la ASN que respondan a cada petición, tomando cada uno diferentes roles y privilegios, divididos en 5 tipos de usuarios: administradores, Manager, Tutor, Usuario.

Para el acceso al sistema, es necesario que cada tipo de usuario, tenga una cuenta de acceso y sea autenticado por motivos de seguridad, es decir, que exista un formulario para iniciar sesión y tener acceso al sistema. Los tipos de usuarios tendrán diferentes privilegios, por lo que cada uno tendrá diferentes opciones de visualización.

Además, en caso de que olviden su contraseña de acceso, el formulario de inicio de sesión debe contar con un link para recuperar su contraseña mediante el uso de su email previamente registrado en el sistema.

4.2.1.1 Análisis de los requerimientos

Ver Capítulo V Título 5.5 Compendio

4.2.1.1.1 Roles y Acceso de Funciones del Administrador

Los usuarios de tipo administrador tendrán las siguientes acciones una vez dentro del sistema:

- 1- Se encargarán de gestionar todos los procesos del menú de navegación que se presenta en el sistema (Título 4.2.1.1.5). (*Figura 6*)
- 2- Se encargarán de la administración de usuarios, es decir, tendrán la capacidad de añadir, modificar y eliminar usuarios administradores, usuarios manager, usuario tutor y usuarios particulares.
- 3- Serán capaces de crear y revisar las solicitudes de grupos, subgrupos y eventos hechas por el personal de la asociación.

Las funcionalidades del administrador, es decir, el menú de privilegios de este puede contar con las siguientes secciones:

Consultar (Título 4.2.1.1.5)

El administrador podrá cambiar los roles asignados por defecto cuando los miembros son registrados. (*Figura 8*)



Figura 7 Opciones del menú para un administrador

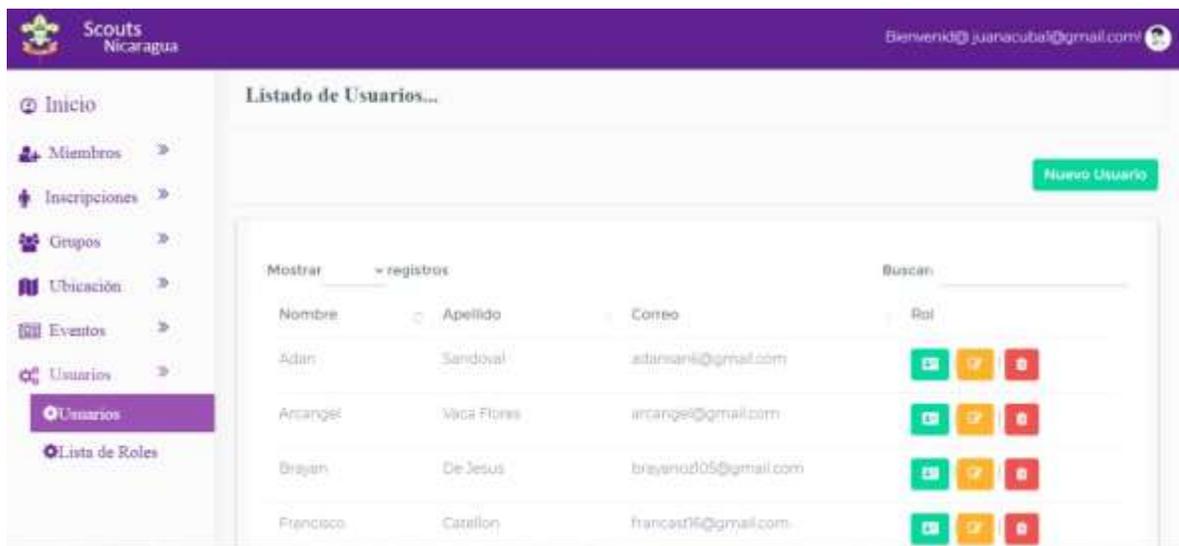


Figura 8 Lista de Usuarios

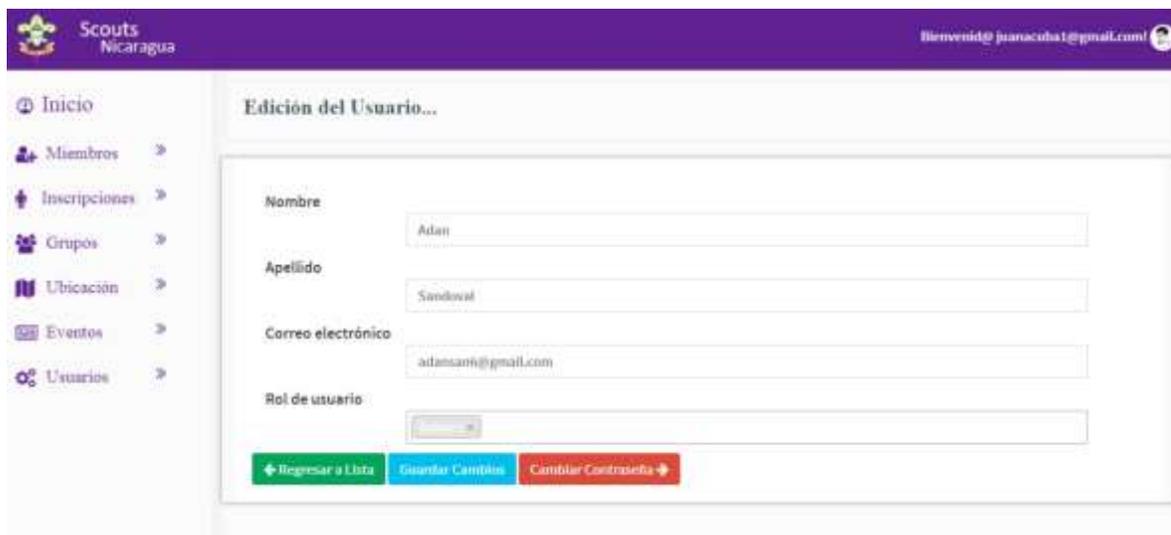


Figura 9 Edición de Usuarios

4.2.1.1.2 Roles y Acceso de Funciones del Manager

Los usuarios de tipo **Manager**, tendrán las siguientes acciones una vez dentro del sistema:

- 1- Se encargarán de gestionar todos los procesos del menú de navegación que se presenta en el sistema a excepción de los usuarios (*Figura 8*).
- 2- Serán capaces de crear y revisar las solicitudes de grupos, subgrupos y eventos hechas por el personal de la asociación.
- 3- Podrán actualizar su información personal por cualquier circunstancia.
- 4- Revisaran sus solicitudes de registros de miembros Adultos y Juveniles que les fueron hechas por los administradores.
- 5- El menú a desplegar de los **Manager** consta de las siguientes secciones en el panel de Navegación:



Figura 10 Opciones de menú para Usuario Manager

4.2.1.1.3 Roles y Acceso de Funciones del Tutor

Los usuarios de tipo **Tutor**, tendrán las siguientes acciones una vez dentro del sistema (Figura 9):

- 1- Se encargarán de gestionar todos los datos sus hijos (Juveniles menores de edad) (Figura 10).
- 2- Podrán actualizar su información personal por cualquier circunstancia.
- 3- Registraran la solicitud de su membresía.
- 4- El menú a desplegar de los **Tutores** consta de las siguientes secciones en el panel de Navegación:



Figura 11 Vista de menú de tutor

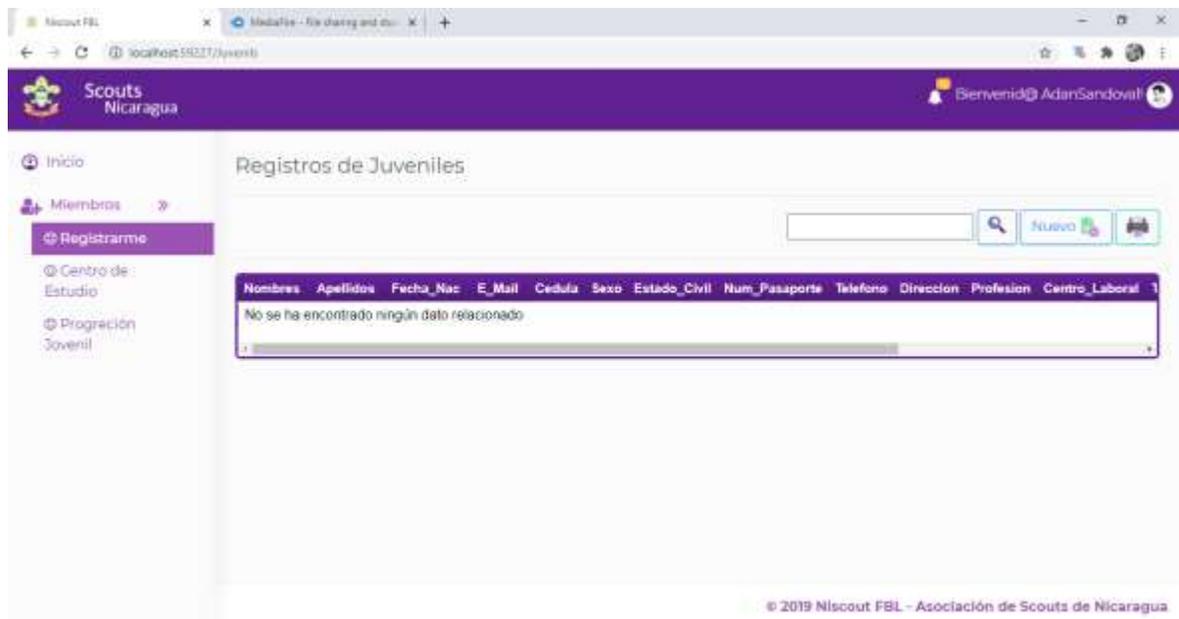


Figura 12 Registrar Jóvenes desde Usuario Tutor

4.2.1.1.4 Roles y Acceso de Funciones del Usuario

Los usuarios de tipo **Usuario**, tendrán las siguientes acciones una vez dentro del sistema:

- 1- Podrán actualizar su información personal por cualquier circunstancia.
- 2- Podrán visualizar su información personal.
- 3- El menú a desplegar de los **Usuarios** consta de las siguientes secciones en el panel de Navegación:

(Figura 9)

4.2.1.1.5 Interfaz del menú de navegación

Parte importante para llenar la base de datos y en general, observar la información para generar la documentación adecuada en el sistema. Para ello, el sistema contara con la siguiente lista de navegación:

1. Miembros.
2. Inscripciones.
3. Grupos.
4. Eventos
5. Usuarios.
6. Catálogos
7. Detalles Eventos
8. Detalles de grupo

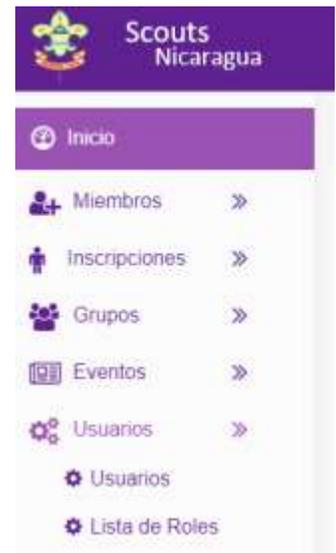
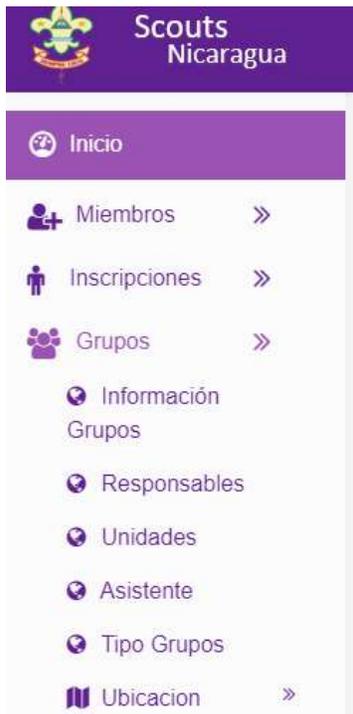
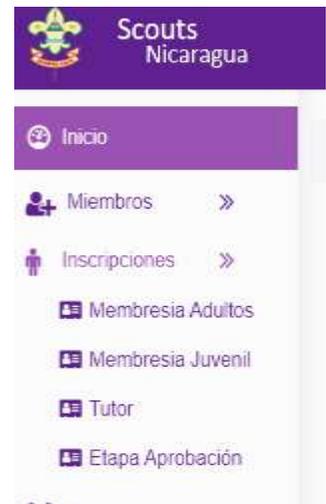
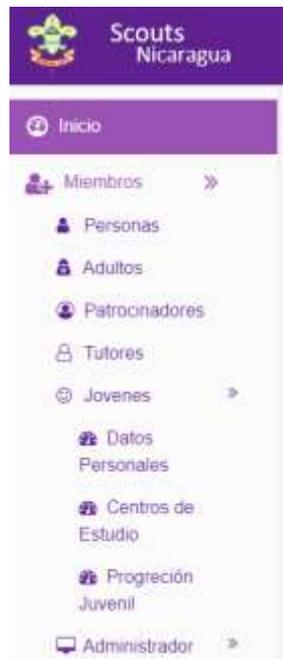


Figura 13 Interfaz del menú de Navegación

4.2.1.2 Diseño

Para el diseño de este primer incremento se mostrará cada diagrama elaborado en UML y la interfaz gráfica del sistema.

Ver Título de Compendio.

4.2.1.2.1 Diagramas Del Incremento

Diagramas de casos de uso

El diagrama de casos de uso para el primer incremento, muestra la manera en cómo los usuarios administradores tendrán la capacidad de registrar, modificar y eliminar todas las funcionalidades del menú de navegación, a partir del inicio de sesión del mismo. El usuario administrador inicia sesión y mediante el menú será capaz de controlar como antes mencionado todos aquellos procesos internos del sistema.

Ver figura x en el título de Compendio.

Diagrama de Actividades

El diagrama de actividades muestra el proceso en que cada formulario es llenado y visualizado una vez digitada la información de forma adecuada en las interfaces.

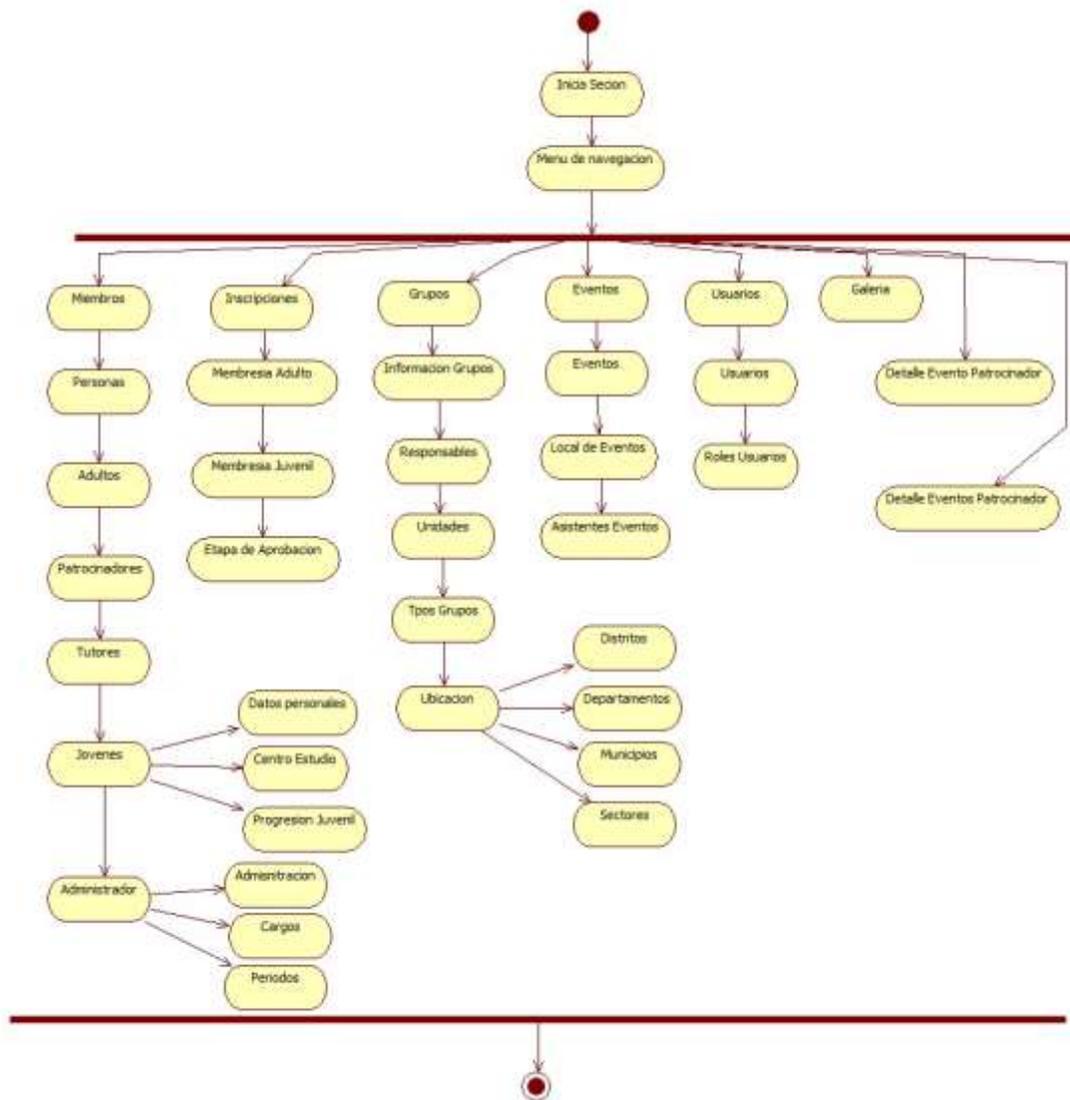


Figura 14 Diagrama de Actividades del Usuario Administrador

4.2.1.2.2 Interfaz De Usuario Formulario de Acceso al Sistema

El formulario de acceso al sistema se conforma de dos campos, tres botones y dos enlaces. Los campos sirven para capturar el email y la contraseña del usuario. Mientras que los botones, el botón verde grande permite el acceso al sistema, el primer botón verde cuadrado permitirá registrar un miembro adulto en el caso que ese aun no esté registrado en el sistema, el botón verde cuadrado a la derecha verde cuadrado permitirá

registrar un miembro joven en el caso que ese aun no esté registrado en el sistema a un formulario, el enlace del centro permitirá para recuperar la contraseña. (Figura 16).



Figura 15 Interfaz de Usuario/Acceso al sistema

Recuperar Contraseña

En el formulario de inicio de sesión, existe la opción de recuperar la contraseña del usuario ingresando únicamente su email. Se le notificara vía email, los pasos y el link para reestablecer su contraseña e ingresar nuevamente al sistema, ya con la nueva contraseña. (Figura 16).

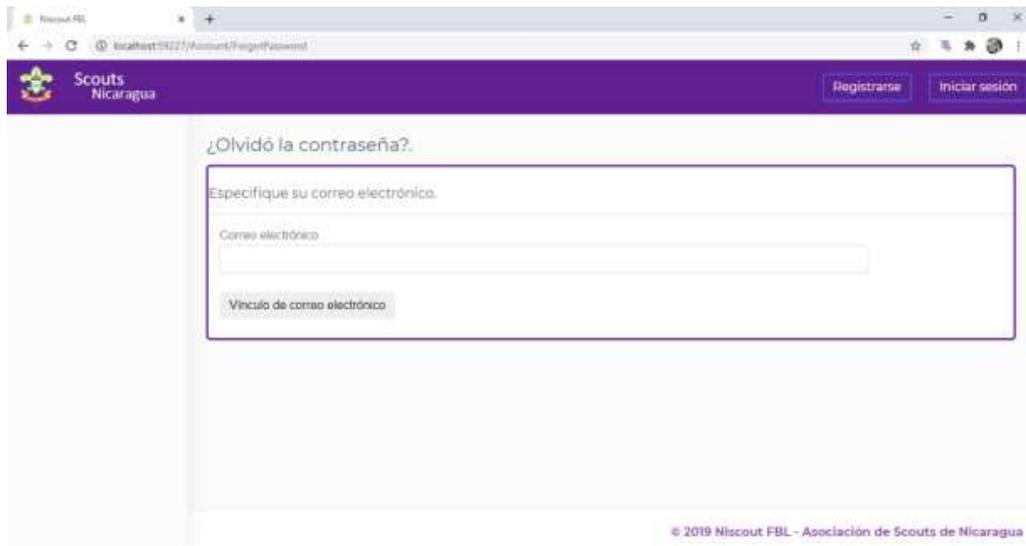
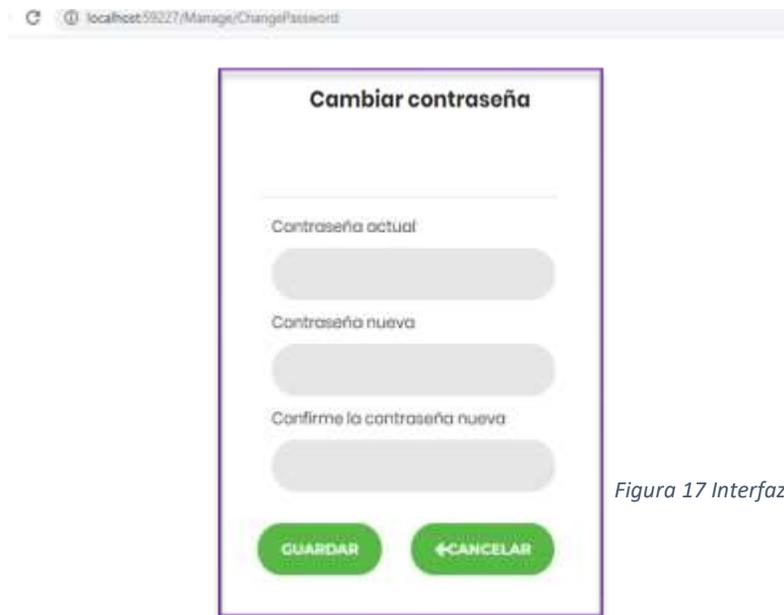


Figura 16 Interfaz recuperación de contraseña

Interfaz de Inicio de Sesión

Una vez que se ingrese al sistema, el administrador observará el menú que le corresponde, es decir, las funciones que podrá desempeñar en el sistema, el cual tienen las siguientes secciones. (Figura 15)

Actualización de contraseña de usuarios



The image shows a web browser window with the address bar displaying 'localhost:59227/Manage/ChangePassword'. The main content area contains a form titled 'Cambiar contraseña'. The form includes three input fields: 'Contraseña actual', 'Contraseña nueva', and 'Confirme la contraseña nueva'. At the bottom of the form, there are two green buttons: 'GUARDAR' and '← CANCELAR'.

Figura 17 Interfaz actualización de contraseña de usuario

4.2.1.3 Codificación

Ir al Capítulo **Anexo 2 – Codificación de Interfaces.**

4.2.1.4 Implementación del incremento I

Inicio De Sesión Y Recuperar Contraseña

Como se mencionó anteriormente el usuario debe ingresar su email y contraseña permite el acceso al sistema, dependiendo del tipo de usuario, será su nivel de privilegios. (Figura 15, Figura 16).



Figura 18 Interfaz inicio de sesión con usuarios registrados

Cuando un usuario es registrado, se envía un email para activar su cuenta, de lo contrario, no tendrá acceso al sistema. Es importante mencionar que el inicio de sesión cuenta con 3 validaciones por motivos de seguridad:

- 1- Si es nuevo el usuario, tendrá que activar su cuenta, de lo contrario aparecerá el mensaje que aún no se activa su cuenta y no tiene acceso al sistema.
- 2- Si se ingresa un usuario y contraseña que no está registrado en el sistema, le mostrara un mensaje indicando que el usuario no existe.
- 3- Si el usuario se equivoca en algún dato, ya sea email o contraseña, el sistema le mostrara dicho mensaje.
- 4- Cuando el usuario no recuerda su contraseña, este tendrá que dar clic en recuperar contraseña y lo dirige al formulario donde escribe únicamente su correo y se confirmara si se envía o existe error (Figura 18).

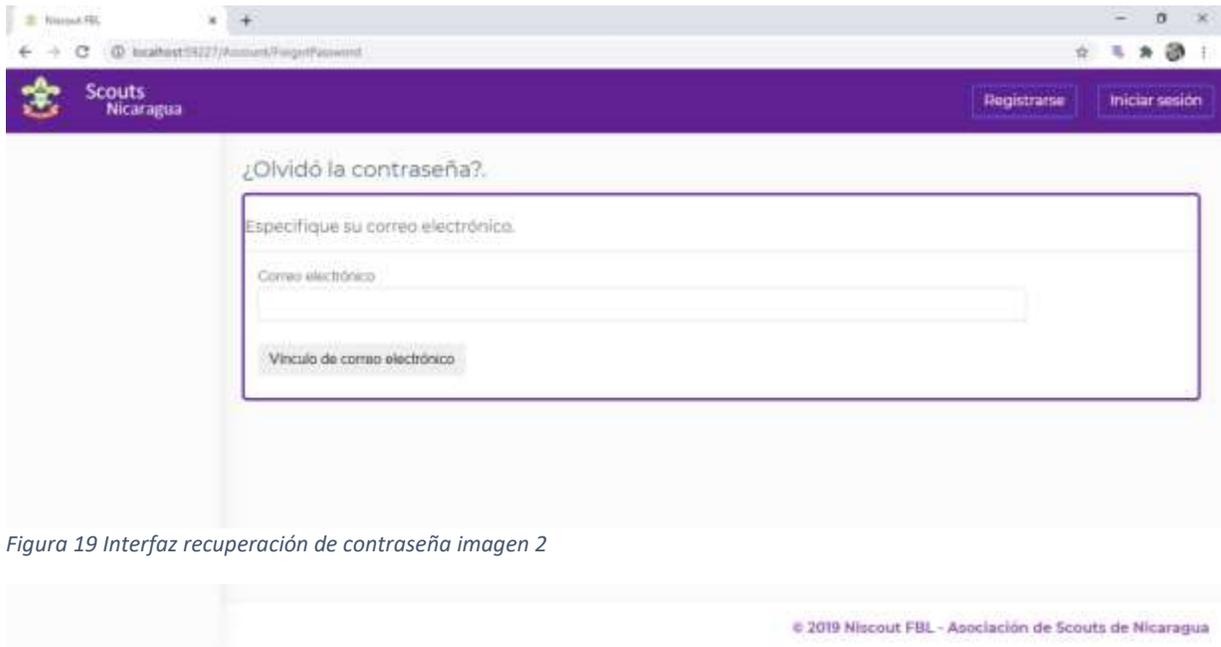


Figura 19 Interfaz recuperación de contraseña imagen 2

4.2.2 Incremento II - Membresías Scout

Uno de los principales procesos de la Asociación de Scout de Nicaragua (**ASN**) a través de la oficina de la ejecutiva de operaciones es; Solicitudes masivas de inscripciones como miembros **Scout**, es decir, requieren un sistema en donde le permitan procesar la información que solicitan a los miembros, ya sea, miembros adultos o miembros jóvenes, que reciben el nombre de **Membresías Adultos y Membresías Juveniles**.

Como primer punto, es necesario que los usuarios encargados de realizar estas operaciones en el sistema respondan a cada petición, hay que tener muy claro que cada uno diferentes roles y privilegios. (Ver Título 4.2.1.1)

Para el acceso al sistema, es necesario que el usuario tenga una cuenta de acceso y sea autenticado por motivos de seguridad.

4.2.2.1 Análisis de los requerimientos

Los módulos **Membresías Adultos y Membresías Juveniles** constan de las siguientes:

Módulos

Módulo Membresía Adultos

- Adultos
- Membresía Adulto
- Etapa aprobación
- Subgrupo

Módulo Membresía Juvenil

- Tutor
- Parentesco
- Grupos
- Subgrupos
- Centro de estudio
- Progresión

Ver Capítulo V Titulo 5.5 Compendio

Parte importante para llenar la base de datos y en general, observar la información para generar la documentación adecuada en el sistema.

4.2.2.2 Diseño

Para cada menú de opciones de la interfaz, se debe de realizar diferentes funciones como por ejemplo dar clic y llenar formularios, enviar información y continuar con pasos necesarios para completar los procesos.

4.2.2.2.1 Datos de módulos y capturas de interfaces

Para el módulo Membresía Adultos deberá contener los siguientes datos:

- **Adultos:** Código, Nombres, Apellidos, Sexo, Fecha Nacimiento, Cédula, Estado Civil, Pasaporte, Teléfono, Dirección, Profesión, Centro Laboral, Tipo de Sangre, Departamento, Correo y Contraseña.
- **Membresía Adulto:** Carta de Compromiso, Carta de Intención, Récord de Policía, Carta de Referencia Personal, Certificado a Salvo de Peligro y el Año.
- **Etapa aprobación:** Código y estado en que se encuentra (Aprobado, en revisión y rechazado).
- **Subgrupo:** Nombre del centro, Teléfono y correo.

Formulario del registro de Adulto

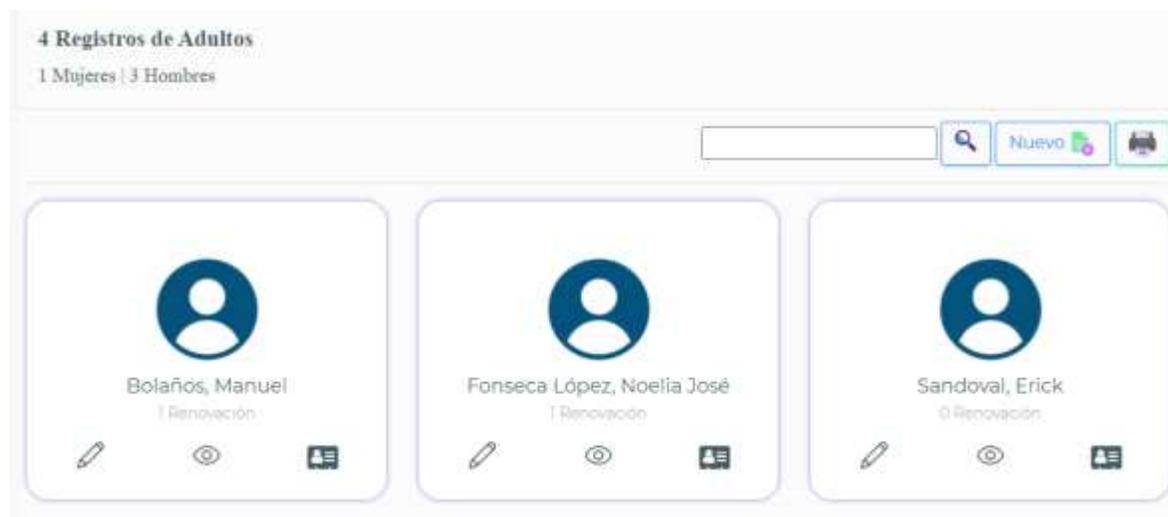


Figura 20 Interfaz de información de adulto

Datos del Adulto...

Nombres:

Apellidos:

Sexo:

Nacimiento:

Cédula:

Estado Civil:

Pasaporte

Teléfono:

Figura 21 Interfaz de Registro de Adulto

Formulario de Membresía Adulto

Paso #2 Datos de Membresía Adulto...

Adulto:

Carta Compromiso: Ningún archiv...seleccionado

Carta Intención: Ningún archiv...seleccionado

Récord Policial: Ningún archiv...seleccionado

Ref. Personal: Ningún archiv...seleccionado

Certificado Peligro: Ningún archiv...seleccionado

Año:

Figura 22 Interfaz registrar membresía adulta

Formulario de Etapa de aprobación

Cod_Etapa	Estado		
1	Aprobado		
2	En Revisión		
3	Rechazado		

Figura 23 Interfaz de Etapas de Aprobación

Formulario de Subgrupo

Código	Nombre Unidad	Descripción	Nombres	Tipo de Grupo	Nombre Grupo	Acción
001	Manada	Implementandolo	Angela Masiel	Manada	Moravo	
002	Scout	Larreynaga	Angela Masiel	Scouts	Moravo	
002	Caminantes	Primero de mayo	Angela Masiel	Caminantes	Moravo	
003	Róver	Managua	Angela Masiel	Rover	Moravo	

Figura 24 Interfaz de las Unidades

Módulo Membresía Juvenil

- **Tutor:** Código, Nombres, Apellidos, Sexo, Fecha Nacimiento, Cédula, Estado Civil, Pasaporte, Teléfono, Dirección, Profesión, Centro Laboral, Tipo de Sangre, Departamento, Correo y Contraseña.
- **Parentesco:** Parentesco.

- **Grupos:** Código, Nombre, Número de solicitud, Pañoleta, Insignia, Sello, Carta de solicitud, Responsable.
- **Subgrupos:** Código, Nombre, Descripción, Asistente.
- **Centro de estudio:** Nombre del centro, Teléfono y correo.

Formulario de tutor

Figura 25 Interfaz de registro de Tutor

Formulario de Membresía Juvenil

Figura 26 Interfaz de Membresía Juvenil

Formulario de Grupos

Codigo	Nombre Grupo	Estado Grupo	Nombre Distrito	Responsables	# Solicitud	Acción
01	Morava	Abierto	Jose Angel	Distrito 1	1	 

© 2019 Niscout FBL - Asociación de Scouts de Nicaragua

Figura 27 Interfaz para registro de grupos

Formulario de subgrupos

(Figura 24)

Formulario de centro de estudio

Nombre del Centro Estudio :	Telefono :	Correo :	Acción
Divino Niño	22245783	divino@gmail.com	 

© 2019 Niscout FBL - Asociación de Scouts de Nicaragua

Figura 28 Interfaz Para Registro de Centro de Estudio

Estos son los datos que se guardara en el sistema **NISCOUT FBL** al momento de registrar cualquier administrador de acuerdo a su permiso correspondiente.

4.2.2.2.2 Diagramas Del Incremento II

Diagramas de casos de uso

Los diagramas de casos de uso para este segundo incremento, muestran la manera en cómo los autores realizan todos los procesos y funcionalidades en el sistema. **Ver Capítulo V Título 5.5 Compendio/5.5.3 Casos de uso descriptivos.**

Diagrama de Actividades

El diagrama de actividades muestra el proceso en que cada formulario es llenado y visualizado una vez digitada la información de forma adecuada en las interfaces. **Ver Capítulo V Título 5.5 Compendio/5.5.4 Diagramas de Actividades.**

4.2.2.3 Codificación de las interfaces

Ir al Capítulo Anexo 2

4.2.2.4 Implementación del incremento II

4.2.2.4.1 Resultado de Interfaces del incremento 2

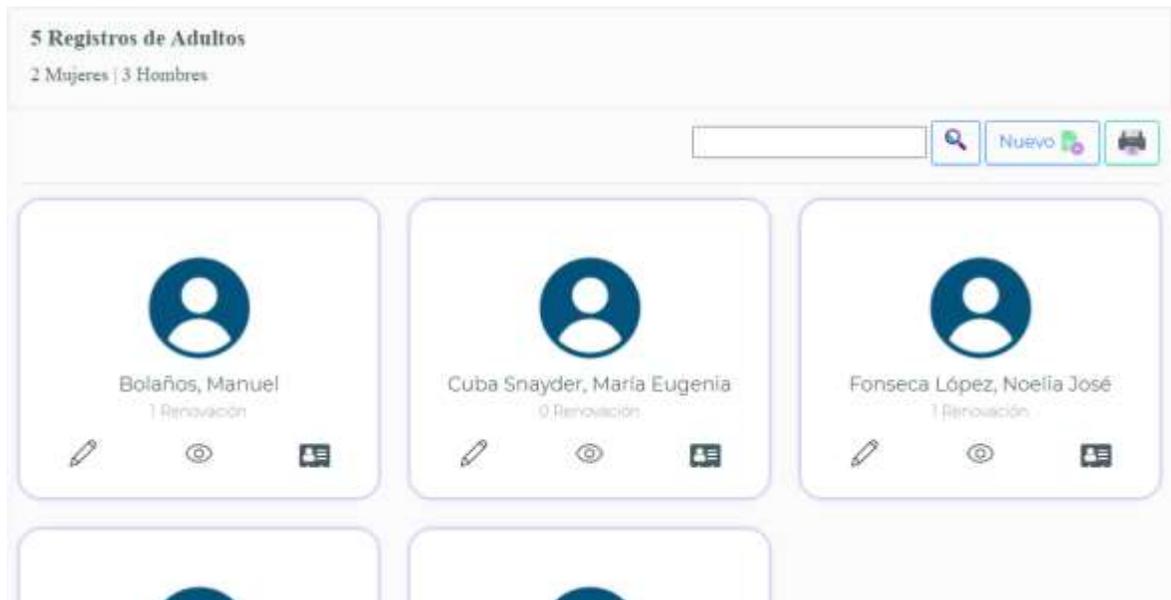


Figura 29 Interfaz de adulto

The screenshot shows a table titled "Listado de Unidades...". It includes a search bar and buttons for "Nuevo" and a printer icon. The table has seven columns: Código, Nombre Unidad, Descripción, Nombres, Tipo de Grupo, Nombre Grupo, and Acción. Each row represents a unit with specific details and action icons.

Código	Nombre Unidad	Descripción	Nombres	Tipo de Grupo	Nombre Grupo	Acción
001	Manada	Implementandolo	Angela Masiel	Manada	Moravo	[Edit] [Delete]
002	Scout	Lareynaga	Angela Masiel	Scouts	Moravo	[Edit] [Delete]
002	Caminantes	Primero de mayo	Angela Masiel	Caminantes	Moravo	[Edit] [Delete]
003	Rover	Managua	Angela Masiel	Rover	Moravo	[Edit] [Delete]

Figura 30 Interfaz de Unidades

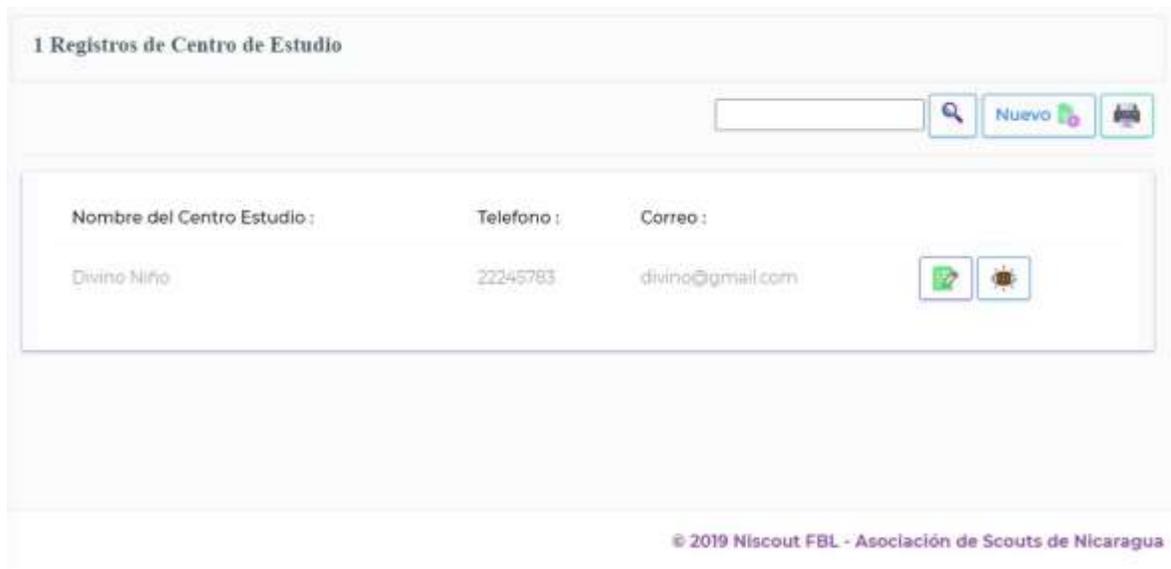


Figura 31 Interfaz Centro de Estudio

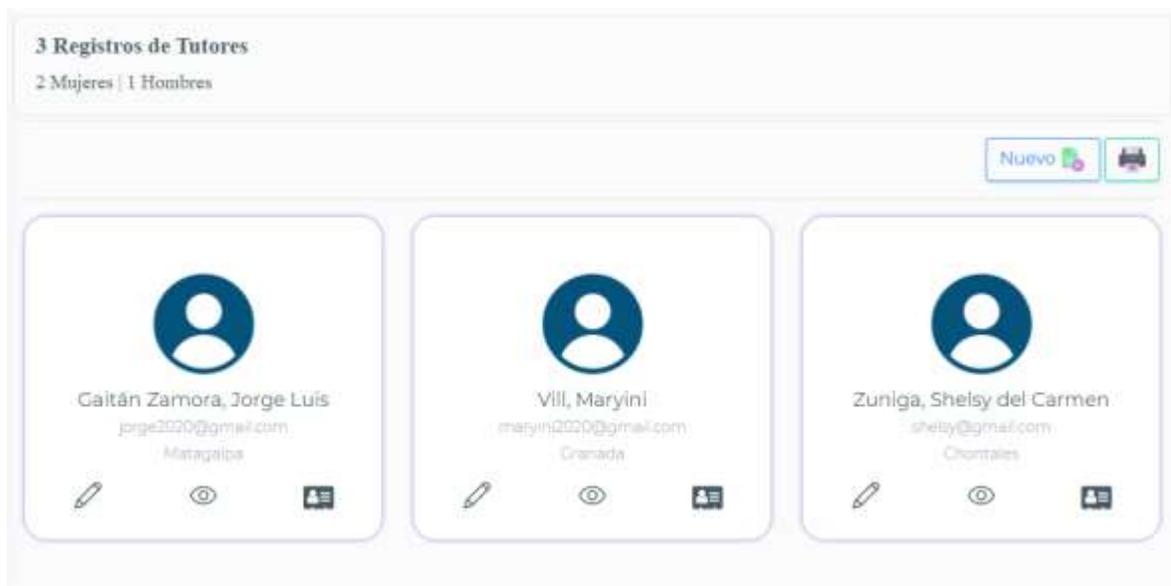


Figura 32 Interfaz de Tutores

4.2.3 Incremento III - Eventos Scout

Para concluir con último incremento del sistema, se solicita crear la funcionalidad de registrar los eventos, registrar el local donde se hará el evento, registrar asistentes de eventos en el cual se guardara la hora del asistente, el administrador, manager registrará todos los eventos que se realicen en la ASN, se asignará dicho evento para un subgrupo específico o para un evento nacional.

4.2.3.1 Análisis de Requerimientos

Módulos

El módulo Eventos consiste en:

- Eventos
- Local de Eventos
- Asistente de Eventos

En el caso de Eventos se mostrará la lista de todos los eventos registrados en el cual se podrá editar, y visualizar la información del evento. De igual manera el administrador podrá ejercer el registro de un local d evento la función de editar, visualizar la información. Por lo tanto, en Asistentes de Eventos el administrador registrara la hora de llegada de los asistentes.

Ver capítulo V Titulo 5.5 Compendio

Parte importante para llenar la base de datos y en general, observar la información para generar la documentación adecuada en el sistema.

4.2.3.2 Diseño

Para cada menú de opciones de la interfaz, se debe de realizar diferentes funciones como por ejemplo dar clic y llenar formularios, enviar información y continuar con pasos necesarios para completar los procesos.

4.2.3.2.1 Interfaces de Módulos

Para la sección de eventos deberá contener los siguientes campos:

- Código
- Evento

- Descripción
- Hora
- Fecha
- Unidades

The image shows a web form titled "Registrando Nuevo Eventos". The form contains the following fields and buttons:

- Cod_Evento**: A text input field.
- Nombre_Evento**: A text input field.
- Descripción**: A text input field.
- Hora**: A text input field.
- Fecha**: A text input field.
- SubGrupo**: A dropdown menu with the option "Manada" selected.
- Buttons**: Two buttons at the bottom: "Agregar" (green) and "Regresar a la lista" (green).

Figura 33 Interfaz registrar eventos

Para la sección de local de eventos contendrá lo siguiente:

- Nombre
- Descripción
- Teléfono
- Email

The image shows a web form titled "Registrando Nuevo Local de Evento...". It contains four input fields: "Nombre", "Direccion", "Telefono", and "E_Mail". Below the fields are two buttons: "Agregar" (highlighted in green) and "Regresar a la lista" (highlighted in red).

Figura 34 Interfaz registrar local evento

Estos son los datos que se guardara en el sistema NISCOUT FBL al momento de registrar cualquier administrador de acuerdo a su permiso correspondiente.

4.2.3.2.2 Diagrama de Incremento III

Es este incremento, se muestran los diagramas completos, es decir, la manera en cómo fue evolucionando el sistema hasta llegar a este último punto, concluyendo con el desarrollo del sistema.

Ver el título de Compendio.

Diagrama de casos de uso

En el diagrama de casos de uso muestra la manera en que el actor (administrador, manager) realiza la gestión del proceso de eventos.

Ver figura x en el título de Compendio.

Diagrama de Actividades

El diagrama de actividades muestra de manera específica, la secuencia de como el administrador crea el registro de eventos, registro de local eventos y asistentes de eventos.

Una vez creado el evento se enviará la notificación para el subgrupo seleccionado o si es nacional se enviará a todos.

4.2.3.3 Codificación

```
[Authorize]
0 referencias | Jorge, Hace 183 días | 1 autor, 2 cambios
public JsonResult Listar()
{
    var list = db.Users.ToList();
    return Json(new { data = list }, JsonRequestBehavior.AllowGet);
}

0 referencias | Jorge, Hace 183 días | 1 autor, 1 cambio
public AccountController()
{
}

0 referencias | Jorge, Hace 183 días | 1 autor, 1 cambio
public AccountController(ApplicationUserManager userManager, ApplicationSignInManager signInManager )
{
    UserManager = userManager;
    SignInManager = signInManager;
}

0 referencias | Jorge, Hace 183 días | 1 autor, 1 cambio
public ApplicationSignInManager SignInManager
{
    get
    {
        return _signInManager ?? HttpContext.GetOwinContext().Get<ApplicationSignInManager>();
    }
    private set
}
```

Figura 36 Codificación Incremento II imagen 1

```
[Authorize]
0 referencias | Jorge, Hace 183 días | 1 autor, 2 cambios
public ActionResult Roles(string id)
{
    if (id == null)
    {
        return new HttpStatusCodeResult(HttpStatusCode.BadRequest);
    }
    var user = db.Users.Find(id);

    var roles = db.Roles.ToList();

    var rol = (from item in roles
              join u in user.Roles
              on item.Id equals u.RoleId
              select item.Name).ToList<string>();

    if (user == null)
    {
        return HttpNotFound();
    }
    return View(rol);
}
```

Figura 35 Codificación Incremento II imagen 2

```

var Roles = Request["Roles"];
string[] rolId = Roles.Split(',').ToArray();

List<string> rolesViejos = (from item in rollist
                          join u in buser.Roles
                          on item.Id equals u.RoleId
                          select u.RoleId).ToList();
List<string> insertar = new List<string>();
List<string> eliminar = new List<string>();

//Si en los roles viejos no estan los id de los roles nuevos, significa que hay que insertarlos
for (int i = 0; i < rolId.Length; i++)
{
    if (!rolesViejos.Contains(rolId[i]))
        insertar.Add(rolId[i]);
}

//Si en los roles nuevos no hay id de roles viejos significa que hay que eliminarlos
for (int i = 0; i < rolesViejos.Count; i++)
{
    if (!rolId.Contains(rolesViejos[i]))
        eliminar.Add(rolesViejos[i]);
}

int result = 0;
if (eliminar.Count > 0)
{
    string sqlDelete = @"DELETE FROM dbo.AspNetUserRoles WHERE UserId = '{0}' AND RoleId= '{1}'";

```

Figura 37 Codificación Incremento II imagen 3

```

int result = 0;
if (eliminar.Count > 0)
{
    string sqlDelete = @"DELETE FROM dbo.AspNetUserRoles WHERE UserId = '{0}' AND RoleId= '{1}'";

    foreach (var item in eliminar)
    {
        result = db.Database.ExecuteSqlCommand(string.Format(sqlDelete, buser.Id, item));
    }
}

if (insertar.Count > 0)
{
    string sqlAdd = @"INSERT INTO dbo.AspNetUserRoles VALUES ('{0}', '{1}')";
    //Asignar el rol
    foreach (var rol in insertar)
    {
        result = db.Database.ExecuteSqlCommand(string.Format(sqlAdd, buser.Id, rol));
    }
}

db.Entry(buser).State = System.Data.Entity.EntityState.Modified;
int fin = await db.SaveChangesAsync();
return RedirectToAction("Index", "Account");
}

```

Figura 38 Codificación Incremento II imagen 4

Ver capítulo de Anexo 2

4.2.3.4 Implementación del incremento III

Cuando el administrador o manager ingrese al sistema, este podrá ver la lista de los eventos registrados.

Interfaces para los registros de Eventos

Como primer punto, es necesario que los usuarios encargados de realizar estas operaciones en el sistema respondan a cada petición, hay que tener muy claro que cada uno diferentes roles y privilegios. (Ver Título 4.2.1.1)

Para el acceso al sistema, es necesario que el usuario tenga una cuenta de acceso y sea autenticado por motivos de seguridad.

La sección de eventos muestra 3 opciones: Eventos, Local de eventos, Asistentes de Eventos en el cual el administrador o manager tendrá acceso a los eventos.

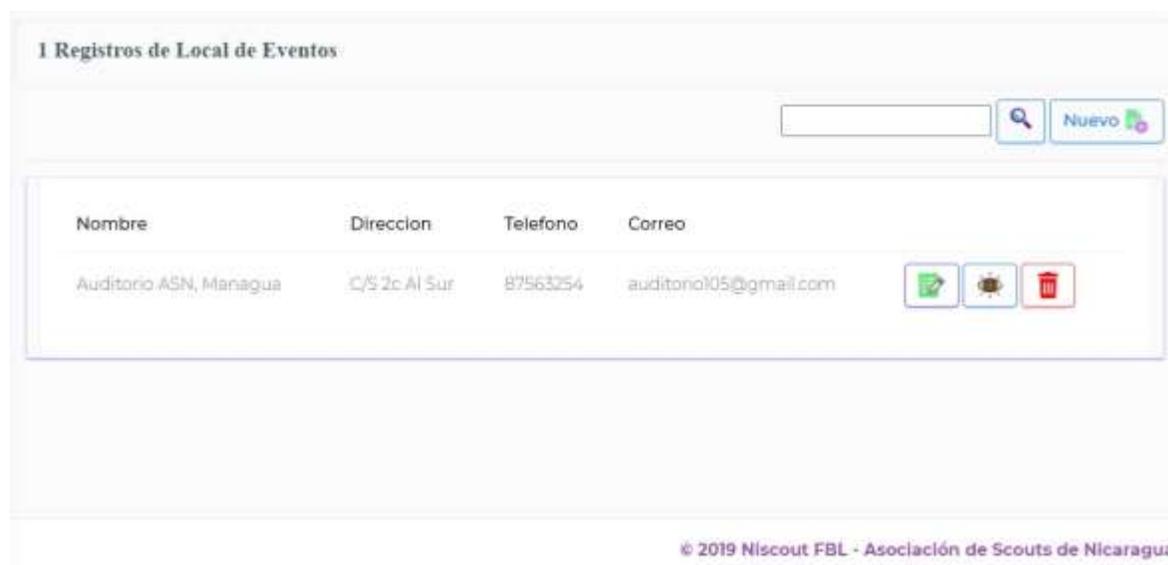


Figura 39 Interfaz Local Eventos



Figura 40 Interfaz de Asistentes

The image shows a form titled 'Datos del Local de Evento...'. It contains four input fields: 'Nombre', 'Direccion', 'Telefono', and 'Correo'. At the bottom right of the form are two buttons: 'Guardar' (Save) and 'Cancelar' (Cancel).

© 2019 Niscout FBL - Asociación de Scouts de Nicaragua

Figura 41 Interfaz Local Eventos/Crear

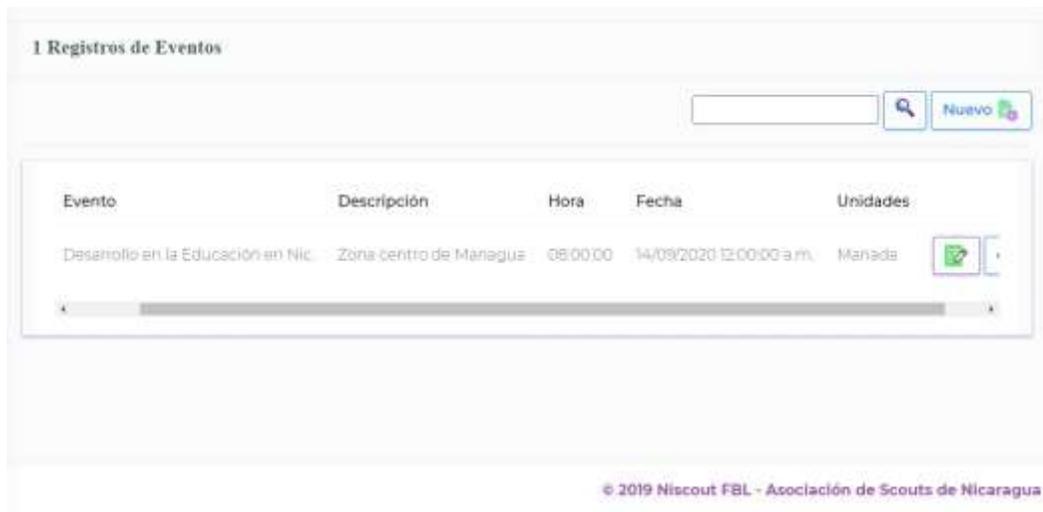


Figura 42 Interfaz Eventos



Figura 43 Interfaz de Evento/Crear

De acuerdo al análisis realizado decidimos implementar una metodología de desarrollo de software para brindar una solución a los problemas determinados en la primera fase que era realizar un análisis de todos los procesos administrativos de la asociación de scout, obteniendo como resultado en esta segunda fase un sistema automatizado con un desarrollo de 3 incrementos donde se establecen los puntos clave de análisis, diseño, codificación e implementación del sistema, dichos incrementos son los siguientes: 1er Incremento=Roles y captura de interfaz, 2do Incremento= Membresías Scout, 3er Incremento= Eventos Scout. La implementación de dicho sistema es una forma de

reducir la repetición de trabajo realizado en el proceso de inscripciones de miembros (Jóvenes, adultos), eventos, seguimientos de grupos y dar nuevas oportunidades de retrasar la toma de decisiones en los requisitos hasta adquirir experiencia con el sistema.

4.3 Resultados del Objetivo 3

Teniendo en cuenta el criterio de usabilidad del Modelo McCall, se desarrolló un instrumento de evaluación que nos permita obtener la perspectiva del cliente en cuanto a la aceptación del sistema.



Instrumento de evaluación del Sistema Web NISCOUT FBL para la gestión y control de los procesos administrativos en la Asociación de Scout de Nicaragua, Managua, en el segundo semestre del año 2020.

Objetivo: Evaluar mediante un instrumento desarrollado, la aceptación por parte de los miembros del sistema NISCOUT FBL, tomando en cuenta los criterios del factor de Usabilidad.

Descripción: El instrumento de evaluación recopila 18 preguntas segmentadas en 4 acápites, que engloban los diversos enfoques de aceptación y utilización del sistema. Una vez aplicado se utilizará la escala donde Nada=1, Poco=2, Regular=3, Bien=4, Excelente=5 para obtener los resultados de aceptación.

Ver 5.6.2 Anexo 2 – Métricas de resultado

Al realizar los test de usabilidad aplicados a los usuarios y según sus respuestas, se ha obtenido las siguientes estadísticas y con su tabla de respuesta respectivamente, algunas preguntas corresponden con cada criterio.

Cada pregunta fue elaborada con la intención de representar los criterios de la usabilidad de la aplicación y obtener un valor numérico que represente el porcentaje de aceptación de cada criterio.

GRAFICOS DE RESULTADOS

A continuación, se presentan los gráficos con los resultados obtenidos al aplicar el test de usabilidad a 5 personas (El Ejecutivo de Operaciones, secretaria y tres miembros).

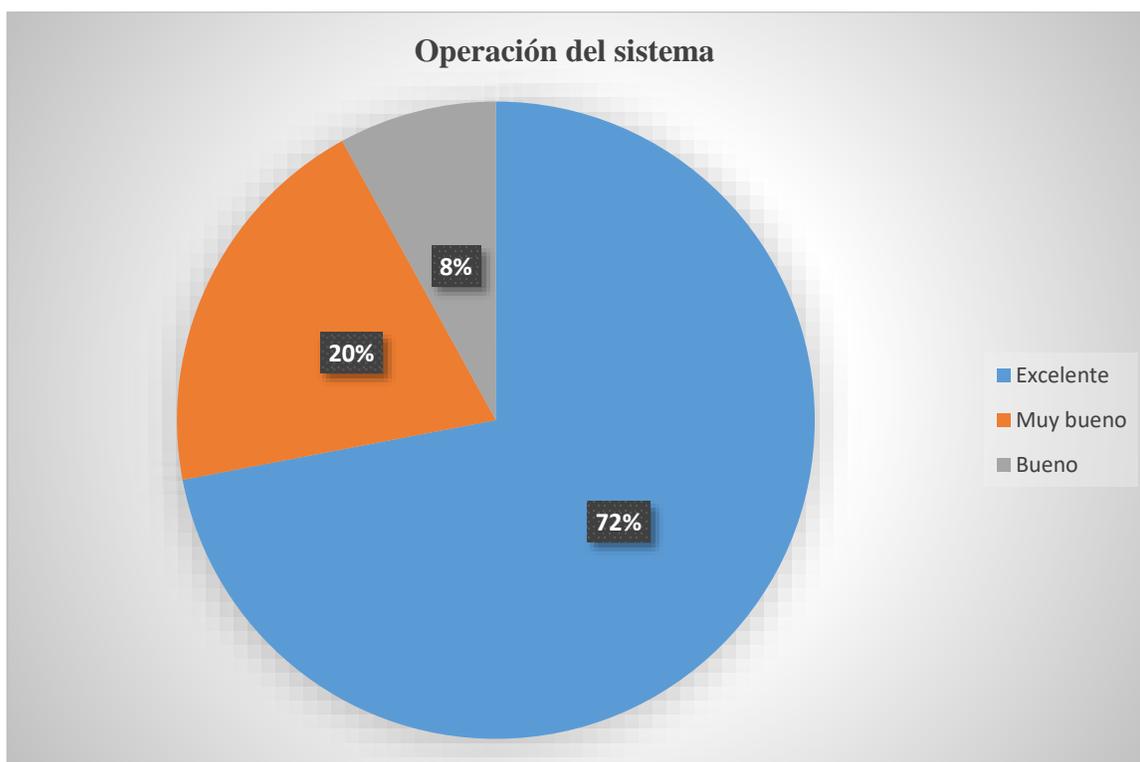


Ilustración 1 Gráfico de Operación del sistema

Según las respuestas obtenidas el 92% consideran entre excelente y muy buena su experiencia que determinan la facilidad de operación del software y un 8% su experiencia es bueno.

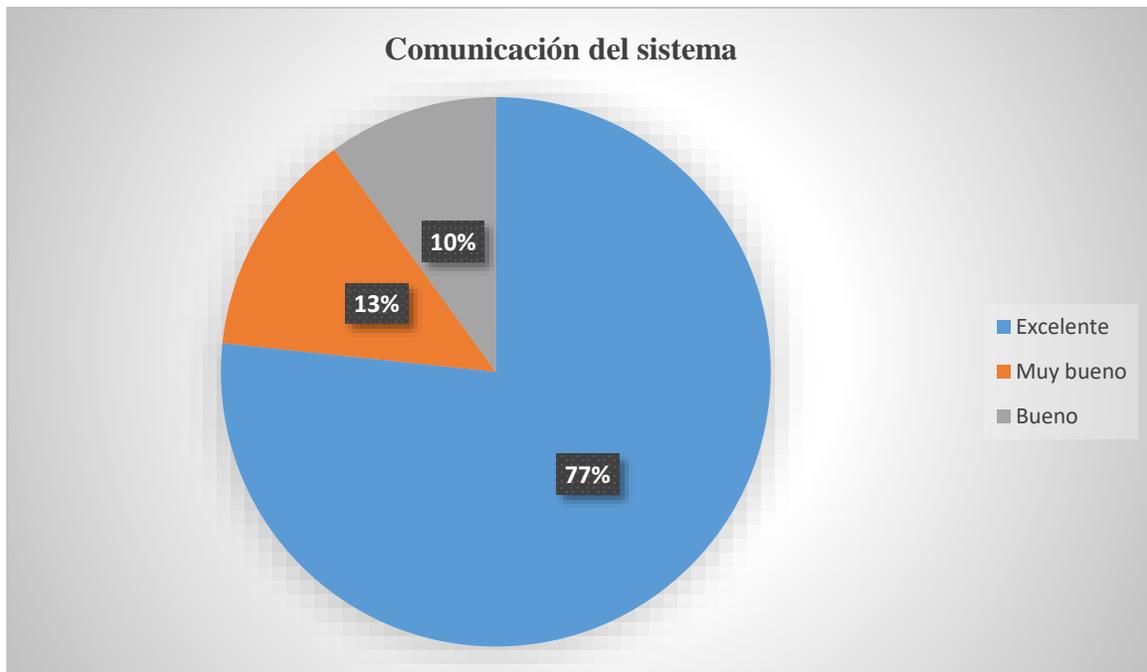


Ilustración 2 Gráfico de Comunicación del sistema

De acuerdo a las respuestas obtenidas, un 90% considera entre excelente y muy buena la relación existente entre el texto indicado en las opciones y el contenido presentado una vez que se accede a ellas. La mayoría considera que los iconos presentados, le facilitan la interpretación de las funciones del sistema, proporcionan entradas y salidas fácilmente asimilables.

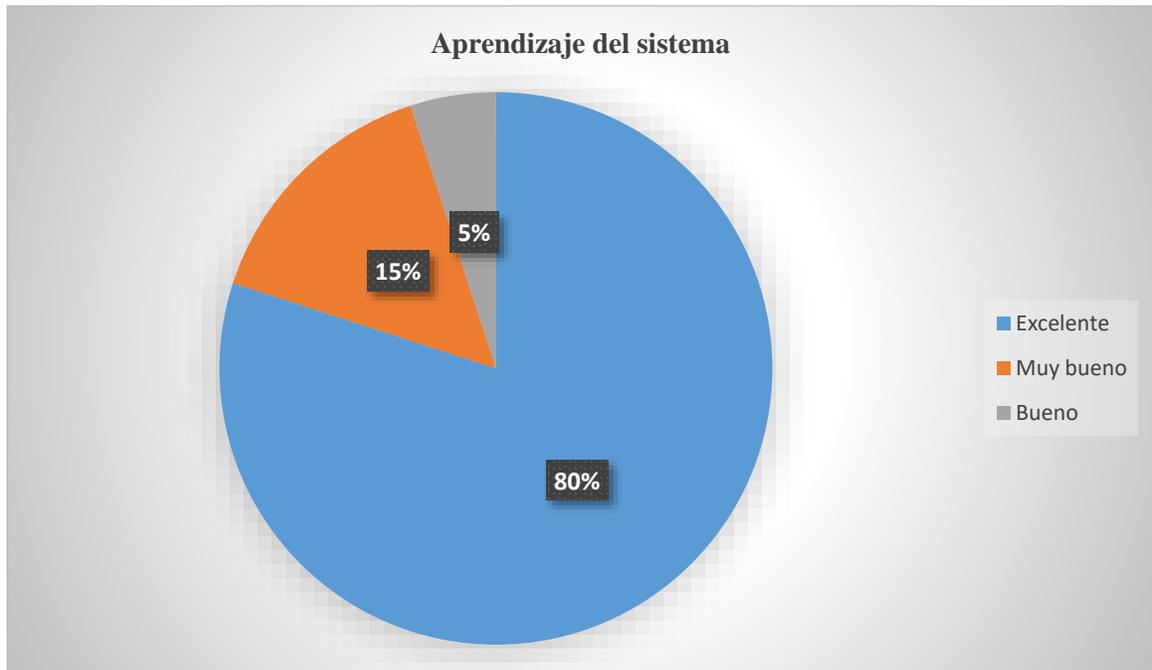


Ilustración 3 Gráfico Aprendizaje del sistema

Por medio del test el resultado que se puede apreciar en el aprendizaje del manejo de la aplicación es muy fácil, un 95% considera entre excelente y muy buena su comprensión inicial del usuario con el software.

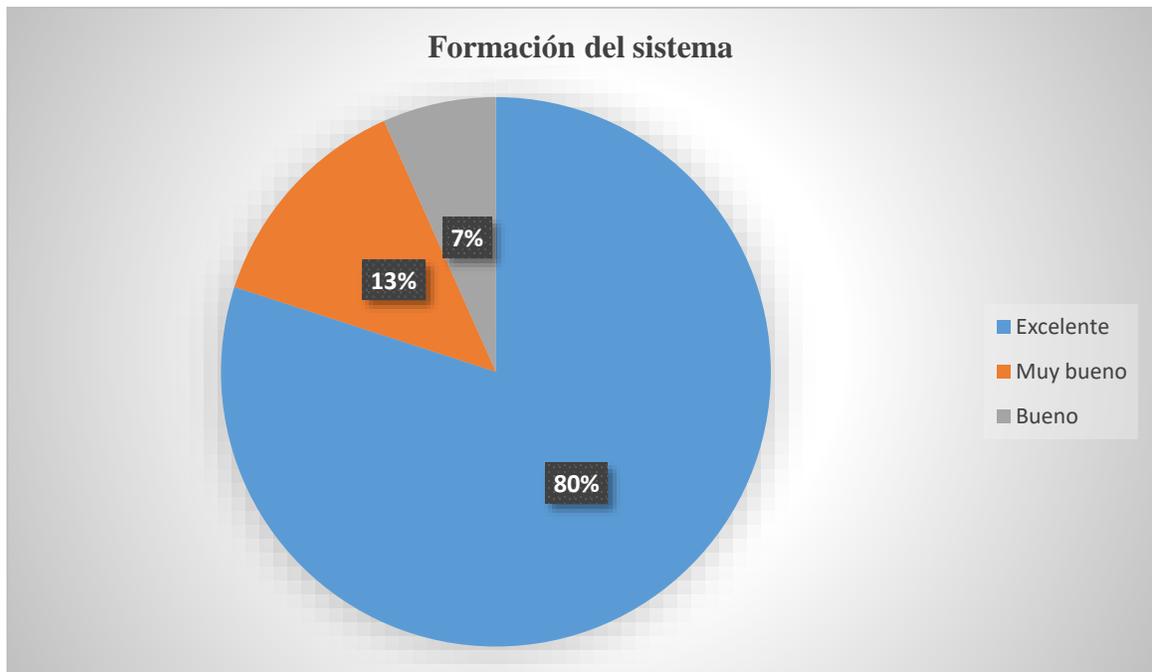
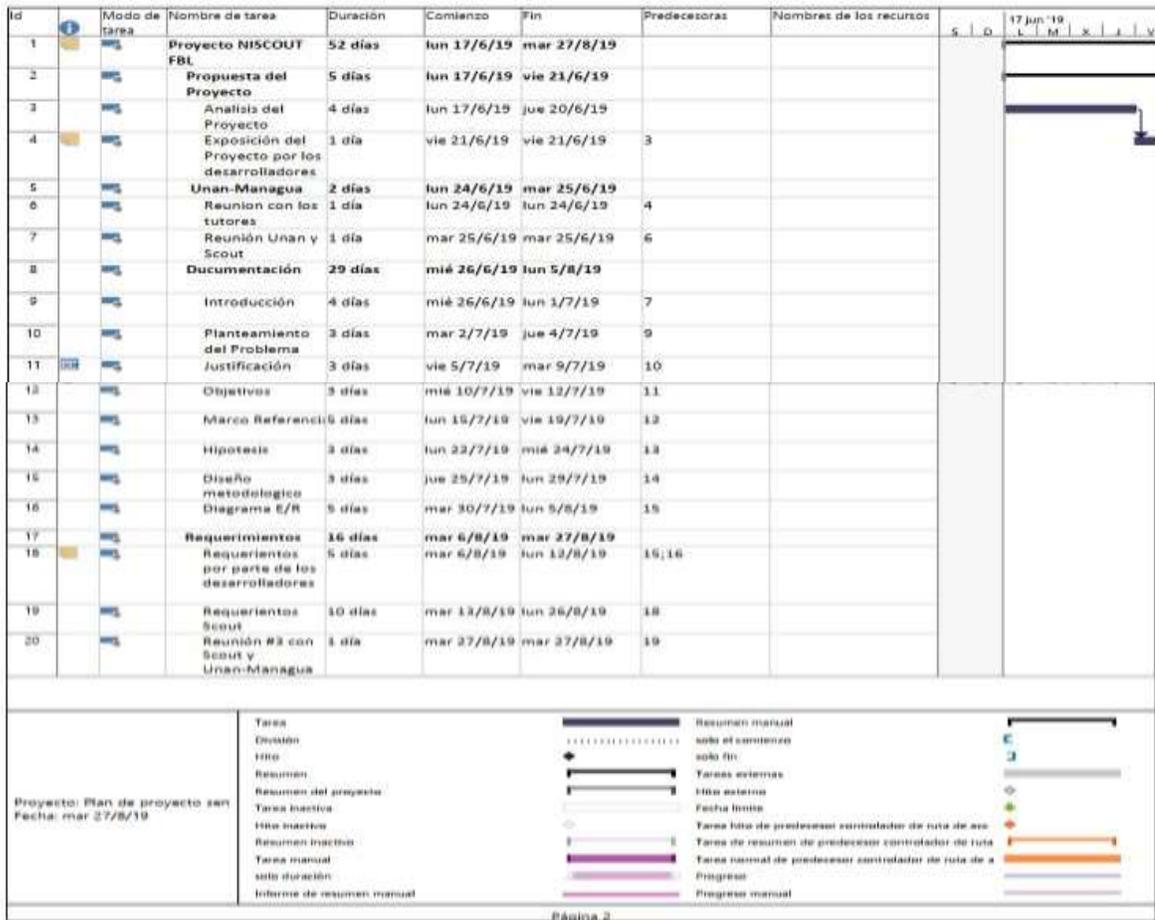


Ilustración 4 Gráfico Formación del sistema

Un 93% de los usuarios considera que el tiempo de ejecución de las funciones brindadas por la aplicación es excelente y muy bueno. Por lo tanto, el grado en que el software ayuda a permitir que nuevos usuarios apliquen el sistema.

Tomando en cuenta el criterio de Usabilidad y el subcriterio Aprendizaje del modelo McCall, mediante una evaluación del sistema por parte de los miembros y administrativos Scout se determinó que el sistema establece los requisitos de los procesos que se llevan a cabo actualmente en la ASN, por lo tanto, el sistema implementado fortalecerá a la toma de decisiones dentro de la Asociación de Scout de Nicaragua (ASN).

4.6 Cronograma



—Figura 44 Cronograma de trabajo imagen 1

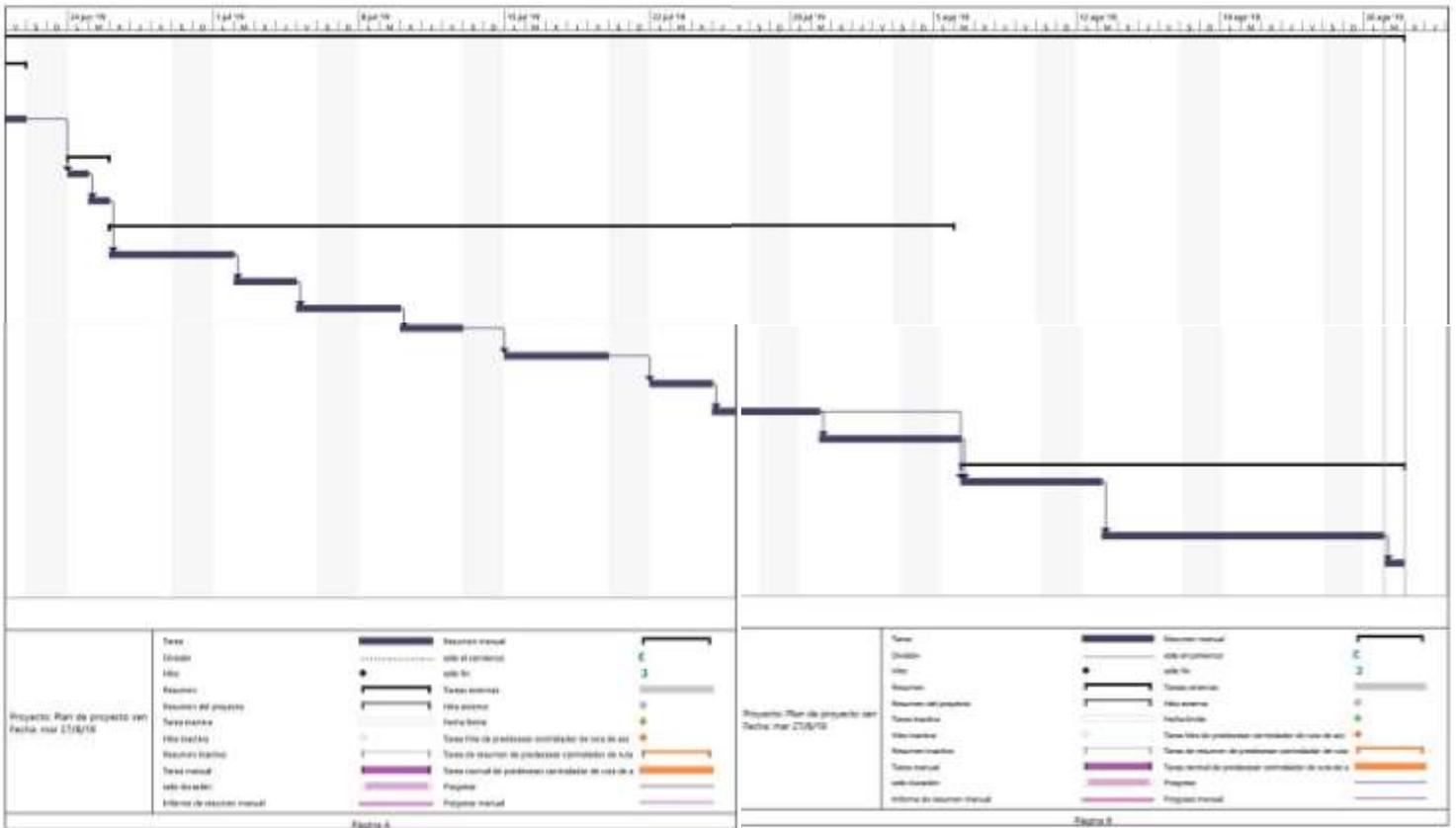


Figura 45 Cronograma de trabajo imagen 1

4.7 Presupuesto

Presupuesto del Sistema Web NISCOUT FBL

Análisis Técnico:

Para que el sistema se ejecute correctamente en la farmacia cliente es necesario las siguientes partes técnicas tanto de hardware como software:

➤ **En el caso de hardware:**

- Memoria RAM (mínimo de 6)
- Disco Duro (mínimo de 1 TB)
- Mouse
- Unidad de Protección UPS
- Teclado
- Router Wifi

➤ **En caso de software:**

- Antivirus licenciado
- Windows 10 licenciado
- Visual Studio Community 2015
- SQL Server management 2012
- Dominio en la web

Análisis Económico:

A continuación, se presenta el resultado del análisis de las cotizaciones realizadas para esta alternativa, en cuanto a costos de hardware, software y recursos humanos:

- **RRHH**

Cantidad Mes	Personal	Horas	Cant. Días	Salario/Día	Total, mensual	Totales
6	Analista, Diseñador, desarrollador	4	16	\$ 3.4	\$ 54.4	\$ 326.4
6	Diseñador, desarrollador	4	16	\$ 3.4	\$ 54.4	\$ 326.4
6	Diseñador, desarrollador	4	16	\$ 3.4	\$ 54.4	\$ 326.4
Subtotal 1					\$ 163.2	\$ 979.2

Tabla 9 Presupuesto RRHH

- **Hardware**

Descripción	Cant.	Subtotal	Total, equipo
Computadora de escritorio HP (6 RAM, 1TB disco duro, procesador Core I5, mouse, teclado)	1	\$460.75	1
Unidad de protección UPS	1	\$200	1
Router Wifi	1	\$0	1
Subtotal 2 \$ 1337.25		\$ 660.75	3

Tabla 10 Presupuesto Hardware

- **Software**

Descripción	Cant,	Subtotal	Total, de Programas
Microsoft SQL Server 2012	1	\$ 460.75	1
Microsoft Visual Studio 2015	1	\$ 369.50	1
Antivirus	1	\$ 70,87	1
Host Business	1	\$ 120	1
Windows + Licencia	1	\$ 230	1
Subtotal 3		\$ 1337.25	
TOTAL		\$ 2977.2	5

Tabla 11 Presupuesto Software

El resultado total es de **\$ 2977.2** esto es la estimación de costos en el caso que se utilice software con licencias. Pero si no es así en caso de SQL Server, Visual Studio, Antivirus y Windows, se utilizarán de manera gratuita solo para desarrollo porque el sistema en sí estará alojado en un servidor en línea. El precio TOTAL sería la deducción de SQL y Visual con un nuevo Subtotal de: **\$ 1,846.08**.

Cabe mencionar que el hosting y el dominio será de forma gratuita por lo tanto el presupuesto es de C\$ 0.

Capítulo 5

5.1 Conclusiones

La Asociación de Scout de Nicaragua (ASN) efectúa diversos procedimientos internos y externos en su quehacer diario, la presente investigación se enfocó en los procesos administrativos relacionados con:

- Membresía Juveniles
- Membresía Adulto
- Obtención del carnet
- Seguimiento de Grupos
- Registro de eventos

Para ello se hizo uso de instrumentos de recolección de datos lo cual en su momento se demostraron que estos procesos se efectuaban mediante un sistema manual que repercutía con efectos negativos tales como: físicos, pérdidas de información.

Durante el proceso de investigación nos planteamos objetivos para lograr cumplir con las metas propuestas para la implementación del sistema, se realizó un análisis de los procesos administrativos, se implementó la metodología incremental, y como último punto, una evaluación del sistema de acuerdo el criterio de usabilidad planteado en el modelo McCall.

Por medio del análisis investigativo realizado concluimos que la implementación del sistema web NISCOUT FBL, fortalecerá a la toma de decisiones de la alta gerencia en los procesos que se desarrollan en la Asociación de Scout de Nicaragua (ASN).

5.2 Recomendaciones

Como equipo conjunto brindamos las siguientes recomendaciones:

1. Se sugiere la contratación de un digitador que ingrese todos los datos en el sistema. Cabe destacar, que este recurso humano debe ser una persona capacitada para realizar dicha labor.
2. Todos los módulos del sistema NISCOUT FBL deben ser utilizados y alimentados con los datos de la Asociación de Scout de Nicaragua de lo contrario, el sistema no mostrará resultados veraces sobre sus operaciones realizadas.
3. Ejecutar programas de capacitación sobre la naturaleza del sistema a implementarse, se puede decir que el sistema de información trabajaría mejor si todos los usuarios contribuyen al uso adecuado del mismo.
4. El sistema debe ser íntegramente alimentado con los datos de la Asociación. De lo contrario, el sistema no mostrará resultados veraces sobre sus operaciones realizadas.
5. Mejorar la estructura tecnológica de oficinas obsoletos por equipos actualizados e idóneos para la empresa.
6. Asignar una partida presupuestaria por parte de la institución para los pagos de servicio de hosting y dominio del sistema, con el fin de mantener estable el sistema y todos sus procesos.
7. Acudir al manual de usuario para la debida y correcta utilización del sistema.

5.3 Bibliografía

- Alex. (08 de 04 de 2018). *Modelo Mccall*. Obtenido de <http://modelomccalladi.blogspot.com/2018/>
- Asp.Net. (08 de 2019). *EcuRed*. Obtenido de <https://www.ecured.cu/ASP.NET>
- Azaña, D. L. (26 de 04 de 2018). *Daniloaz*. Obtenido de <http://www.daniloaz.com/es/que-es-la-arquitectura-web/>
- Baez, S. (20 de 10 de 2012). *KnowDo*. Obtenido de <http://www.knowdo.org/knowledge/39-sistemas-web>
- Bara, M. (2015). *OBS Bussiness School*. Obtenido de <https://www.obs-edu.com/int/blog-investigacion/project-management/las-5-etapas-en-los-sprints-de-un-desarrollo-scrum>
- Blog.ida*. (05 de 04 de 2017). Obtenido de <https://blog.ida.cl/estrategia-digital/metodologia-scrum-en-proyectos-digitales/>
- Calero, W. (08 de 10 de 2010). *Ingenieria Software*. Obtenido de <http://ingenieraupoliana.blogspot.com/2010/10/modelo-incremental.html>
- Deiby. (07 de 05 de 2012). *Mccallisos*. Obtenido de <http://mccallisos.blogspot.com/>
- Florida, M. (13 de 08 de 2018). *Marketingandweb*. Obtenido de <https://www.marketingandweb.es/marketing/lenguajes-de-programacion-mas-usados/>
- Garcia, I. (12 de 01 de 2018). *Emprendepyme.net*. Obtenido de <https://www.emprendepyme.net/que-es-un-sistema-de-informacion.html>
- GARZÓN, P. A., & BENAVIDES GUTIERREZ, O. A. (2008). PROPUESTA PARA LA CREACIÓN DE LA BOLSA DE EMPLEO DE ADMINISTRADORES DE EMPRESAS LASALLISTA.
- Juan. (11 de 2015). *Desarrollo web*. Obtenido de <http://juantecnodigital.blogspot.com/2015/11/importancia-del-desarrollo-web-en-el.html>
- kyocera. (19 de 07 de 2017). *kyocera*. Obtenido de <http://smarterworkspaces.kyocera.es/blog/los-6-principales-tipos-sistemas-informacion/>
- Marich. (29 de 03 de 2016). *Blogdiario*. Obtenido de <http://marich.blogspot.es/1459223366/modelo-incremental/>
- Martinez. (25 de 12 de 2014). *Biblio.unan*. Obtenido de <http://www.biblio.unan.edu.ni/index.php/2016/10/19/normas-apa/>
- Nymand, K. (03 de Nov de 2017). *Medium Corporation*. Obtenido de <https://medium.com/forecast-en-espa%C3%B1ol/gu%C3%ADa-de-principiantes-para-scrum-7-pasos-127e30cfd585>
- Ortiz, M. (2017). *Ingeniería de Software*. Obtenido de <http://isw-udistrital.blogspot.com/2012/09/ingenieria-de-software-i.html>

Porto, J. P. (2008). *Definicion*. Obtenido de <https://definicion.de/sistema/>

Rosarino. (11 de 02 de 2019). *EcuRed*. Obtenido de [https://www.ecured.cu/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_\(inform%C3%A1tica\)](https://www.ecured.cu/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_(inform%C3%A1tica))

Sampieri, R. (2010). *Investigacion mixta*. Obtenido de www.investigacionmixtablog.blogspot.com

Thompson, I. (Octubre de 2008). *Promonegocios.net*. Obtenido de <https://www.promonegocios.net/mercadotecnia/que-es-informacion.html>

Valle, J. (2014). *EcuRed*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Arquitectura_Cliente_Servidor#Fuentes

5.5 Compendio

5.5.1 Requerimientos Funcionales

Tabla 12 Requerimiento funcional 01

Identificación del requerimiento:	RF01
Actor:	Usuario, Tutor
Nombre del Requerimiento:	Registrar de Miembros
Objetivo:	Permitir al usuario registrar su información básica.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario el registro y almacenamiento de la información de cada uno de los miembros.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Identificación del requerimiento:	RF02
Actor:	Usuario, Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Actualizar información de Miembros.
Objetivo:	Actualizar información de Miembros.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá actualizar la información de los miembros.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 13 Requerimiento funcional 02

Tabla 14 Requerimiento funcional 03

Identificación del requerimiento:	RF03
Actor:	Usuario, Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Editar información de Miembros.
Objetivo:	Editar información de Miembros.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá Editar la información de los miembros.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Identificación del requerimiento:	RF04
Actor	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Registrar Personal Administrativo
Objetivo:	Permitir al usuario registrar su información.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario el registro y almacenamiento de la información y asigna su rol dentro del sistema.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 15 Requerimiento funcional 04

Identificación del requerimiento:	RF05
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Actualizar información de Personal Administrativo.
Objetivo:	Actualizar información de Personal Administrativo.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá actualizar la información de Personal Administrativo.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Identificación del requerimiento:	RF06
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Editar información de Personal Administrativo.
Objetivo:	Editar información de Personal Administrativo.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá editar la información de Personal Administrativo.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 17 Requerimiento funcional 06

Identificación del requerimiento:	RF07
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Registrar Eventos
Objetivo:	Permitir al usuario registrar los datos de los eventos que se realizan en la ASN
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario registrar eventos en el cual generar un reporte de dichos miembros que asistió.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 18 Requerimiento funcional 07

Identificación del requerimiento:	RF08
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Actualizar información de los Eventos.
Objetivo:	Actualizar información de los Eventos.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá actualizar la información de los eventos que se efectúan.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 20 Requerimiento funcional 09

Tabla 19 Requerimiento funcional 08

Identificación del requerimiento:	RF09
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Editar información de los Eventos.
Objetivo:	Editar información de los Eventos.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá Editar la información de los eventos que se efectúan.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Identificación del requerimiento:	RF10
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Registrar Asistentes
Objetivo:	Permitir al usuario registrar los asistentes de la ASN.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario registrar los asistentes y asignar su rol dentro del sistema
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 21 Requerimiento funcional 10

Tabla 22 Requerimiento funcional 11

Identificación del requerimiento:	RF12
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Editar información de los Asistentes.
Objetivo:	Editar información de los Asistentes.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá Editar la información de los Asistentes.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 23 Requerimiento funcional 12

Identificación del requerimiento:	RF13
Actor:	Administrador, Tutor
Nombre del Requerimiento:	Registrar Tutores
Objetivo:	Permitir al usuario registrar los tutores para la ASN.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario registrar la información básica, para registrar a sus hijos.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 24 Requerimiento funcional 13

Identificación del requerimiento:	RF15
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Editar información de los Tutor.
Objetivo:	Editar información de los Tutor.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá Editar la información de los tutores.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Identificación del requerimiento:	RF16
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Generar Reportes
Objetivo:	Permitir al usuario imprimir los reportes.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario imprimir el reporte que muestra la información de los registros.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 27 Requerimiento funcional 16

Identificación del requerimiento:	RF17
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Registrar Patrocinadores
Objetivo:	Permitir al usuario registrar los datos de los patrocinadores.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario el registro y almacenamiento de la información de cada uno de los patrocinadores.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 28 Requerimiento funcional 17

Identificación del requerimiento:	RF18
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Actualizar información de los Patrocinadores.
Objetivo:	Actualizar información de los Patrocinadores.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá actualizar la información de los Patrocinadores.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 29 Requerimiento funcional 18

Tabla 30 Requerimiento funcional 19

Identificación del requerimiento:	RF19
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Editar información de los Patrocinadores.
Objetivo:	Editar información de los Patrocinadores.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá editar la información de los patrocinadores.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Identificación del requerimiento:	RF20
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Registrar responsables
Objetivo:	Permitir al usuario registrar los datos de los responsables.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario el registro y almacenamiento de la información de cada uno de los responsables.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 31 Requerimiento funcional 20

Tabla 32 Requerimiento funcional 21

Identificación del requerimiento:	RF21
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Actualizar información de los responsables.
Objetivo:	Actualizar información de los responsables.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá actualizar la información de los responsables.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Identificación del requerimiento:	RF22
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Editar información de los responsables.
Objetivo:	Editar información de los responsables.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá editar la información de los responsables.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 33 Requerimiento funcional 22

Identificación del requerimiento:	RF23
Actor:	Usuario, Administrador
Nombre del Requerimiento:	Registrar Centro de Estudio
Objetivo:	Permitir al usuario registrar el centro de estudio.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario el registro y almacenamiento de la la información del centro de estudio.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 34 Requerimiento funcional 23

Identificación del requerimiento:	RF24
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Actualizar información del centro de estudio.
Objetivo:	Actualizar información del centro de estudio.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá actualizar la información del centro de estudio.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 35 Requerimiento funcional 24

Tabla 36 Requerimiento funcional 25

Identificación del requerimiento:	RF25
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Editar información del centro de estudio.
Objetivo:	Editar información del centro de estudio.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá editar la información del centro de estudio.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Identificación del requerimiento:	RF26
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Registrar Cargos
Objetivo:	Permitir al usuario registrar los cargos de la ASN.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario el registro y almacenamiento de la Información de los cargos.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 37 Requerimiento funcional 26

Identificación del requerimiento:	RF27
Actor:	Usuario, Administrador
Nombre del Requerimiento:	Registrar Membresía Adultos
Objetivo:	Permitir al usuario registrar la membresía.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario el registro y almacenamiento de la información de la membresía.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 38 Requerimiento funcional 27

Identificación del requerimiento:	RF28
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Actualizar información de la Membresía Adulto.
Objetivo:	Actualizar información de la Membresía Adulto.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá actualizar la información de la Membresía Adulto.
Observación:	. Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 39 Requerimiento funcional 28

Identificación del requerimiento:	RF29
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Editar información de la Membresía Adulto.
Objetivo:	Editar información de la Membresía Adulto.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá editar la información de la Membresía Adulto.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Identificación del requerimiento:	RF30
Actor:	Usuario, Tutor, Administrador
Nombre del Requerimiento:	Registrar Membresía Juvenil
Objetivo:	Permitir al usuario registrar la membresía.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario el registro y almacenamiento de la la información de la membresía.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 41 Requerimiento funcional 30

Identificación del requerimiento:	RF31
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Actualizar información de la Membresía Juvenil.
Objetivo:	Actualizar información de la Membresía Juvenil.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá actualizar la información de la Membresía Juvenil.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Identificación del requerimiento:	RF32
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Editar información de la Membresía Juvenil.
Objetivo:	Editar información de la Membresía Juvenil.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá editar la información de la Membresía Juvenil.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 43 Requerimiento funcional 32

Identificación del requerimiento:	RF33
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Registrar Subgrupos
Objetivo:	Permitir al usuario registrar los subgrupos de la ASN.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario registrar los subgrupos.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 44 Requerimiento funcional 33

Identificación del requerimiento:	RF34
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Actualizar información de la Registro de subgrupo.
Objetivo:	Actualizar información de la Registro de subgrupo.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá actualizar la información de la Registro de subgrupo.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 45 Requerimiento funcional 34

Identificación del requerimiento:	RF35
Actor:	Administrador, Manager
Nombre del Requerimiento:	Editar información de la Registro de subgrupo.
Objetivo:	Editar información de la Registro de subgrupo.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá Editar la información de la Registro de subgrupo.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 46 Requerimiento funcional 35

Identificación del requerimiento:	RF36
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Buscar Información
Objetivo:	Permitir al usuario buscar la información de los miembros anteriormente registrada en el sistema.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario buscar la información de los registros con el fin de que el usuario pueda realizar acciones sobre las mismas,
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 47 Requerimiento funcional 36

Identificación del requerimiento:	RF37
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Detalle Información
Objetivo:	Permitir al usuario visualizar la información de cada uno de los miembros registrado en el sistema.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario visualizar, editar y actualizar la información de los miembros de la ASN.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 48 Requerimiento funcional 37

Identificación del requerimiento:	RF38
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Crear Carnet Digital
Objetivo:	Permitir al usuario generar su carnet digital.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario la obtención del carnet de manera digital.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 49 Requerimiento funcional 38

Identificación del requerimiento:	RF39
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Registrar Periodos
Objetivo:	
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá al usuario el registro y almacenamiento de la información de cada uno de los periodos.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 50 Requerimiento funcional 39

Identificación del requerimiento:	RF40
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Generar reportes cuantitativos de los miembros de varones y mujeres
Objetivo:	Permitir al usuario realizar los reportes de los miembros de la ASN.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema deberá generar reportes sobre la cantidad de hombres y mujeres
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 51 Requerimiento funcional 40

Identificación del requerimiento:	RF41
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Mensaje de aprobación
Objetivo:	Permitir al usuario aprobar la solicitud
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema deberá enviar un mensaje de aprobación al ejecutivo de operaciones para aprobar o anular solicitud de un grupo, evento o actividad.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 52 Requerimiento funcional 41

Identificación del requerimiento:	RF42
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Subir archivos adjuntos
Objetivo:	Permitir al usuario subir archivos adjuntos.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá subir archivos adjuntos al llenar formularios de miembros o grupos (nuevos ingresos).
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 53 Requerimiento funcional 42

Identificación del requerimiento:	RF43
Actor:	Administrador
Nombre del Requerimiento:	Renovar Membresía.
Objetivo:	Permitir actualizar la membresía.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema permitirá actualizar la membresía.
Observación:	Solo se podrá acceder por medio a internet, únicamente los usuarios registrados podrán acceder.

Tabla 54 Requerimiento funcional 43

5.5.2 Requerimientos No Funcionales

Identificación del requerimiento:	RNF01
Nombre del Requerimiento:	Identificación y autenticación de usuarios para el acceso al sistema.
Objetivo:	Proporcionar una forma de identidad a los usuarios del sistema.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente requisito:	Sistema
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema deberá permitir a los usuarios ingresar por medio de un usuario y contraseña.
Observación:	

Tabla 55 Requerimiento no funcional 01

Identificación del requerimiento:	RNF02
Nombre del Requerimiento:	Interfaz Gráfica de Usuario Intuitiva
Objetivo:	Brindar una interfaz intuitiva y de fácil uso para los usuarios.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente requisito:	Sistema
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema deberá mostrar vistas y formularios en un entorno agradable y cuya usabilidad sea ideal para el almacenamiento, edición y visualización de los datos.
Observación:	

Tabla 56 Requerimiento no funcional 02

Identificación del requerimiento:	RNF03
Nombre del Requerimiento:	La instalación del sistema será alojada en un hosting y dominio.
Objetivo:	Ofrecer buen servidor para los procesos administrativo.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente requisito:	Sistema
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema será alojado en un hosting.
Observación:	

Tabla 57 Requerimiento no funcional 03

Identificación del requerimiento:	RNF04
Nombre del Requerimiento:	El sistema trabajara en conjunto con MSSQL Server (DBMS).
Objetivo:	Ofrecer buen manejo de la información con MSSQL.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente requisito:	
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema utilizara el sistema gestor de BD MSSQL Server 2014.
Observación:	

Tabla 58 Requerimiento no funcional 04

Identificación del requerimiento:	RNF05
Nombre del Requerimiento:	Seguridad de la BD.
Objetivo:	Ofrecer seguridad de la información.
Tipo:	<input type="checkbox"/> Requisito <input checked="" type="checkbox"/> Restricción
Fuente requisito:	Programador
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema debe asegurar que los datos estén protegidos del acceso no autorizado.
Observación:	

Tabla 59 Requerimiento no funcional 05

Identificación del requerimiento:	RNF06
Nombre del Requerimiento:	Accesibilidad
Objetivo:	Ofrecer la facilidad al usuario poder realizar sus acciones.
Tipo:	<input type="checkbox"/> Requisito <input checked="" type="checkbox"/> Restricción
Fuente requisito:	Sistema
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	Los permisos de acceso al sistema podrán ser cambiados solamente por el administrador de acceso a datos.
Observación:	

Tabla 60 Requerimiento no funcional 06

Identificación del requerimiento:	RNF07
Nombre del Requerimiento:	Entrega de un manual de usuario que permita a los usuarios conocer el funcionamiento grafico del sistema.
Objetivo:	Ofrecer un manual de usuario del sistema.
Tipo:	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente requisito:	Sistema
Prioridad del requerimiento:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Descripción del requerimiento:	El sistema deberá tener un manual de usuario que permita mostrar la forma de uso del sistema, y la descripción básica de cada una de las interfaces y de los procesos principales.
Observación:	

Tabla 61 Requerimiento no funcional 07

5.5.3 Escenarios de Casos de usos

Casos de Uso NISCOUT FBL

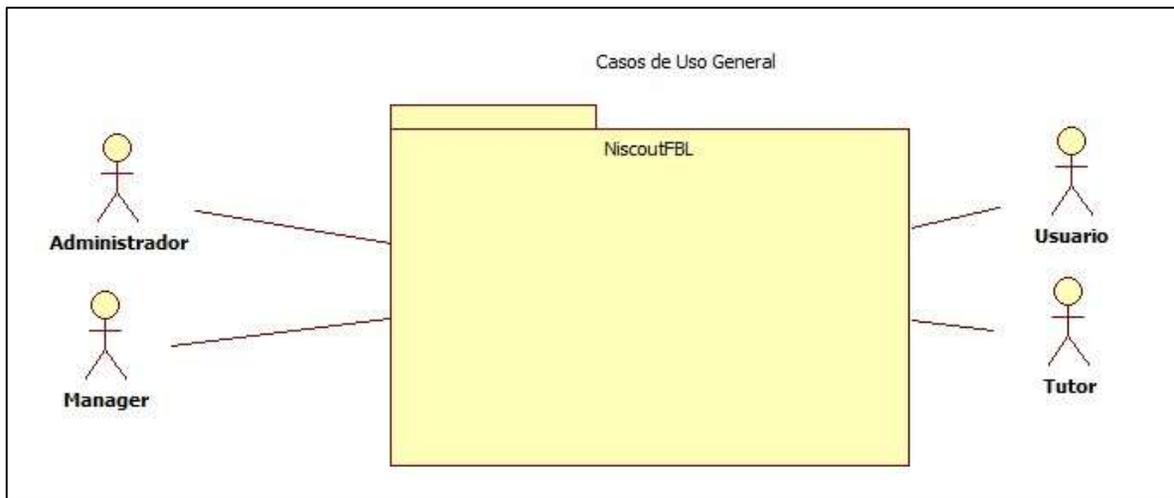


Figura 46 Casos de Uso NISCOUT FBL

Caso de Uso Usuario

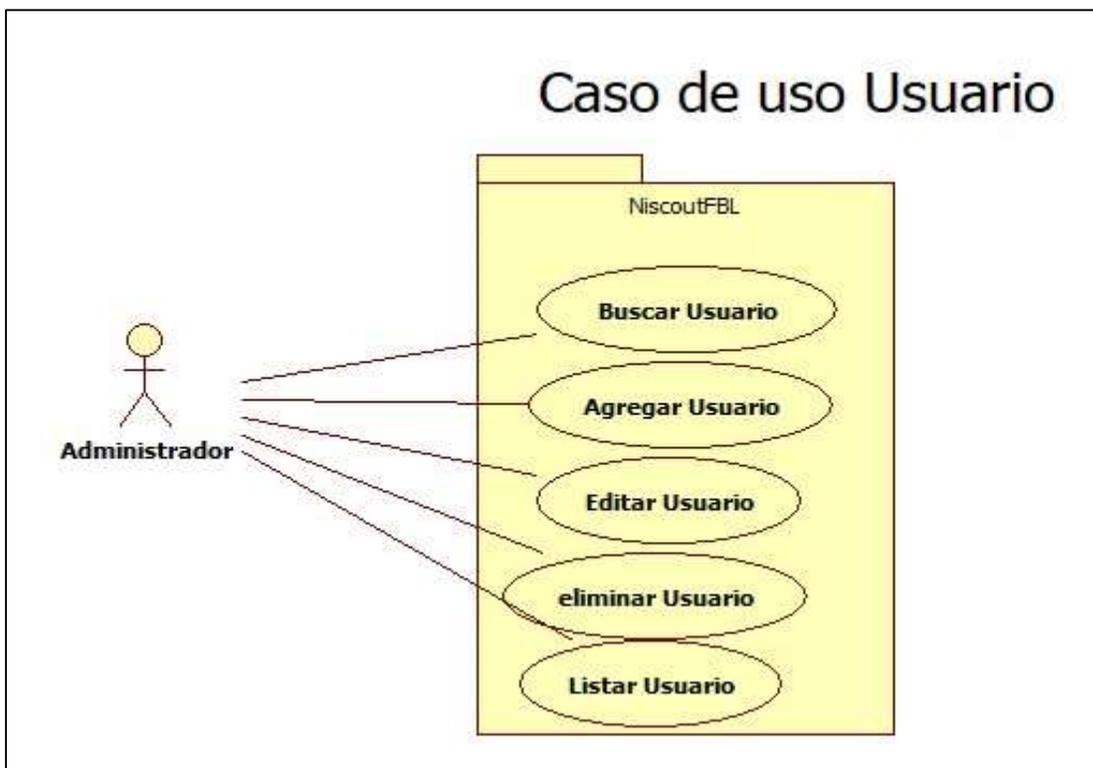


Figura 47 Caso de Uso Usuario

Caso de Uso Adulto

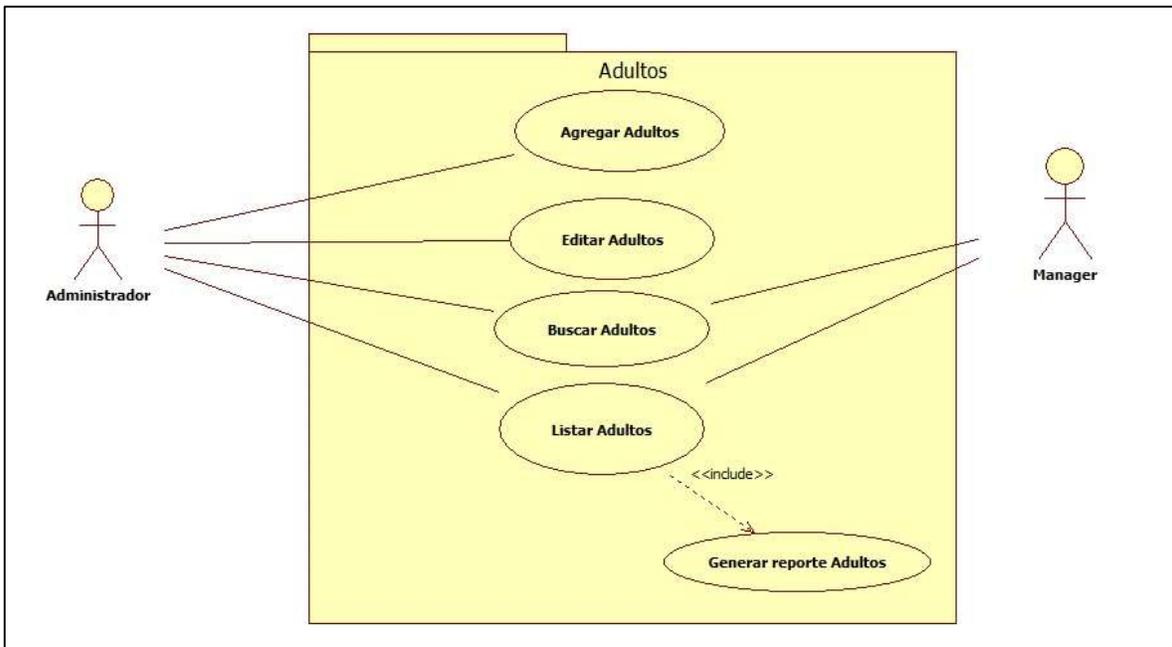


Figura 48 Caso de Uso Adulto

Caso de Uso Personal Administrativo

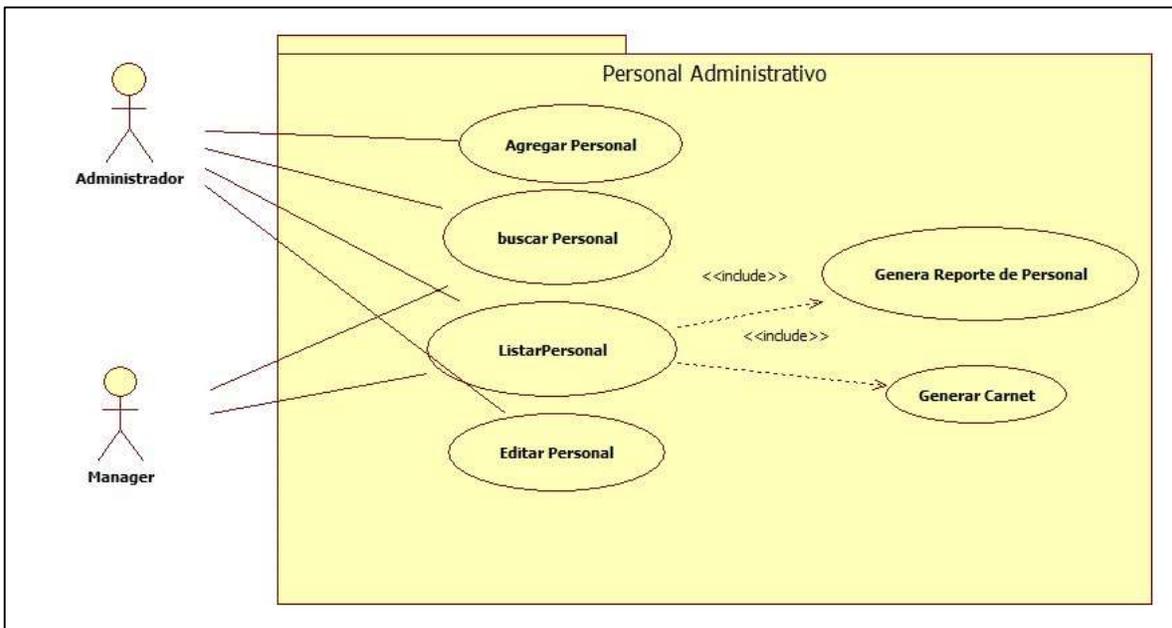


Figura 49 Caso de Uso Personal Administrativo

Casos de Uso patrocinador

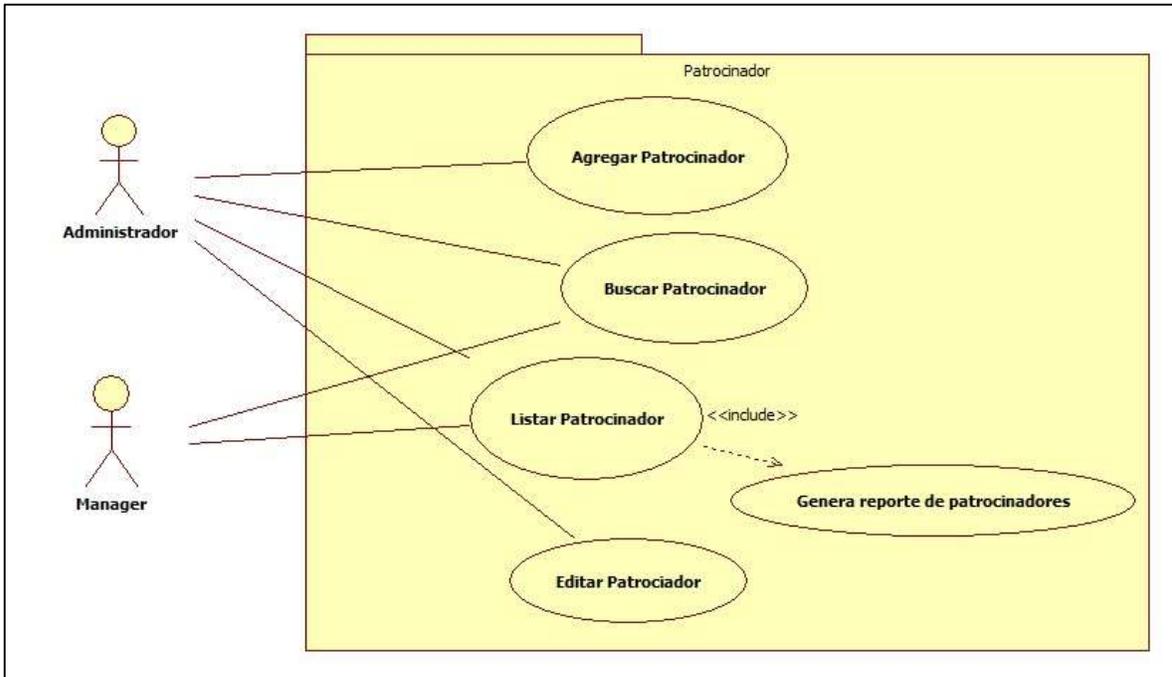


Figura 50 Casos de Uso patrocinador

Casos de uso Juveniles

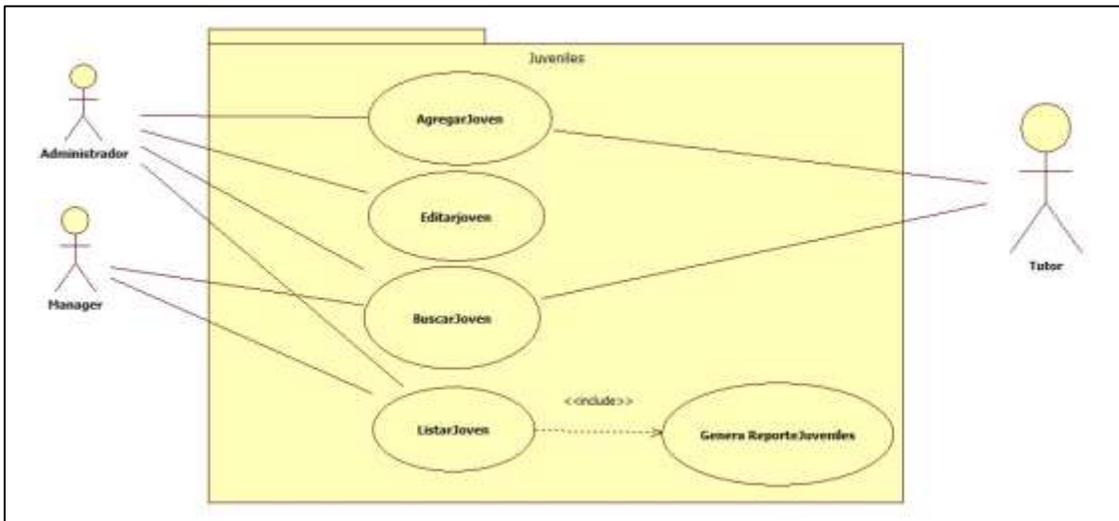


Figura 51 Casos de uso Juveniles

Caso de uso Login

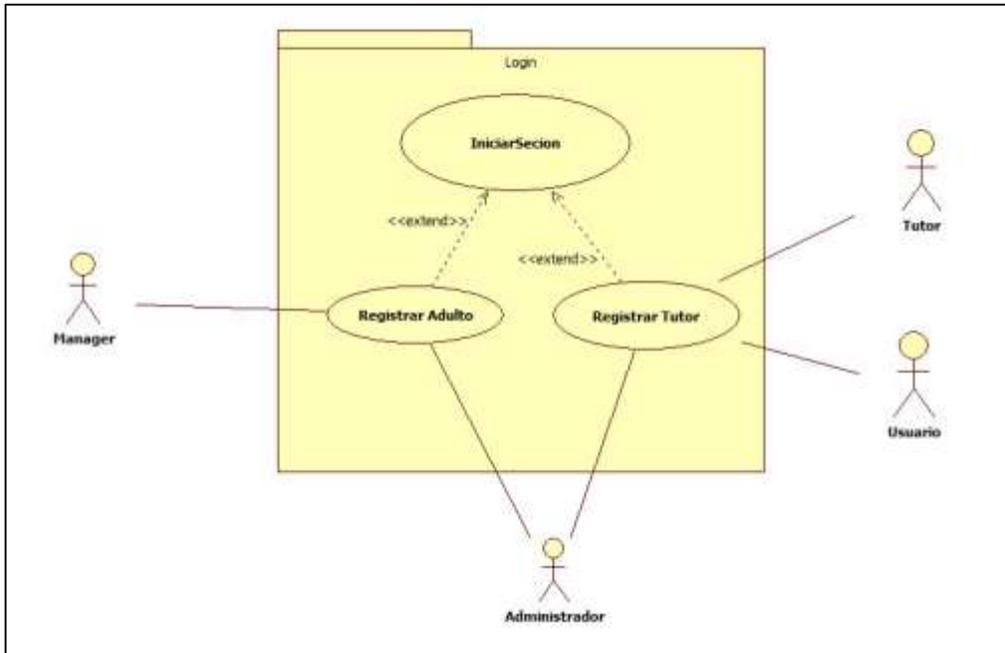


Figura 52 Caso de uso Login

Caso de uso Centro Estudio

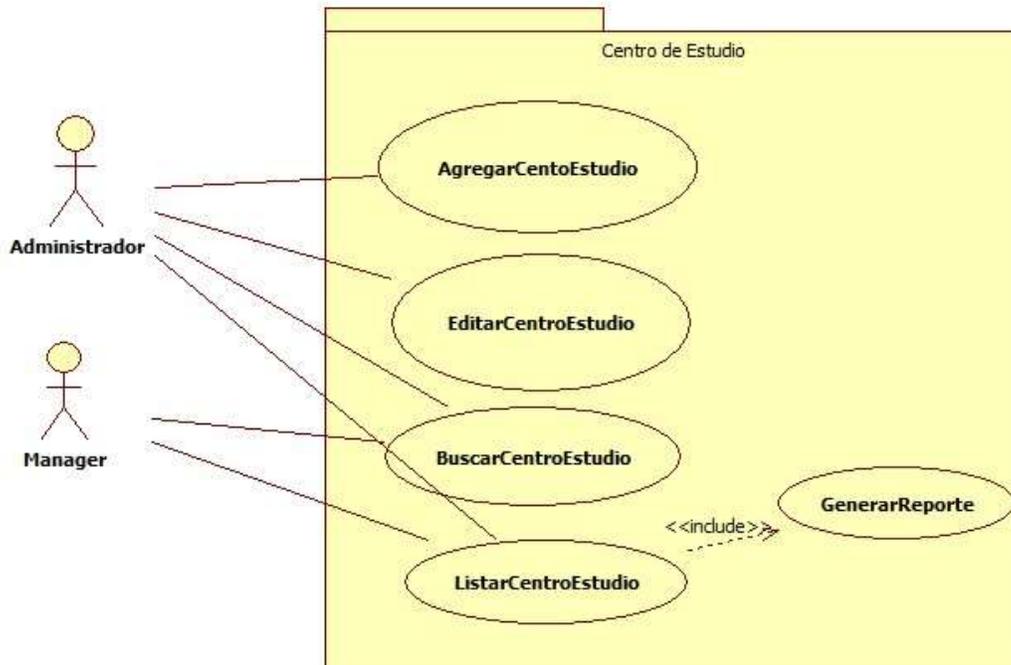


Figura 53 Caso de uso Centro Estudio

Caso de uso Membresía adulto

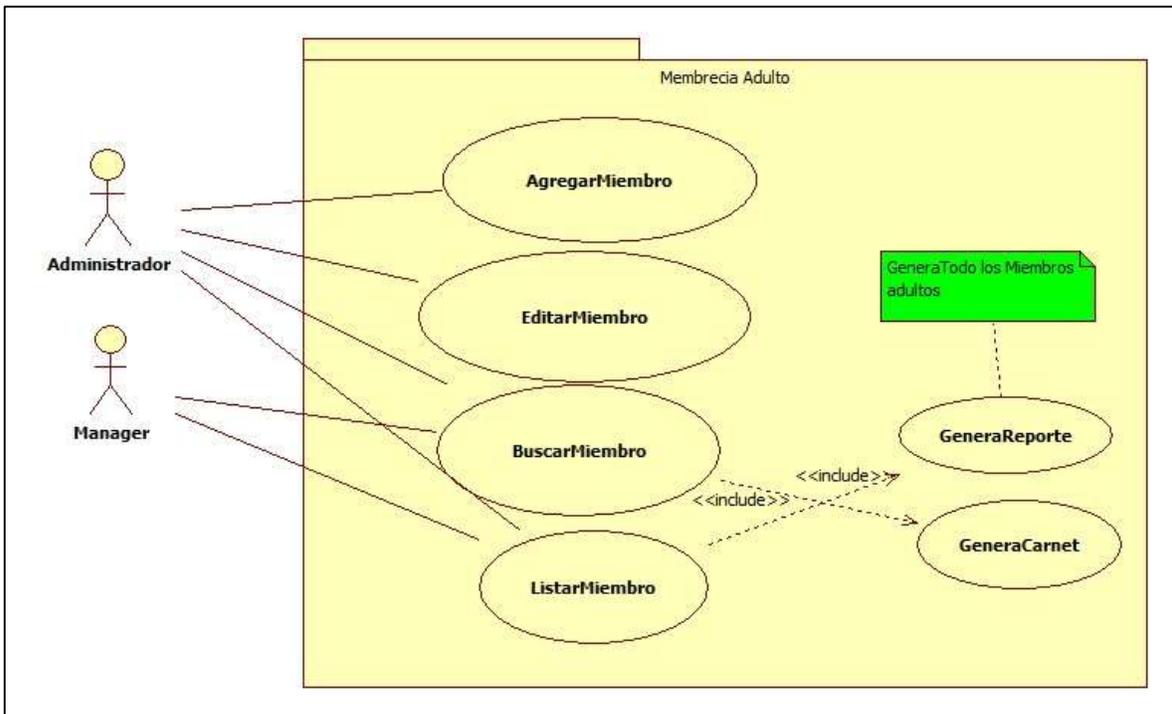


Figura 54 Caso de uso Membresía adulto

Caso de uso Membresía Juveniles

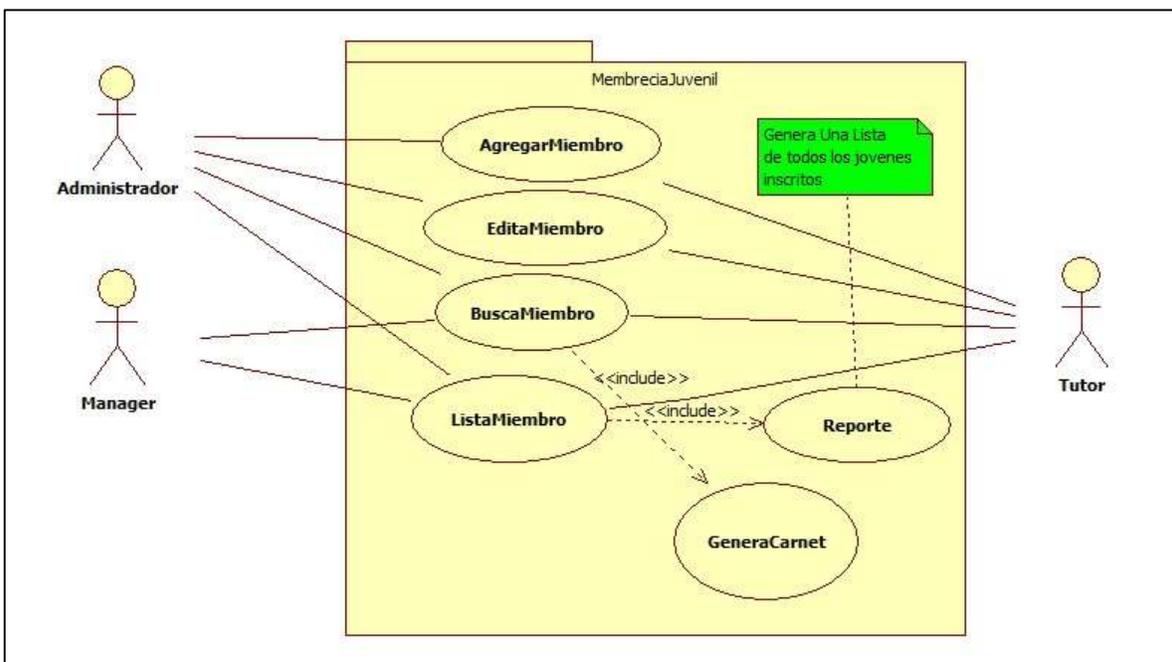


Figura 55 Caso de uso Membresía Juveniles

Caso de uso Grupo

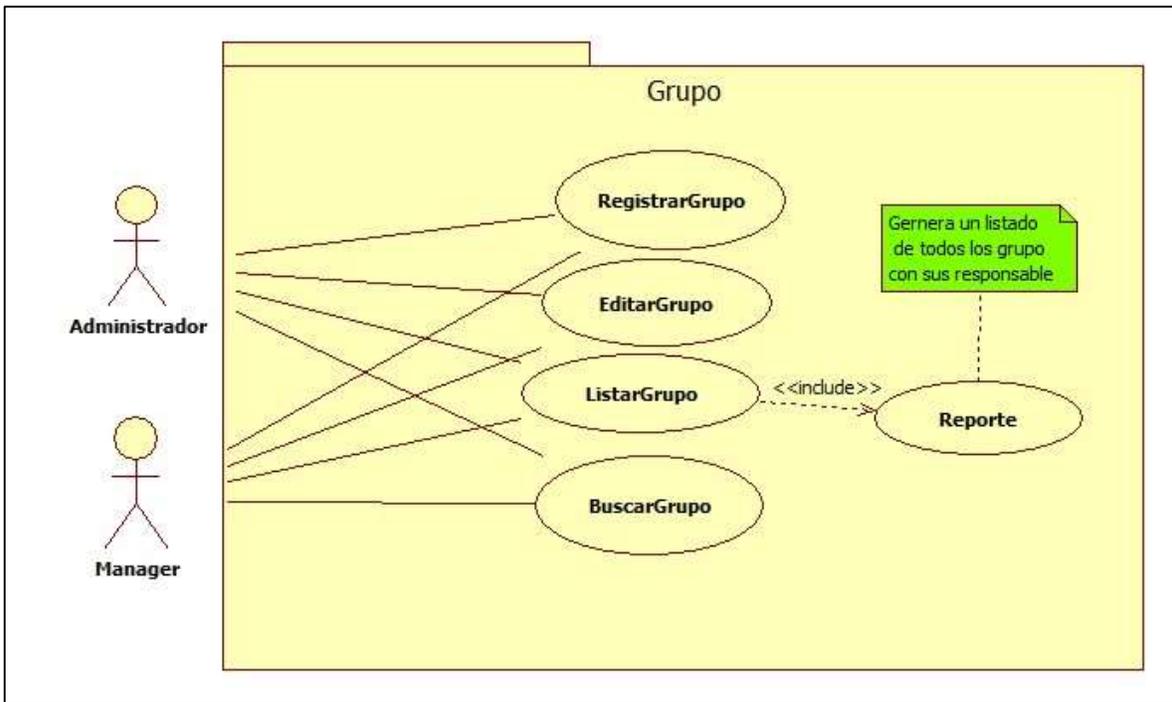


Figura 56 Caso de uso Grupo

Caso de uso Eventos

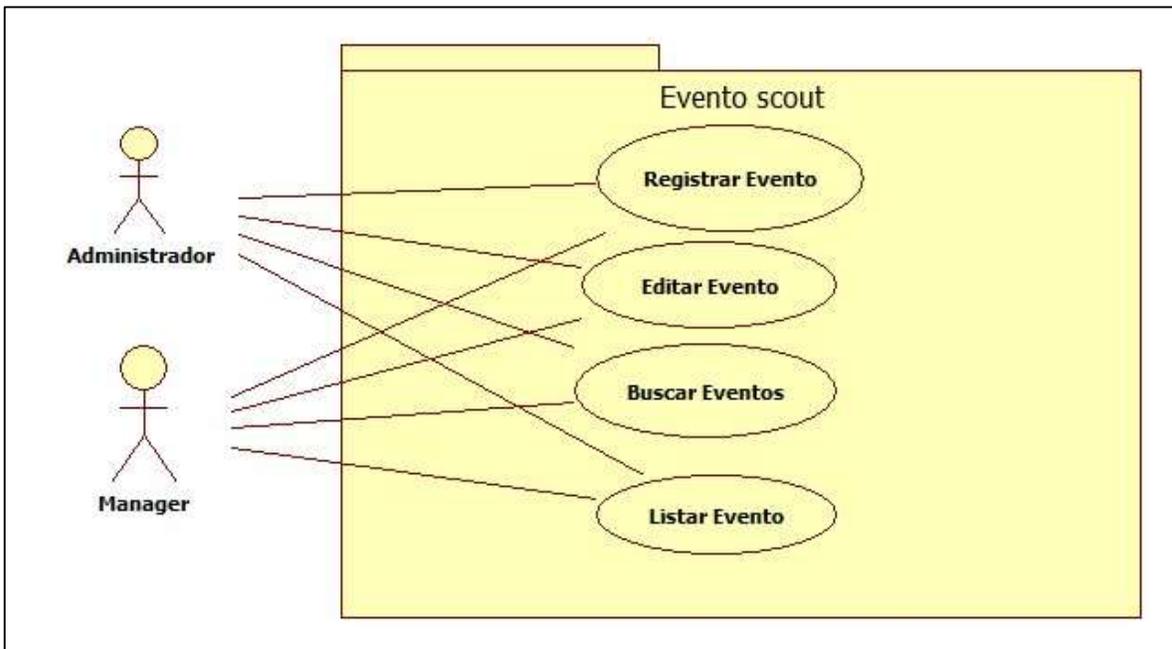


Figura 57 Caso de uso Eventos

5.5.4 Casos de uso Descriptivos

UC-01		Nombre: Registrar Usuarios
Actor(es): Administrador		
Descripción: El actor desea registrar una nuevos Usuarios al sistema.		
Activar el evento: El actor administrador hace clic en la opción Nuevo Usuario.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso cuando el actor hace clic en la opción Nuevo Usuario.	
2	El actor administrador tiene que agregar primero a la persona.	
3	El administrador podrá agregar Ciudad, País, Distrito.	
4	El actor administrador ingresará los datos correspondientes para el registro de Usuario.	
5	El sistema validará los datos.	
6	El sistema registrará un nuevo Usuario.	
Precondición: El actor administrador o digitador debe estar conectado al sistema		
Postcondición: Se ha añadido un nuevo registro de Usuario.		
Excepciones		
Pasos	Acción	
2, 3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que hagan falta datos para la generación de la nueva persona.	
4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que hagan falta datos para la generación del nuevo usuario.	
5	El sistema mostrará un mensaje en caso de que algunos datos no sean congruentes.	
Observaciones		
Pasos	Acción	
2, 3	El sistema permitirá añadir una nueva persona para ser usuario si éste no existe.	
Suposiciones:	El actor administrador tiene un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 58 CU 01 descriptivo Registrar Usuarios

UC-02		Nombre: Editar Usuarios
Actor(es): Administrador		
Descripción: Cuando el actor desea modificar la información ya almacenada de un Usuario.		
Activar el evento: El actor administrador hace clic en la opción Editar Usuario.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso el actor cuando hace clic en la opción Editar, de entre el listado de los datos del Usuario.	
2	El sistema recuperará los datos pertenecientes al Usuario seleccionada.	
3	El actor administrador modificará los datos correspondientes.	
4	El sistema validará los datos modificados.	
5	El sistema actualizará los datos modificados.	
Precondición: El actor administrador debe estar conectado al sistema.		
Postcondición: Se ha actualizado los datos del Usuario.		
Excepciones		
Pasos	Acción	
3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos faltantes.	
4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos no válidos.	
Suposiciones:	El actor tiene un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 59 CU 02 descriptivo Editar Usuarios

UC-03		Nombre: Listar Usuarios
Actor(es): Administrador		
Descripción: Cuando el actor desea modificar la información ya almacenada de un Usuario.		
Activar el evento: El actor administrador hace clic en la opción Editar Usuario.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso el actor cuando hace clic en la opción	
2		
3		
4		
5		
Precondición:	El actor administrador debe estar conectado al sistema.	
Postcondición:	Se ha actualizado los datos del Usuario.	
Excepciones		
Pasos	Acción	
3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos faltantes.	
4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos no válidos.	
Suposiciones:	El actor administrador tiene un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 60 CU 03 descriptivo listar Usuarios

UC-04		Nombre: Registrar Adultos
Actor(es): Administrador, Manager.		
Descripción: El actor desea registrar o registrarse como nuevo adulto al sistema.		
Activar el evento: El actor hace clic en la opción Nuevo Adulto.		
Pasos	Acción	
1	Si el Actor es Admón. Manager o consultor tiene que estar autenticado en el sistema para que le muestre la lista de adultos, de lo contrario tiene que ser registrado.	
2	El sistema inicia este caso cuando el actor hace clic en la opción Nuevo Adulto que tiene como objetivo registrar la información de la persona.	
3	El actor podrá agregar Ciudad, País, Distrito.	
4	El actor ingresará los datos correspondientes para el registro de Adultos.	
5	El sistema validará los datos.	
6	El sistema registrará un nuevo Adulto.	
Precondición:	El actor administrador o digitador debe estar conectado al sistema	
Postcondición:	Se ha añadido un nuevo registro de Adulto.	
Excepciones		
Pasos	Acción	
2, 3, 4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que hagan falta datos para la generación de la nueva persona.	
4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que hagan falta datos para la generación del nuevo usuario.	
5	El sistema mostrará un mensaje en caso de que algunos datos no sean congruentes.	
Observaciones		
Pasos	Acción	
2, 3	El sistema permitirá añadir una nueva persona para ser usuario si éste no existe.	
Suposiciones:	El actor administrador, consultor, manager tiene un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 61 CU 04 descriptivo Registrar Adultos

UC-05		Nombre: Editar Adultos
Actor(es): Administrador, manager.		
Descripción: Cuando el actor desea modificar la información ya almacenada de un Adulto.		
Activar el evento: El actor administrador hace clic en la opción Editar Adultos.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso el actor cuando hace clic en la opción Editar, de entre el listado de los datos del Usuario.	
2	El sistema recuperará los datos pertenecientes al Usuario seleccionada.	
3	El actor administrador modificará los datos correspondientes.	
4	El sistema validará los datos modificados.	
5	El sistema actualizará los datos modificados.	
Precondición:	El actor administrador debe estar conectado al sistema.	
Postcondición:	Se ha actualizado los datos del Adulto.	
Excepciones		
Pasos	Acción	
3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos faltantes.	
4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos no válidos.	
Suposiciones:	El actor administrador, consultor o manager tiene un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 62 CU 05 descriptivo Editar Adultos

UC-06		Nombre: Listar Adultos
Actor(es): Administrador, digitador		
Descripción: Mostrar los registros de Adultos.		
Activar el evento: El actor administrador o digitador ingresa al sistema, hace clic en el Adultos.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso el actor cuando hace clic en la opción Editar, de entre el listado de los datos del Usuario.	
2	El sistema recuperará los datos pertenecientes de los adultos.	
3	El actor o los actores listan los datos de acuerdo a pensar los datos correspondientes.	
	El sistema validará los datos modificados.	
Precondición:	El actor administrador debe estar conectado al sistema.	
Postcondición:	Se ha mostrado los datos de los adultos.	
Observaciones		
Pasos	Acción	
3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que no existan campos.	
Suposiciones:	El actor administrador, consultor, manager tiene un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 63 CU 06 descriptivo Listar Adultos

UC-07		Nombre: Registrar personal Admón.
Actor(es): Administrador, Manager.		
Descripción: El actor desea registrar como nuevo personal administrativo al sistema.		
Activar el evento: El actor hace clic en la opción Nuevo administrador.		
Pasos	Acción	
1	Si el Actor es Admón. Manager tiene que estar autenticado en el sistema.	
2	El sistema inicia este caso cuando el actor hace clic en la opción Nuevo que tiene como objetivo registrar la información de la persona.	
3	El actor ingresará los datos correspondientes para el registro de Adultos.	
4	El actor podrá agregar Departamento y Cargo.	
5	El sistema validará los datos.	
6	El sistema registrará un nuevo Personal administrativo.	
Precondición: El actor administrador o digitador debe estar conectado al sistema		
Postcondición: Se ha añadido un nuevo registro de personal administrativo.		
Excepciones		
Pasos	Acción	
2, 3, 4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que hagan falta datos para la generación del nuevo registro.	
4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que no se seleccione la información correspondiente.	
5	El sistema mostrará un mensaje en caso de que algunos datos no sean congruentes.	
Observaciones		
Pasos	Acción	
2, 3	El sistema permitirá añadir una nueva persona administrativa para ser usuario si éste no existe.	
Suposiciones: El actor administrador, manager tiene un usuario y una contraseña válidos.		

Figura 64 CU 07 descriptivo Registrar personal admón.

UC-08		Nombre: Editar Personal admón.
Actor(es): Administrador, manager.		
Descripción: Cuando el actor desea modificar la información ya almacenada de un Administrativo.		
Activar el evento: El actor administrador hace clic en la opción Editar Personal administrativo.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso el actor cuando hace clic en la opción Editar, de entre el listado de los datos del Usuario.	
2	El sistema recuperará los datos pertenecientes al Usuario seleccionada.	
3	El actor administrador modificará los datos correspondientes.	
4	El sistema validará los datos modificados.	
5	El sistema actualizará los datos modificados.	
Precondición: El actor administrador debe estar conectado al sistema.		
Postcondición: Se ha actualizado los datos del Usuario.		
Excepciones		
Pasos	Acción	
3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos faltantes.	
4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos no válidos.	
Suposiciones: El actor administrador, consultor o manager tiene un usuario y una contraseña válidos.		

Figura 65 CU 08 descriptivo Editar personal admón

UC-09		Nombre: Registrar Patrocinador.
Actor(es): Administrador, Manager, Consultor.		
Descripción: El actor desea registrar un nuevo patrocinador al sistema.		
Activar el evento: El actor hace clic en la opción del menú Patrocinadores/Nuevo Patrocinador.		
Pasos	Acción	
1	Si el Actor es Admón. Manager o consultor tiene que estar autenticado en el sistema para que le muestre la lista de Patrocinadores existentes.	
2	El sistema inicia este caso cuando el actor hace clic en la opción Miembros/patrocinadores/Nuevo que tiene como objetivo registrar la información de la persona.	
3	El actor podrá agregar Departamento correspondiente.	
4	El actor ingresará los datos correspondientes para el registro del nuevo patrocinador.	
5	El sistema validará los datos.	
6	El sistema registrará un nuevo Patrocinador.	
Precondición: El actor administrador o digitador debe estar conectado al sistema		
Postcondición: Se ha añadido un nuevo registro de Usuario.		
Excepciones		
Pasos	Acción	
3, 4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que hagan falta datos para la generación del nuevo patrocinador.	
5	El sistema mostrará un mensaje en caso de que algunos datos no sean congruentes.	
Observaciones		
Pasos	Acción	
2, 3	El sistema permitirá añadir un nuevo Patrocinador si éste no existe.	
Suposiciones:	El actor administrador, consultor, manager tiene un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 66 CU 09 descriptivo Registrar Patrocinador

UC-10		Nombre: Editar Patrocinador
Actor(es): Administrador, manager.		
Descripción: Cuando el actor desea modificar la información ya almacenada de un Usuario.		
Activar el evento: El actor administrador hace clic en la opción Editar Patrocinador.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso cuando el Actor hace clic en la opción Editar.	
2	El sistema recuperará los datos pertenecientes al Usuario seleccionada.	
3	El actor administrador modificará los datos correspondientes.	
4	El sistema validará los datos modificados.	
5	El sistema actualizará los datos modificados.	
Precondición: El actor administrador debe estar conectado al sistema.		
Postcondición: Se ha actualizado los datos del Usuario.		
Excepciones		
Pasos	Acción	
3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos faltantes.	
4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos no válidos.	
Suposiciones:	El actor administrador, consultor o manager tiene un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 67 CU 10 descriptivo Editar patrocinador

UC-11		Nombre: Registrar Juveniles.
Actor(es): Administrador, manager, tutor.		
Descripción: El actor desea registrar un nuevo Juvenil al sistema.		
Activar el evento: El actor hace clic en la opción del menú Miembros/Juveniles/Nuevo.		
Pasos	Acción	
1	Si el Actor es Admón. Manager o tutor tiene que estar autenticado en el sistema.	
2	El sistema inicia este caso cuando el actor hace clic en la opción Juveniles//Nuevo que tiene como objetivo registrar la información del joven.	
3	En el caso de que sea administrador o manager el actor podrá agregar primero a un tutor en caso que no esté ya registrado.	
4	Los actores ingresarán los datos correspondientes para el registro del nuevo joven en el sistema.	
5	El actor debe registrar el departamento perteneciente.	
6	El sistema validará los datos.	
7	El sistema registrará un nuevo Joven.	
Precondición: El actor administrador o digitador debe estar conectado al sistema		
Postcondición: Se ha añadido un nuevo registro de Usuario Juvenil.		
Excepciones		
Pasos	Acción	
3	EL sistema redirigirá a registro de tutor al momento de activar este caso.	
4, 5	El sistema mostrará un mensaje en caso de que hagan falta datos para la generación del nuevo miembro juvenil.	
6	El sistema mostrará un mensaje en caso de que algunos datos no sean congruentes.	
Observaciones		
Pasos	Acción	
2, 3	El sistema permitirá añadir una nueva Juvenil para ser miembro si éste no existe.	
Suposiciones: El actor administrador, consultor, manager tiene un usuario y una contraseña válidos.		

Figura 68 CU 11 descriptivo Registrar Juveniles

UC-12		Nombre: Editar Juveniles
Actor(es): Administrador, manager, tutor.		
Descripción: Cuando el actor desea modificar la información ya almacenada de un Joven.		
Activar el evento: El actor hace clic en la opción Editar Usuario Juvenil.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso cuando el Actor hace clic en la opción Editar.	
2	El sistema recuperará los datos pertenecientes al Joven seleccionado.	
3	El actor modificará los datos correspondientes.	
4	El sistema validará los datos modificados.	
5	El sistema actualizará los datos modificados.	
Precondición: El actor administrador debe estar conectado al sistema.		
Postcondición: Se ha actualizado los datos del Usuario Juvenil.		
Excepciones		
Pasos	Acción	
3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos no válidos y faltantes.	
Suposiciones: Los actores tienen un usuario y una contraseña válidos.		

Figura 69 CU 12 descriptivo Editar Juveniles

UC-13		Nombre: Registrar Membresía Juvenil.
Actor(es): Administrador, manager.		
Descripción: El actor desea registrar una nueva Membresía Juvenil al sistema.		
Activar el evento: El actor hace clic en la opción del menú Inscripciones/Membresía juvenil/Nuevo.		
Pasos	Acción	
1	El Actor tiene que estar autenticado en el sistema.	
2	El sistema inicia este caso cuando el actor hace clic al botón Nuevo que tiene como objetivo registrar la información de la Membresía de inscripción del Joven.	
3	En el caso de que sea administrador o manager el actor podrá agregar primero los datos del joven en caso que no esté ya registrado.	
4	Los actores ingresarán los datos correspondientes para el registro de la nueva membresía en el sistema, al grupo y subgrupo al que pertenecerá.	
5	El actor debe registrar la etapa de aprobación como pendiente.	
6	El sistema validará los datos.	
7	El sistema registrará una nueva membresía.	
Precondición: El actor administrador o digitador debe estar conectado al sistema		
Postcondición: Se ha añadido una nueva Membresía Juvenil.		
Excepciones		
Pasos	Acción	
3	EL sistema redirigirá a registro de juvenil en caso que no esté registrado, al momento de activar este caso. De lo contrario el tutor del joven puede solicitar la Membresía.	
4, 5	El sistema mostrará un mensaje en caso de que hagan falta datos y no cumpla con las validaciones de los mismos.	
Observaciones		
Pasos	Acción	
2, 3	El sistema permitirá añadir una nueva Membresía Juvenil para ser miembro inscrito.	
5	El actor debe dejar claro que la etapa de aprobación está en revisión.	
Suposiciones: El actor administrador, manager tiene un usuario y una contraseña válidos.		

Figura 70 CU 13 descriptivo Registrar Membresía Juvenil

UC-14		Nombre: Editar Membresía Juvenil
Actor(es): Administrador, manager.		
Descripción: Cuando el actor desea modificar la información ya almacenada de la membresía Juvenil.		
Activar el evento: El actor hace clic en la opción Editar Membresía Juvenil.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso cuando el Actor hace clic en la opción Editar.	
2	El sistema recuperará los datos pertenecientes al Joven seleccionado.	
3	El actor modificará los datos correspondientes.	
4	El sistema validará los datos modificados.	
5	El sistema actualizará los datos modificados.	
Precondición: El actor administrador debe estar conectado al sistema.		
Postcondición: Se ha actualizado los datos de la Membresía Juvenil.		
Excepciones		
Pasos	Acción	
3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos no válidos y faltantes.	
Suposiciones: Los actores tienen un usuario y una contraseña válidos.		

Figura 71 CU 14 descriptivo Editar Membresía Juvenil

UC-15		Nombre: Registrar Membresía Adulto.
Actor(es): Administrador, manager.		
Descripción: El actor desea registrar un nuevo patrocinador al sistema.		
Activar el evento: El actor hace clic en la opción del menú Membresías/Membresía Adultos/Nuevo.		
Pasos	Acción	
1	Si el Actor es Admón. Manager tiene que estar autenticado en el sistema.	
2	El sistema inicia este caso cuando el actor hace clic al botón Nuevo que tiene como objetivo registrar la información de la Membresía de inscripción del Adulto.	
3	En el caso de que sea administrador o manager el actor podrá agregar primero los datos del joven en caso que no esté ya registrado.	
4	Los actores ingresarán los datos correspondientes para el registro de la nueva membresía en el sistema, al grupo y subgrupo al que pertenecerá.	
5	El actor administrador adjunta los archivos correspondientes a la solicitud de la membresía.	
6	El actor debe registrar la etapa de aprobación como pendiente.	
7	El sistema validará los datos.	
8	El sistema registrará una nueva Membresía Adulto.	
Precondición:	El actor administrador o digitador debe estar conectado al sistema	
Postcondición:	Se ha añadido un nuevo registro de Usuario.	
Excepciones		
Pasos	Acción	
3	EL sistema redirigirá a registro de un Adulto desde la parte administrativa en caso que no esté registrado, al momento de activar este caso. De lo contrario el mismo adulto solicita su membresía antes de ingresar al sistema.	
3, 4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que hagan falta datos para la generación de registro de la nueva Membresía Adulto.	
5	El sistema mostrará un mensaje en caso de que cumplan con las validaciones de los datos digitados para la generación de registro de la nueva Membresía Adulto.	
Observaciones		
Pasos	Acción	
2, 3	El sistema permitirá añadir una nueva Membresía Adulto para ser miembro, si éste no existe.	
5	Los archivos adjuntos deber contener el formato PDF o DOC.	
6	El actor debe dejar claro que la etapa de aprobación está en revisión.	
Suposiciones:	El actor administrador, manager tiene un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 72 CU 15 descriptivo Registrar Membresía Adulto

UC-16		Nombre: Editar Membresía Adulto
Actor(es): Administrador, manager, tutor.		
Descripción: Cuando el actor desea modificar la información ya almacenada de la Membresía Adulto.		
Activar el evento: El actor hace clic en la opción Editar Membresía Adulto.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso cuando el Actor hace clic en la opción Editar.	
2	El sistema recuperará los datos pertenecientes al Joven seleccionado.	
3	El actor modificará los datos correspondientes.	
4	El sistema validará los datos modificados.	
5	El sistema actualizará los datos modificados.	
Precondición:	El actor administrador debe estar conectado al sistema.	
Postcondición:	Se ha actualizado los datos de la Membresía Adulto.	
Excepciones		
Pasos	Acción	
3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos no válidos y faltantes.	
Suposiciones:	Los actores tienen un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 73 CU 16 descriptivo Editar Membresía Adulto

UC-17		Nombre: Reportes Membresía Juvenil
Actor(es): Administrador, manager, tutor.		
Descripción: Cuando el actor desea crear informes sobre toda la información ya almacenada de la Membresía Juvenil.		
Activar el evento: El actor hace clic en la opción Imprimir reporte.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso cuando el Actor hace clic en Membresías/ Membresía Juvenil.	
2	El sistema recuperará los datos pertenecientes a todas las membresías.	
3	El actor seleccionará la opción o ícono imprimir para la membresía deseada para generar reportes.	
4	El sistema mostrará el formato de vista de impresión en una pestaña nueva.	
5	El actor imprimirá o guardará el reporte generado por el sistema.	
Precondición:	El actor administrador, manager o tutor debe estar conectado al sistema.	
Postcondición:	Se ha generado el reporte de los datos de la Membresía Adulto.	
Excepciones		
Pasos	Acción	
2	El sistema no generara reportes en caso que no haya ninguna membresía registrada.	
Suposiciones:	Los actores tienen un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 74 CU 17 descriptivo Reporte Membresía Juvenil

UC-18		Nombre: Reportes Membresía Adulto
Actor(es): Administrador, manager, tutor.		
Descripción: Cuando el actor desea crear informes sobre toda la información ya almacenada de la Membresía Adulto.		
Activar el evento: El actor hace clic en la opción Imprimir reporte.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso cuando el Actor hace clic en Membresías/ Membresía Adulto.	
2	El sistema recuperará los datos pertenecientes a todas las membresías.	
3	El actor seleccionará la opción o ícono imprimir a la membresía deseada para generar reporte.	
4	El sistema mostrará el formato de vista de impresión en una pestaña nueva.	
5	El actor imprimirá o guardará el reporte generado por el sistema.	
Precondición:	El actor administrador, manager o adulto debe estar conectado al sistema.	
Postcondición:	Se ha generado el reporte de los datos de la Membresía Adulto.	
Excepciones		
Pasos	Acción	
2	El sistema no generara reportes en caso que no haya ninguna membresía registrada.	
Suposiciones:	Los actores tienen un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 75 CU 18 descriptivo Reporte Membresía Adulto

CU-19		Nombre: Registrar Grupos
Actor(es): Administrador		
Descripción: El sistema debe permitir registrar nuevos Grupos		
Activar el evento: El actor administrador hace clic en la opción Nuevo Grupo.		
Pasos	Acción	
1	Si el Actor es Admón. Manager o consultor tiene que estar autenticado en el sistema para que le muestre el menú, de lo contrario tiene que ser registrado	
2	El sistema inicia este caso cuando el actor hace clic en la opción Nuevo Grupo que tiene como objetivo registrar todos los grupos de la Asociación.	
3	El actor administrador agrega los datos y adjunta los archivos que se requiere y selecciona el responsable para ese grupo y establece el estado del mismo.	
4	El sistema validará los datos.	
5	El sistema registrará un nuevo grupo.	
Precondición:	El actor administrador o digitador debe estar conectado al sistema	
Postcondición:	Se ha añadido un nuevo registro de grupo.	
Excepciones		
Pasos	Acción	
2, 3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que hagan falta datos para la generación de grupo.	
3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que hagan falta datos para la generación del nuevo usuario.	
4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que algunos datos no sean congruentes.	
Observaciones		
Pasos	Acción	
3	Los archivos adjuntos deben de ser extensión pdf, docx.	
Suposiciones:	El actor administrador tiene un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 76 CU 19 descriptivo Registrar Grupos

CU-20		Nombre: Registrar Eventos
Actor(es): Administrador		
Descripción: El sistema debe permitir registrar nuevos Eventos		
Activar el evento: El actor administrador hace clic en la opción Nuevo Eventos.		
Pasos	Acción	
1	Si el Actor es Admón. Manager o consultor tiene que estar autenticado en el sistema para que le muestre el menú, de lo contrario tiene que ser registrado	
2	El sistema inicia este caso cuando el actor hace clic en la opción Nuevo Evento que tiene como objetivo registrar todos los Eventos que se organiza dentro de la Asociación.	
3	El actor administrador agrega los datos del evento y selecciona el subgrupo para dicho evento	
4	El sistema validará los datos.	
5	El sistema registrará un nuevo evento.	
Precondición: El actor administrador o digitador debe estar conectado al sistema		
Postcondición: Se ha añadido un nuevo registro de evento.		
Excepciones		
Pasos	Acción	
2, 3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que hagan falta datos para la generación de grupo.	
3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que hagan falta datos para la generación del nuevo usuario.	
4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que algunos datos no sean congruentes.	
Observaciones		
Pasos	Acción	
3	El sistema seleccionara el grupo y subgrupo para el evento, también seleccionara si es por zona o nacional.	
Suposiciones: El actor administrador tiene un usuario y una contraseña válidos.		

Figura 77 CU 20 descriptivo Registrar Eventos

CU-21		Nombre: Editar Grupos
Actor(es): Administrador, manager		
Descripción: El sistema debe permitir editar grupos una vez almacenada la información.		
Activar el evento: El actor administrador hace clic en la opción Grupos.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso el actor cuando hace clic en la opción Editar, de entre el listado de los datos del Grupos.	
2	El sistema recuperará los datos pertenecientes del grupo seleccionada	
3	El actor administrador modificará los datos correspondientes.	
4	El sistema validará los datos.	
5	El sistema actualizará los datos modificados.	
Precondición: El actor administrador debe estar conectado al sistema.		
Postcondición: Se ha actualizado los datos de los grupos.		
Excepciones		
Pasos	Acción	
3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos faltantes.	
4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos no válidos.	
Suposiciones: El actor administrador, consultor o manager tiene un usuario y una contraseña válidos.		

Figura 78 CU 21 descriptivo Editar Grupos

CU-22		Nombre: Editar Eventos
Actor(es): Administrador, manager.		
Descripción: El sistema debe permitir editar eventos una vez almacenada la información.		
Activar el evento: El actor administrador hace clic en la opción Grupos.		
Pasos	Acción	
1	El sistema inicia este caso el actor cuando hace clic en la opción Editar, de entre el listado de los datos del evento.	
2	El sistema recuperará los datos pertenecientes del grupo seleccionada	
3	El actor administrador modificará los datos correspondientes.	
4	El sistema validará los datos.	
5	El sistema actualizará los datos modificados.	
Precondición: El actor administrador debe estar conectado al sistema.		
Postcondición: Se ha actualizado los datos del evento.		
Excepciones		
Pasos	Acción	
3	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos faltantes.	
4	El sistema mostrará un mensaje en caso de que existan campos no válidos.	
Suposiciones:	El actor administrador, consultor o manager tiene un usuario y una contraseña válidos.	

Figura 79 CU 22 descriptivo Editar Eventos

5.5.5 Diagramas de Actividades

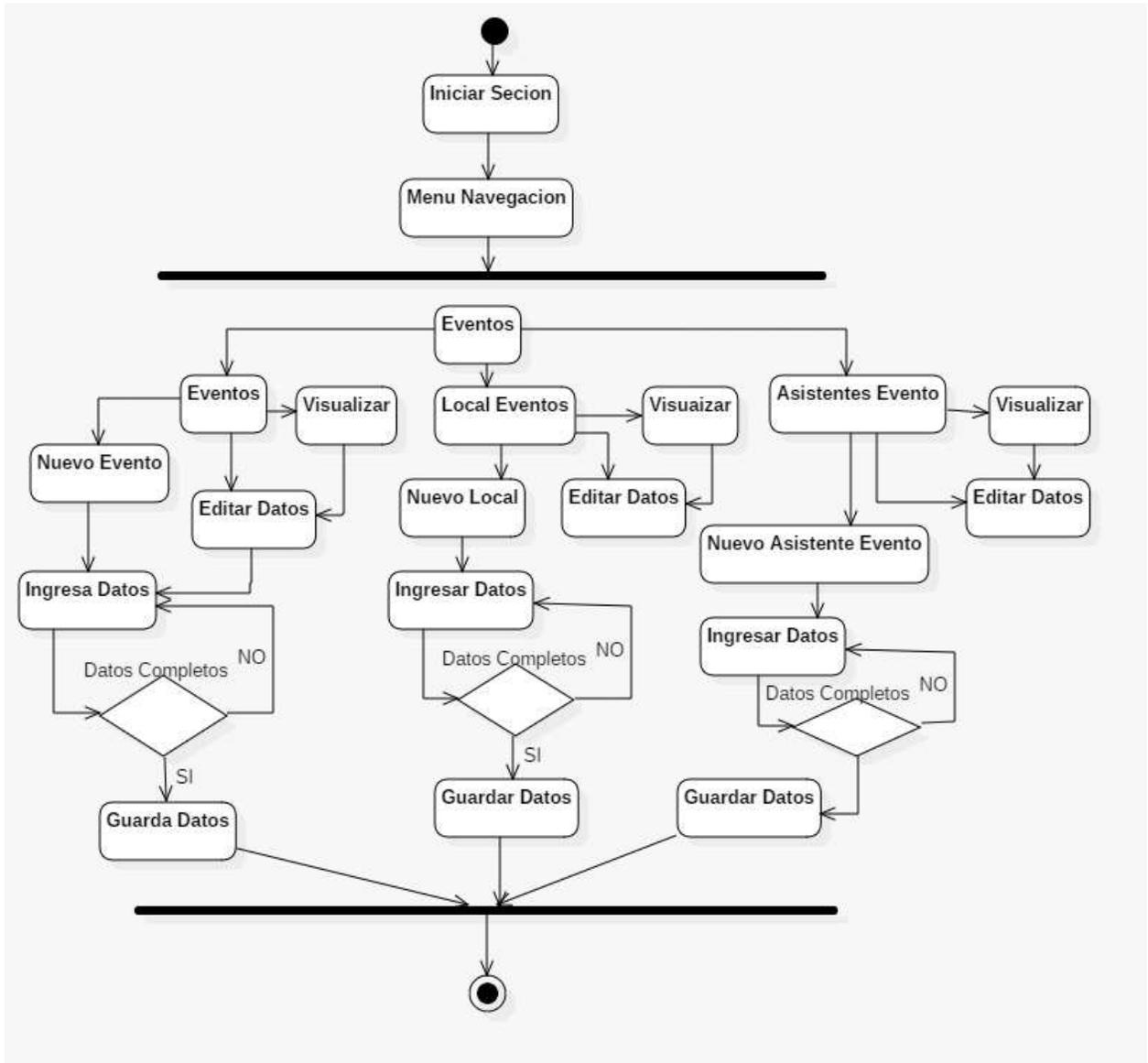


Figura 80 Diagrama Actividades Eventos y sus módulos

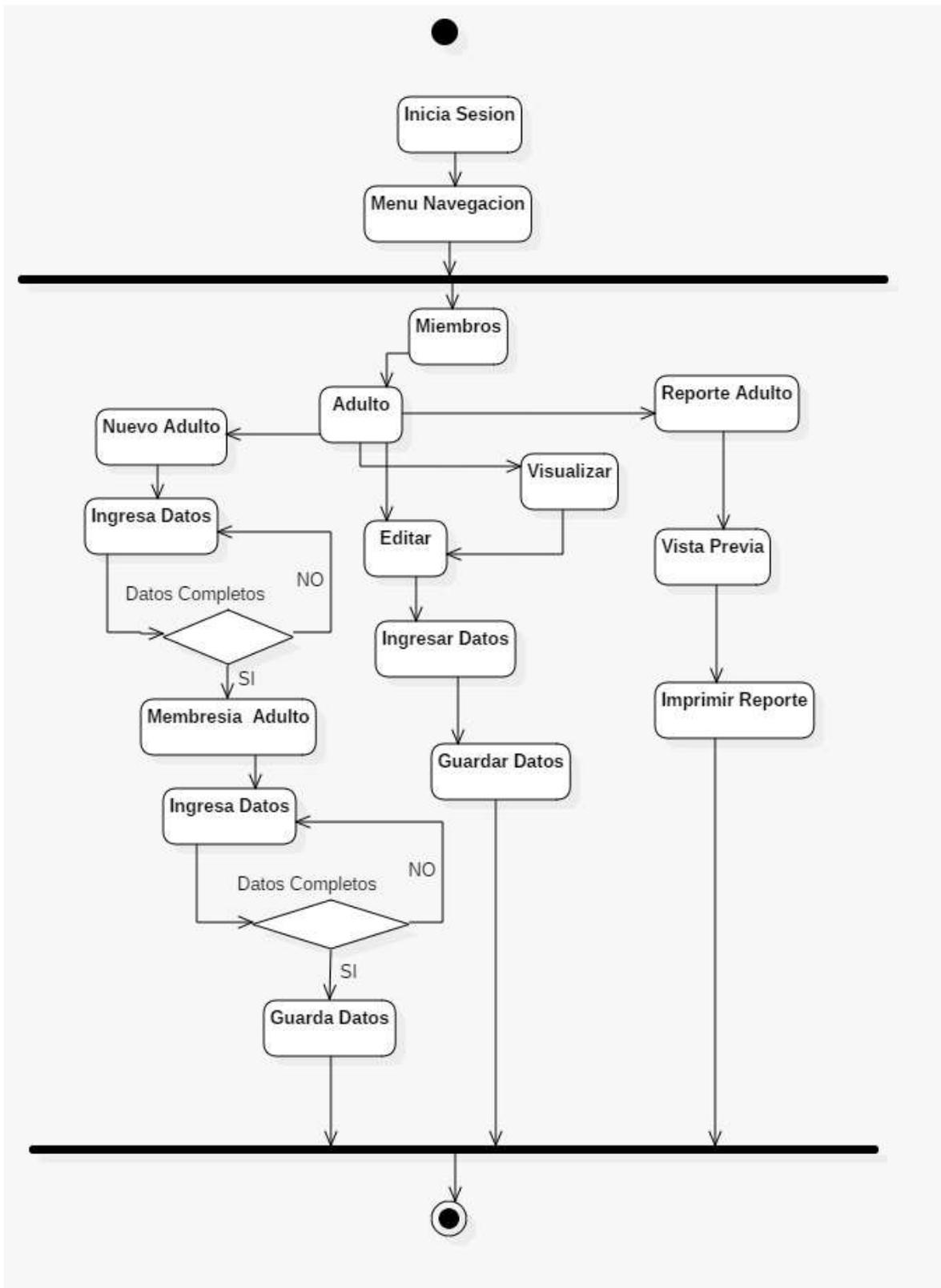


Figura 81 Diagrama Actividad Módulo Adulto

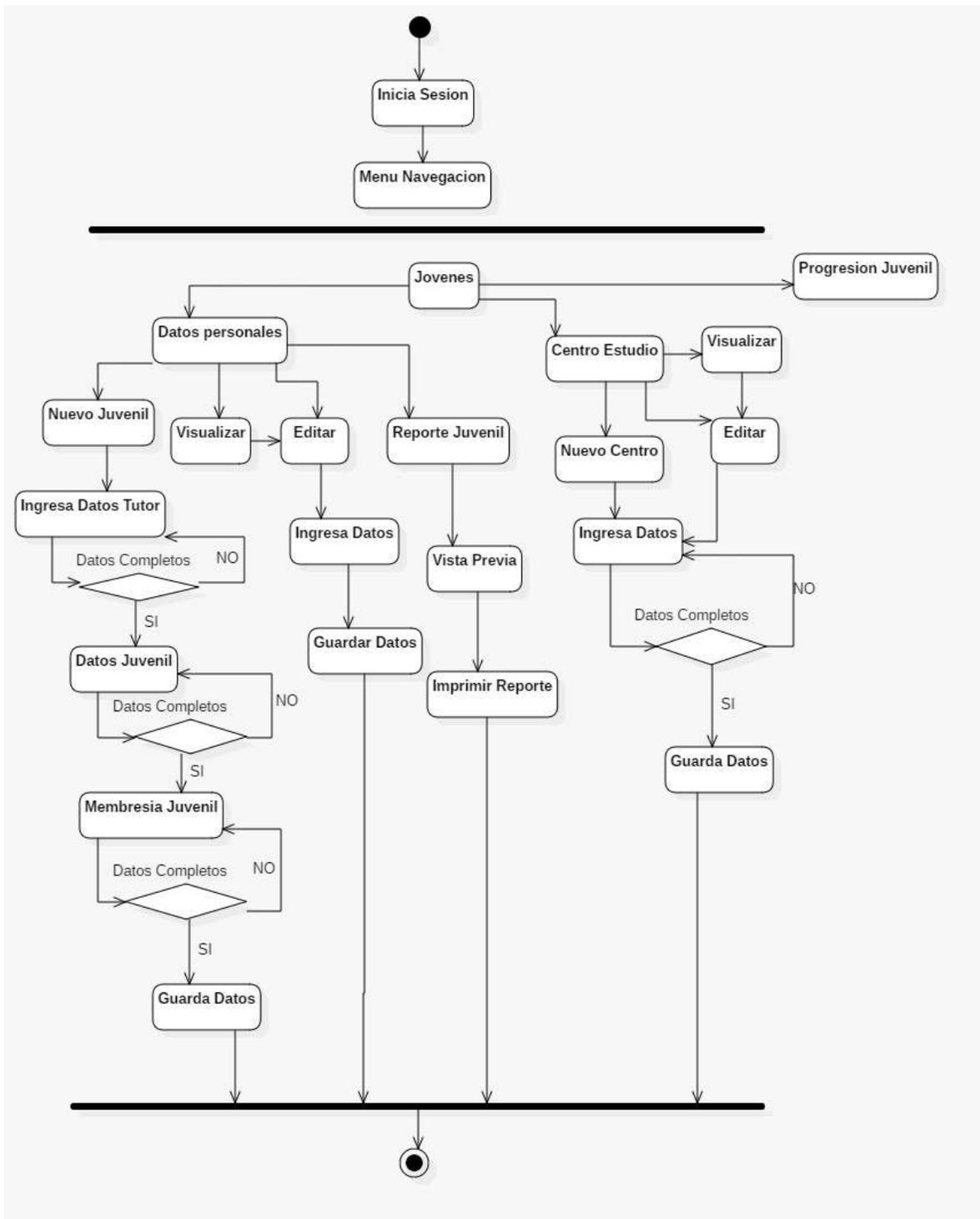


Figura 82 Diagrama Actividad Juvenil y sus Módulos

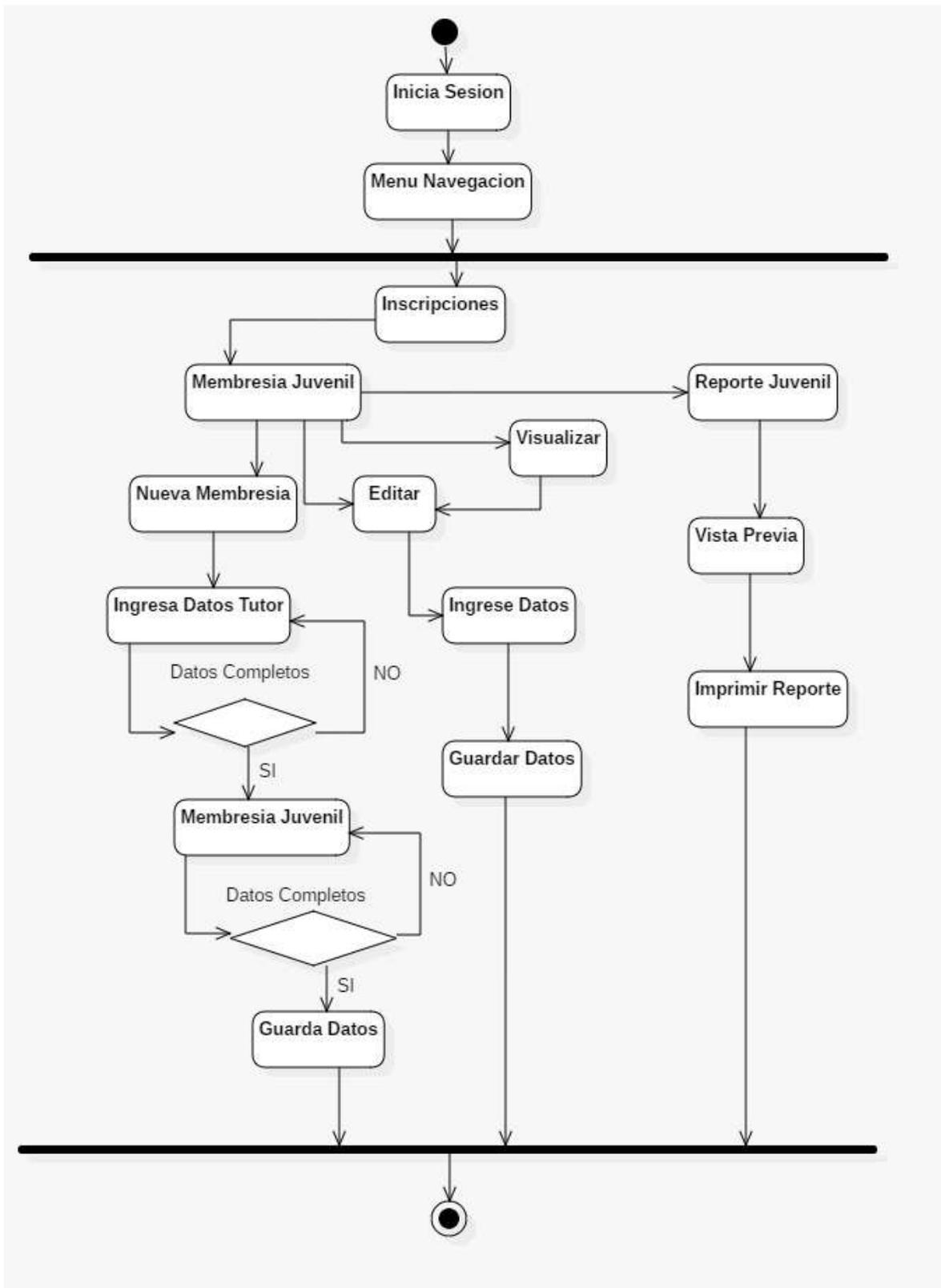


Figura 83 Diagrama Actividad Membresía Juvenil

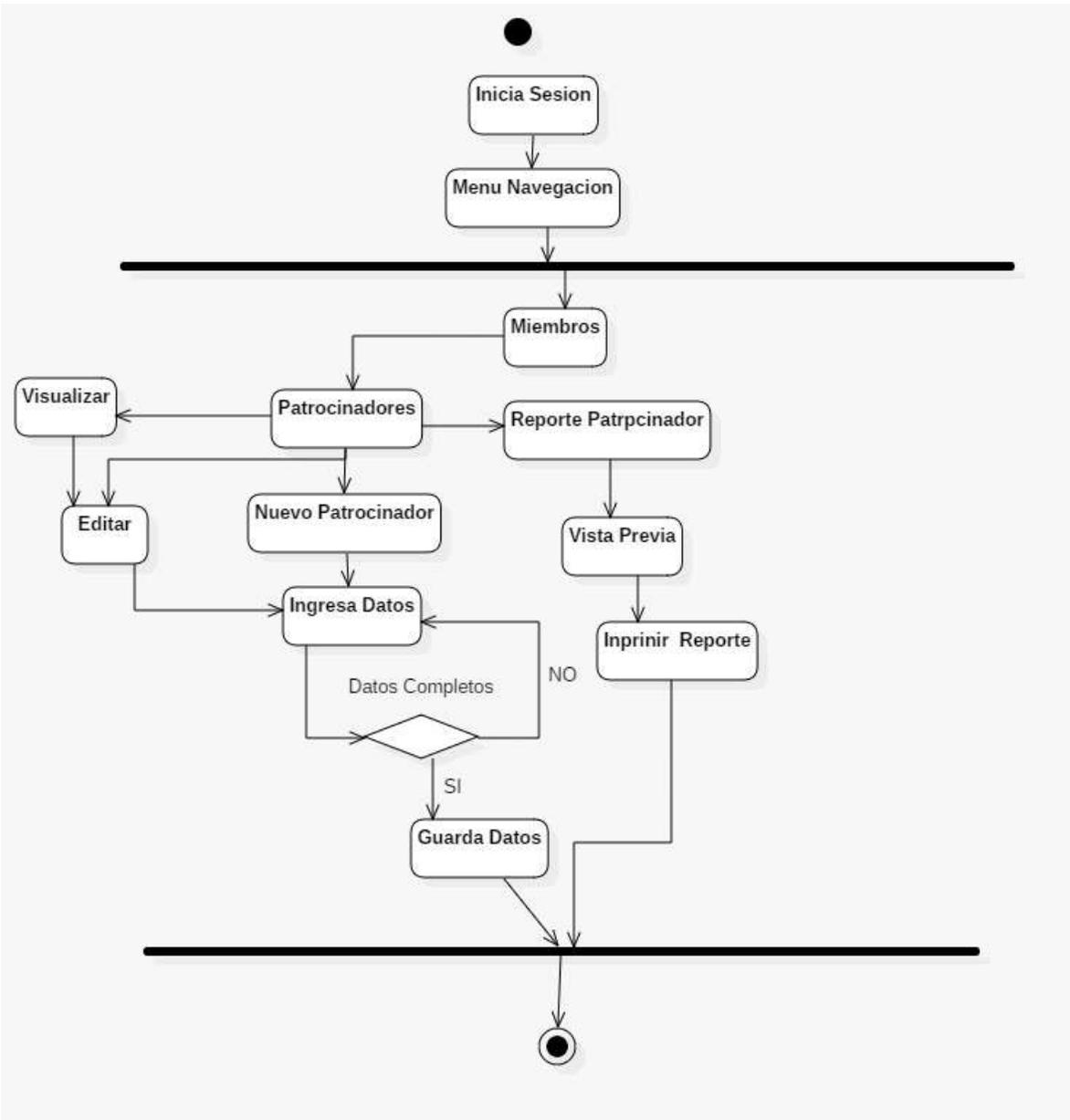


Figura 84 Diagrama Actividad Patrocinador

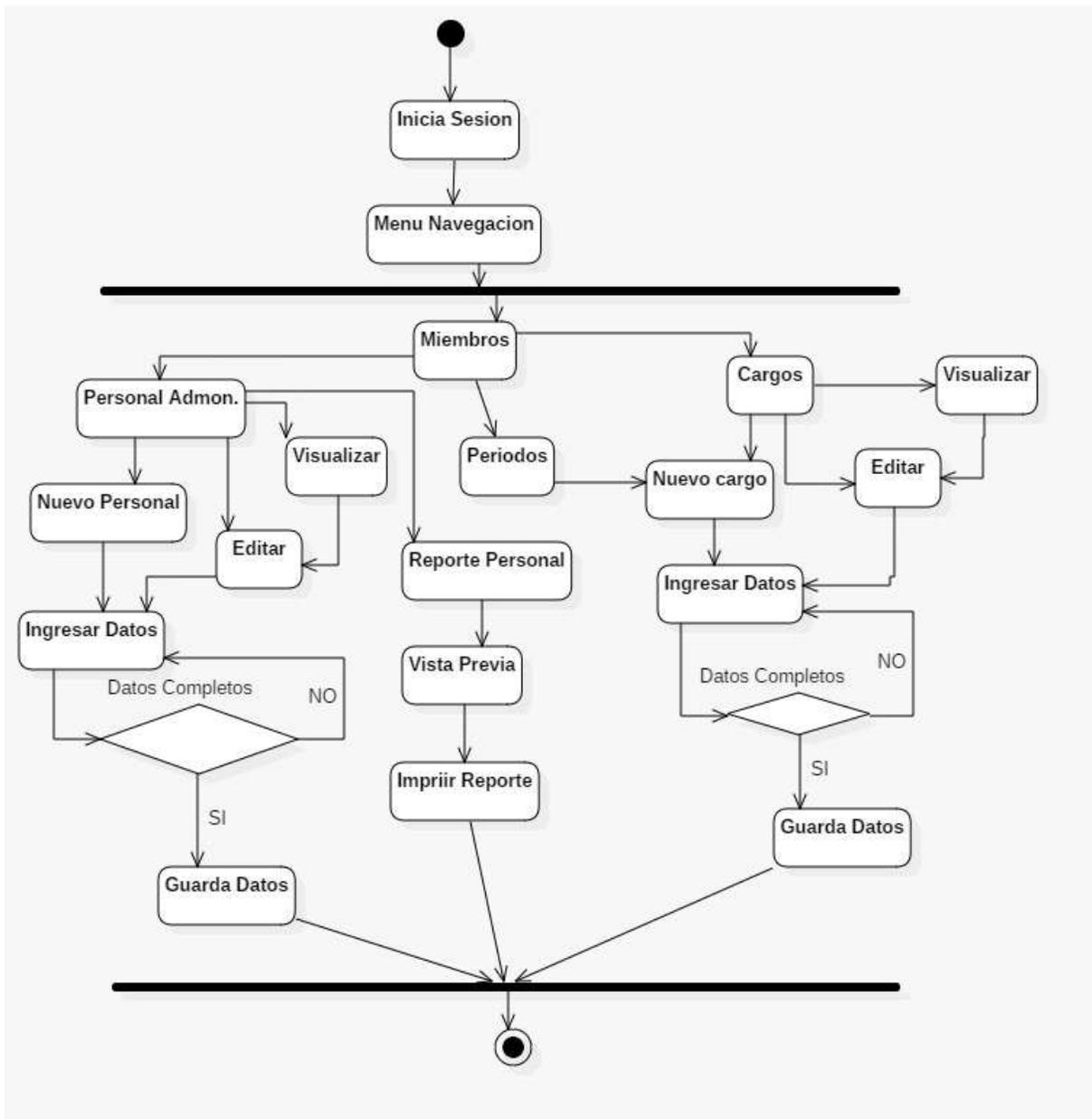


Figura 85 Diagrama Actividad Miembro Personal admón.

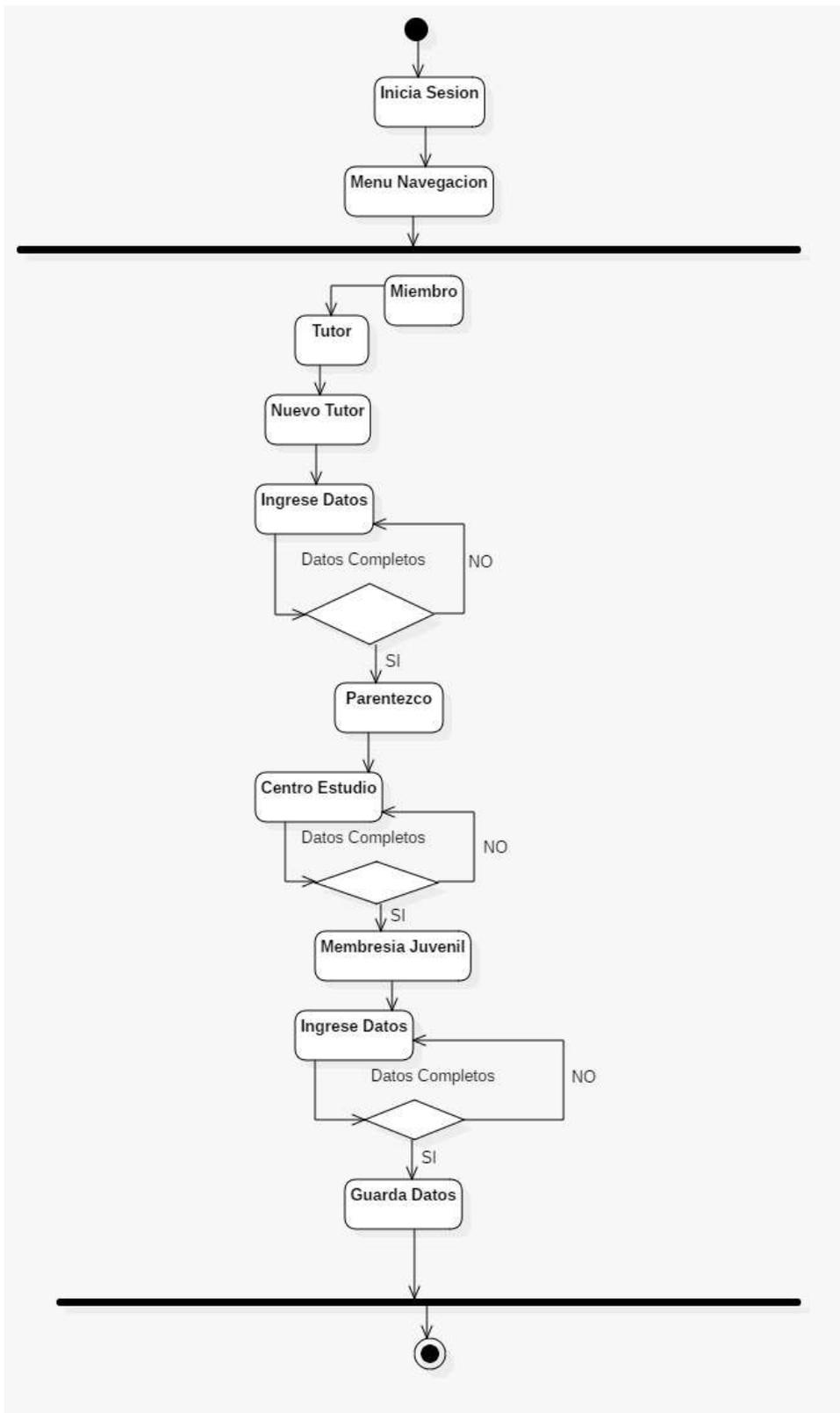


Figura 86 Diagrama Actividad registro de jóvenes sin iniciar sesión

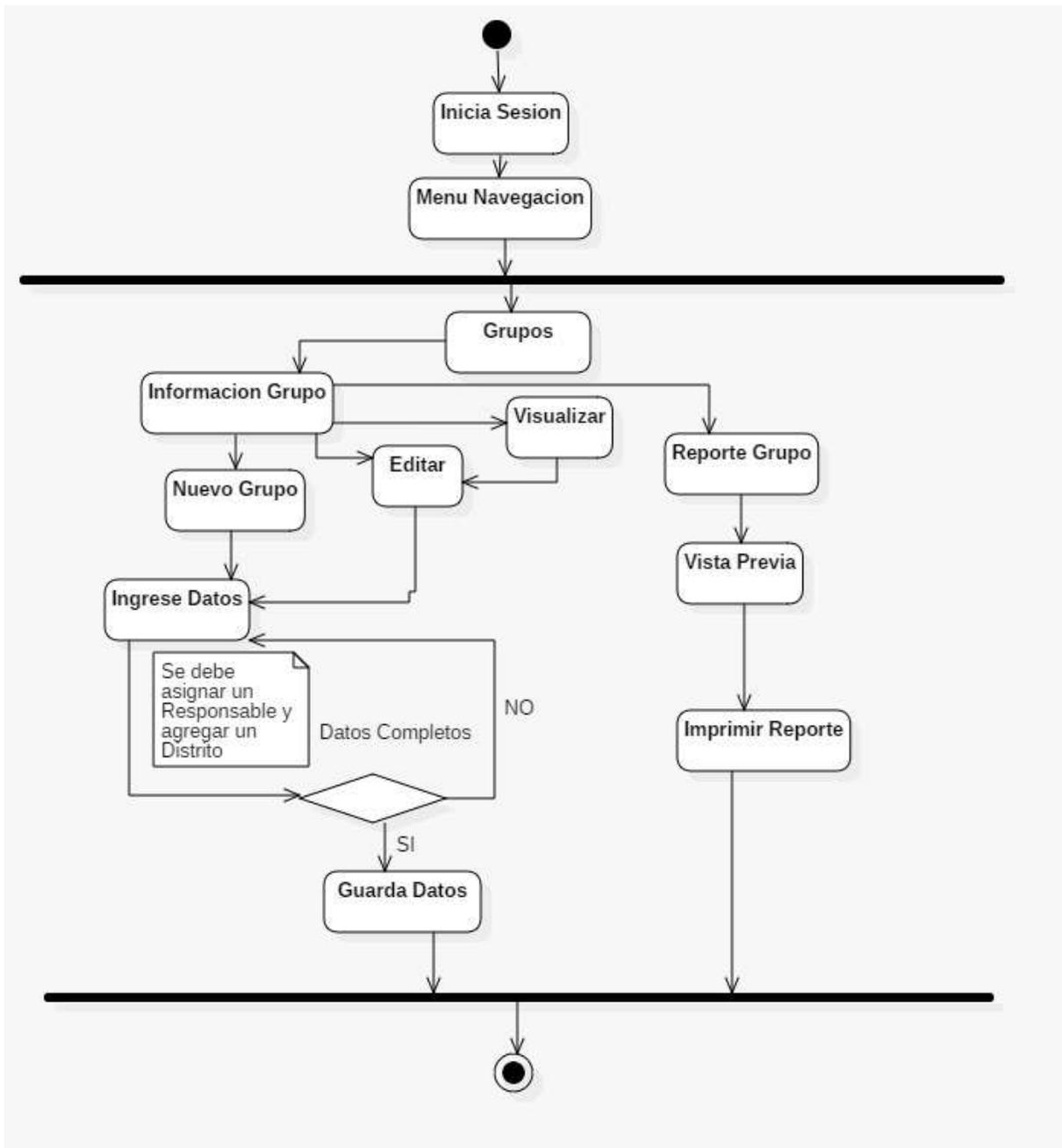


Figura 87 Diagrama Actividad Grupos y sus módulos

5.6 Anexos

5.6.1 Anexo 1 - Análisis y discusión de resultados



Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua
UNAN – Managua
Facultad de Ciencias e Ingeniería
Departamento de Computación



Entrevista #1

Aspectos a tener en cuenta en la identificación de requerimientos funcionales y no funcionales

1. ¿Cuál es la finalidad de las actividades realizadas dentro de la asociación?
2. ¿Cuál es el proceso que más relevante en la asociación?
3. Mencione como mínimo 5 procesos que se llevan a cabo para satisfacer las necesidades de la asociación:
4. ¿Todos estos procesos los realizan de manera manual?
 Sí No
5. ¿Cuáles son las herramientas que utilizan para llevar a cabo sus procesos?
 Excel
 Libros de registros
6. ¿Cuánto tiempo tardan en efectuarlos?
 10 minutos
 15 a 20 minutos
 Más de 25 minutos
7. ¿Con cuánta frecuencia lo hacen?
8. ¿Quiénes son los encargados de realizar estas funciones? Mencione.



Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua
UNAN – Managua
Facultad de Ciencias e Ingeniería
Departamento de Computación

Entrevista #2

Aspectos a tener en cuenta en la identificación de requerimientos funcionales y no funcionales

1. ¿Cuál cree Ud. ¿Que sea la mayor problemática dentro de la asociación?

2. ¿De qué manera mejoraría Ud. esta problemática dentro de la asociación?

Por medio de un sistema Web, con acceso remoto desde cualquier punto con acceso a internet.

Por medio de un sistema de escritorio con una app ejecutable en cada punto de referencia de la asociación.

3. ¿Cómo le gustaría que fuera dicho sistema?

4. Mencione como mínimo 5 roles de usuarios que llevarán a cabo los procedimientos para satisfacer las necesidades de la asociación:

5. ¿Cuáles son las personas claves para cada rol en el sistema?

6. ¿Qué áreas de procesamientos necesitan un control específico de acuerdo a los roles y las personas claves?

7. ¿Qué criterios se llevan a cabo para medir y evaluar el desempeño de la asociación?



Encuesta #1

Facilitarnos registro de cada miembro, grupos y subgrupos...

1. ¿Cuál es el plan de formación de los grupos? (Etapa de progresión que deben tener cada subgrupo)
2. ¿Cuáles es la documentación por cada subgrupo? (Archivos adicionales)
3. ¿Cuál es la estructura del carnet digital?
4. ¿Un responsable puede ser responsable de varios grupos?
5. ¿Un asistente puede estar en varios Subgrupos?
6. ¿Es necesario que este almacenado el año académico de cada miembro o solo se esté actualizando? (Explique)
7. ¿Es necesario que el sistema registre todas las reuniones que hacen cada subgrupo? (Explique)



Entrevista #2

1. ¿Cree usted que le gustaría usar este sistema con frecuencia?
 Si
 No
2. ¿Encontré el sistema innecesariamente complejo?
 Si
 No
3. ¿Cree usted que la mayoría de la gente aprendería a usar este sistema muy rápidamente?
 Si
 No
4. ¿El sistema me pareció muy engorroso de usar?
 Si
 No
5. ¿Cree usted que necesitaría el apoyo de una persona técnica para poder utilizar este sistema?
 Si
 No
6. En base a la pregunta anterior ¿De qué manera le gustaría ser asesorado por la persona técnica?
 Si su respuesta fue **Si**, por medio de capacitación
 Si su respuesta fue **No**, por medio de manuales de usuario.

5.6.2 Anexo 2 - Métricas de resultado

MÉTRICAS DE LA USABILIDAD

Acápite de Operación

1. ¿Logra diferenciar en qué área del sistema se encuentra?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

2. ¿El sistema muestra títulos y estilos que identifiquen el área donde se encuentra?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

3. ¿Muestra el sistema la ubicación de navegación por ventanas?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

4. ¿Cómo valora Usted el tiempo que la aplicación toma al ejecutar las funciones?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

5. ¿Cómo considera los mensajes presentados por la aplicación al completar erróneamente un formulario?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

SUBTOTAL	25 PTS
-----------------	---------------

Acápite de comunicación

6. ¿Tiene claro el usuario qué significan todos los íconos y por qué están incluidos en el diseño?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

7. ¿Utiliza el sistema colores agradables visualmente?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

8. ¿La ubicación de los elementos dentro del sistema es agradable visualmente?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

9. ¿Coincide el diseño del sistema con la identidad institucional de la empresa?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

10. ¿El diseño de la interfaz de usuario es simple y entendible?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

11. ¿Se le proporciona al usuario retroalimentación entendible (sin términos técnicos)?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

SUBTOTAL	30 PTS
-----------------	---------------

Acápite de Aprendizaje

12. ¿Cómo valora Usted la facilidad de uso de la aplicación?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

13. ¿Cómo valora Usted su comprensión del uso y navegación dentro del sistema?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

14. ¿Si tuviera que valorar la aplicación, ¿cómo la catalogaría?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

15. ¿Cómo califica la seguridad en el acceso del sistema?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

SUBTOTAL	20 PTS
-----------------	---------------

Acápite de Formación

16. ¿Tiene el usuario acceso a información relevante que pueda necesitar para usar el sistema?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

17. ¿El manual de usuario es entendible?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

18. ¿La documentación del sistema tiene sugerencias para evitar acciones incorrectas?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

SUBTOTAL	15 PTS
-----------------	---------------

TOTAL	90 PTS
--------------	---------------

5.6.3 Anexo 3 - Fotos Asociación de Scout de Nicaragua



Figura 89 Asociación de Scout de Nicaragua imagen 1



Figura 88 Asociación de Scout de Nicaragua imagen 2



Figura 90 Asociación de Scout de Nicaragua/Secretaría



Figura 91 Asociación de Scout de Nicaragua/Archivos



Figura 92 Asociación de Scout de Nicaragua/Auditorio



Figura 93 Asociación de Scout de Nicaragua/Pasillo


```

    });
    });
</script>

<div class="modal fade" id="modal-default" role="dialog">
  <div class="modal-dialog">
    <div class="modal-content">
      <div class="modal-header">
        <button type="button" class="close" data-dismiss="modal" aria-label="Close">
          <span aria-hidden="true">&times;</span>
        </button>
        <h4 class="modal-title">Roles del Usuario</h4>
      </div>
      <div class="modal-body" id="parcialCreateUpdate">
      </div>
      <div class="modal-footer">
        <button type="button" class="btn btn-info pull-right" data-dismiss="modal">Cerrar</button>
      </div>
    </div>
  </div>
<!-- /.modal-content -->
</div>
<!-- /.modal-dialog -->
</div>

```

Figura 96 Codificación visual Usuarios imagen 3

```

1 referencia | Brayán Obando Zamora, Hace dos días | 3 autores, 5 cambios
21 private void CreateRolesAndUsers()
22 {
23     //accedemos al modelo de la seguridad integrada
24     ApplicationDbContext context = new ApplicationDbContext();
25     //definimos las variables manejadoras de roles y usuarios
26     var ManejadorRol = new RoleManager<IdentityRole>(new RoleStore<IdentityRole>(context));
27     var ManejadorUsuario = new UserManager<ApplicationUser>(new UserStore<ApplicationUser>(context));
28     //Verificamos la existencia de los roles por defecto
29     if (!ManejadorRol.RoleExists("Admin"))
30     {
31         //sino existe, se crea el rol y se asigna un nuevo usuario con ese rol
32         var rol = new IdentityRole();
33         rol.Name = "Admin";
34         ManejadorRol.Create(rol);
35         //creamos un primer usuario para ese rol
36         var user = new ApplicationUser();
37         user.Nombre = "Juana";
38         user.Apellido = "Morales";
39         user.UserName = "juanacubal@gmail.com";
40         user.Email = "juanacubal@gmail.com";
41         string PWD = "12345678";
42         var chkUser = ManejadorUsuario.Create(user, PWD);
43         //si se creo con exito
44         if (chkUser.Succeeded)
45         {
46             ManejadorUsuario.AddToRole(user.Id, "Admin");
47         }
48     }
49 }

```

Figura 97 Codificación Rol administrador

```

50 //Verificamos la existencia de los roles por defecto
51 if (!ManejadorRol.RoleExists("Manager"))
52 {
53     //sino existe, se crea el rol y se asigna un nuevo usuario con ese rol
54
55     var rol = new IdentityRole();
56     rol.Name = "Manager";
57     ManejadorRol.Create(rol);
58
59     //creamos un primer usuario para ese rol
60     var user = new ApplicationUser();
61     user.Nombre = "Brayan";
62     user.Apellido = "De Jesus";
63     user.UserName = "brayanozi05@gmail.com";
64     user.Email = "brayanozi05@gmail.com";
65     string PWD = "123456789";
66
67     var chkUser = ManejadorUsuario.Create(user, PWD);
68     //si se creo con exito
69     if (chkUser.Succeeded)
70     {
71         ManejadorUsuario.AddToRole(user.Id, "Manager");
72     }
73 }
74

```

Figura 98 Codificación Rol Manager

```

122 //Verificamos la existencia de los roles por defecto
123 if (!ManejadorRol.RoleExists("Tutores"))
124 {
125     //sino existe, se crea el rol y se asigna un nuevo usuario con ese rol
126
127     var rol = new IdentityRole();
128     rol.Name = "Tutores";
129     ManejadorRol.Create(rol);
130
131     //creamos un primer usuario para ese rol
132     var user = new ApplicationUser();
133     user.Nombre = "Adan";
134     user.Apellido = "Sandoval";
135     user.UserName = "adansan6@gmail.com";
136     user.Email = "adansan6@gmail.com";
137     string PWD = "1234567890";
138
139     var chkUser = ManejadorUsuario.Create(user, PWD);
140     //si se creo con exito
141     if (chkUser.Succeeded)
142     {
143         ManejadorUsuario.AddToRole(user.Id, "Tutores");
144     }
145 }
146 }
147 }
148

```

Figura 99 Codificación Rol Tutor

```

75         //Verificamos la existencia de los roles por defecto
76         if (!ManejadorRol.RoleExists("Usuario"))
77         {
78             //sino existe, se crea el rol y se asigna un nuevo usuario con ese rol
79
80             var rol = new IdentityRole();
81             rol.Name = "Usuario";
82             ManejadorRol.Create(rol);
83
84             //creamos un primer usuario para ese rol
85             var user = new ApplicationUser();
86             user.Nombre = "Francisco";
87             user.Apellido = "Catellon";
88             user.UserName = "francast16@gmail.com";
89             user.Email = "francast16@gmail.com";
90             string PWD = "12345678";
91
92             var chkUser = ManejadorUsuario.Create(user, PWD);
93             //si se creo con exito
94             if (chkUser.Succeeded)
95             {
96                 ManejadorUsuario.AddToRole(user.Id, "Usuario");
97             }
98         }

```

Figura 100 Codificación Rol Usuario

```

[Authorize]
[HttpPost]
[AllowAnonymous]
[ValidateAntiForgeryToken]
0 referencias | Jorge, Hace 233 días | 1 autor, 1 cambio
public async Task<ActionResult> Edit(EditViewModel model)
{
    ViewBag.Roles = db.Roles.ToList();
    ViewBag.Asignaciones = JsonConvert.SerializeObject(new { asignacionesLista });
    if (ModelState.IsValid)
    {
        var buser = db.Users.Find(model.Id);
        if (buser == null)
        {
            return new HttpStatusCodeResult(HttpStatusCode.BadRequest);
        }

        var rollist = db.Roles.ToList();
        buser.Nombre = model.Nombre;
        buser.Apellido = model.Apellido;
        buser.Email = model.Email;
        db.Entry(buser).State = System.Data.Entity.EntityState.Modified;
        int jk = await db.SaveChangesAsync();
    }
}

```

Figura 101 Codificación Editar Roles Imagen 1

```

var Roles = Request["Roles"];
string[] rolId = Roles.Split(',').ToArray();

List<string> rolesViejos = (from item in rollist
                          join u in buser.Roles
                          on item.Id equals u.RoleId
                          select u.RoleId).ToList();
List<string> insertar = new List<string>();
List<string> eliminar = new List<string>();

//Si en los roles viejos no estan los id de los roles nuevos, significa que hay que insertarlos
for (int i = 0; i < rolId.Length; i++)
{
    if (!rolesViejos.Contains(rolId[i]))
        insertar.Add(rolId[i]);
}

//Si en los roles nuevos no hay id de roles viejos significa que hay que eliminarlos
for (int i = 0; i < rolesViejos.Count; i++)
{
    if (!rolId.Contains(rolesViejos[i]))
        eliminar.Add(rolesViejos[i]);
}

int result = 0;
if (eliminar.Count > 0)
{
    string sqlDelete = @"DELETE FROM dbo.AspNetUserRoles WHERE UserId = '{0}' AND RoleId= '{1}'";

```

Figura 102 Codificación Editar Roles Imagen 2

```

int result = 0;
if (eliminar.Count > 0)
{
    string sqlDelete = @"DELETE FROM dbo.AspNetUserRoles WHERE UserId = '{0}' AND RoleId= '{1}'";

    foreach (var item in eliminar)
    {
        result = db.Database.ExecuteSqlCommand(string.Format(sqlDelete, buser.Id, item));
    }
}

if (insertar.Count > 0)
{
    string sqlAdd = @"INSERT INTO dbo.AspNetUserRoles VALUES ('{0}', '{1}')";
    //Asignar el rol
    foreach (var rol in insertar)
    {
        result = db.Database.ExecuteSqlCommand((string.Format(sqlAdd, buser.Id, rol)));
    }
}

db.Entry(buser).State = System.Data.Entity.EntityState.Modified;
int fin = await db.SaveChangesAsync();
return RedirectToAction("Index", "Account");
}

```

Figura 103 Codificación Editar Roles Imagen 3

Codificación interna Adultos

```
29         if (!string.IsNullOrEmpty(buscar))
30         {
31             adulto = adulto.Where(s => s.Nombres.Contains(buscar));
32         }
33         return View(adulto.ToList());
34     }
35
36     // GET: Adultoes/Details/5
37     0 referencias | Brayan Obando Zamora, Hace 212 días | 2 autores, 2 cambios
38     public ActionResult Details(int? id)
39     {
40         if (id == null)
41         {
42             return new HttpStatusCodeResult(HttpStatusCode.BadRequest);
43         }
44         Adulto adulto = db.Adultos.Find(id);
45         if (adulto == null)
46         {
47             return HttpNotFound();
48         }
49         return View(adulto);
50     }
51
52     // GET: Adultoes/Create
53     0 referencias | Brayan Obando Zamora, Hace 176 días | 4 autores, 8 cambios
54     public ActionResult Create()
55     {
56         // Validando Sexo
57         ViewBag.sexo = new SelectList(new[] {
58             new SelectListItem { Value = "Masculino", Text = "Masculino" },
59             new SelectListItem { Value = "Femenino", Text = "Femenino" }
60         }, "Value", "Text");
```

Figura 104 Codificación Adulto

```
61         new SelectListItem { Value = "Femenino", Text = "Femenino" }
62     }, "Value", "Text");
63
64     //Validando Estado Civil
65     ViewBag.Estado_Civil = new SelectList(new[] {
66         new SelectListItem { Value = "Soltero(a)", Text = "Soltero(a)" },
67         new SelectListItem { Value = "Casado(a)", Text = "Casado(a)" },
68         new SelectListItem { Value = "Divorciado(a)", Text = "Divorciado(a)" },
69         new SelectListItem { Value = "Ajustados", Text = "Ajustados" }
70     }, "Value", "Text");
71
72     ViewBag.tipo_Sangre = new SelectList(new[] {
73         new SelectListItem { Value = "O+", Text = "O+" },
74         new SelectListItem { Value = "O-", Text = "O-" },
75         new SelectListItem { Value = "A+", Text = "A+" },
76         new SelectListItem { Value = "A-", Text = "A-" },
77         new SelectListItem { Value = "B+", Text = "B+" },
78         new SelectListItem { Value = "B-", Text = "B-" },
79         new SelectListItem { Value = "AB+", Text = "AB+" },
80         new SelectListItem { Value = "AB-", Text = "AB-" }
81     }, "Value", "Text");
82
83     ViewBag.DepartamentoId = new SelectList(db.Departamentos, "Id", "Nombre_Departamento");
84     return View();
85 }
```

Figura 105 Codificación Adulto Listas


```

1  using System;
2  using System.Collections.Generic;
3  using System.Data;
4  using System.Data.Entity;
5  using System.Linq;
6  using System.Net;
7  using System.Web;
8  using System.Web.Mvc;
9  using NiscoutFBL2019.Models;
10 using System.IO;
11
12 namespace NiscoutFBL2019.Controllers
13 {
14     [Authorize]
15     public class Membresia_AdultoController : Controller
16     {
17         private ModeloNiscoutFBLContainer db = new ModeloNiscoutFBLContainer();
18
19         // GET: Membresia_Adulto
20         public ActionResult Index( string buscar)
21         {
22             var membresia_Adultos = db.Membresia_Adultos.Include(m => m.Etapa_Aprobacion).Include(m => m.Adulto).Include(m => m.Sub
23
24             if (!string.IsNullOrEmpty(buscar))
25             {
26                 membresia_Adultos = membresia_Adultos.Where(x => x.Adulto.Nombres.Contains(buscar));
27

```

Figura 111 Codificación Membresía Adulto imagen 1

```

48     public ActionResult Create(int idAdulto)
49     {
50         // Validando Cargo
51         ViewBag.Cargo = new SelectList(new[] {
52             new SelectListItem { Value = "Responsable", Text = "Responsable" },
53             new SelectListItem { Value = "Asistente", Text = "Asistente" },
54             new SelectListItem { Value = "Tutor", Text = "Tutor" },
55             new SelectListItem { Value = "Miembro", Text = "Miembro" },
56             new SelectListItem { Value = "Otros", Text = "Otros" }
57             }, "Value", "Text");
58
59         //-----
60         ViewBag.Etapa_AprobacionId = new SelectList(db.Etapa_Aprobaciones, "Id", "Estado");
61         ViewBag.Adulto = db.Adultos.Where(x => x.Id == idAdulto).FirstOrDefault();
62         ViewBag.SubGrupoId = new SelectList(db.SubGrupos, "Id", "Nombre_Subgrupo");
63         return View();
64     }

```

Figura 112 Codificación Membresía Adulto/Listas

```

65     [HttpPost]
66     [ValidateAntiForgeryToken]
67     public ActionResult Create([Bind(Exclude = "Id,Carta_Compromiso,Carta_Intenciones,Record_Policia,Carta_Ref_Personal,Certifi_Mdico_Peligro,Area,Etapa_AprobacionId,AdultoId,Cargo,SubgrupoId")]
68         Membresia_Adulto membresia_Adulto)
69     {
70         if (!ModelState.IsValid)
71             return View(membresia_Adulto);
72
73         db.Membresia_Adultos.Add(membresia_Adulto);
74         db.SaveChanges();
75         return RedirectToAction("Index");
76     }
77
78     ViewBag.Etapa_AprobacionId = new SelectList(db.Etapa_Aprobaciones, "Id", "Estado", membresia_Adulto.Etapa_AprobacionId);
79     ViewBag.AdultoId = new SelectList(db.Adultos, "Id", "Nombres", membresia_Adulto.AdultoId);
80     ViewBag.SubGrupoId = new SelectList(db.SubGrupos, "Id", "Nombre_Subgrupo", membresia_Adulto.SubGrupoId);
81     return View(membresia_Adulto);

```

Figura 113 Codificación Membresía Adulto/Crear

Codificación Membresía Juvenil

```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.Data;
4 using System.Data.Entity;
5 using System.Linq;
6 using System.Net;
7 using System.Web;
8 using System.Web.Mvc;
9 using MiscoutFBL2019.Models;
10
11 namespace MiscoutFBL2019.Controllers
12 {
13     [Authorize]
14     public class Membresia_JuvenilController : Controller
15     {
16         private ModeloMiscoutFBLContainer db = new ModeloMiscoutFBLContainer();
17
18         // GET: Membresia_Juvenil
19         public ActionResult Index(string buscar)
20         {
21             var membresia_Juveniles = db.Membresia_Juveniles.Include(m => m.SubGrupo).Include(m => m.Etapa_Aprobacion).Include(m =>
22
23             if (!string.IsNullOrEmpty(buscar))
24             {
25                 membresia_Juveniles = membresia_Juveniles.Where(x => x.Juvenil.Nombres.Contains(buscar));
26             }
27             return View(membresia_Juveniles.ToList());
28         }
29     }
30 }
```

Figura 114 Codificación Membresía Juvenil imagen 1

```
52 public ActionResult Create(int idtutor)
53 {
54     ViewBag.sexo = new SelectList(new[] {
55         new SelectListItem { Value = "Masculino", Text = "Masculino" },
56         new SelectListItem { Value = "Femenino", Text = "Femenino" }
57         }, "Value", "Text");
58     //Validando Estado Civil
59     ViewBag.Estado_Civil = new SelectList(new[] {
60         new SelectListItem { Value = "Soltero(a)", Text = "Soltero(a)" },
61         new SelectListItem { Value = "Casado(a)", Text = "Casado(a)" },
62         new SelectListItem { Value = "Divorciado(a)", Text = "Divorciado(a)" },
63         new SelectListItem { Value = "Ajuntados", Text = "Ajuntados" }
64         }, "Value", "Text");
65
66     ViewBag.Tipo_Sangre = new SelectList(new[] {
67         new SelectListItem { Value = "O+", Text = "O+" },
68         new SelectListItem { Value = "O-", Text = "O-" },
69         new SelectListItem { Value = "A+", Text = "A+" },
70         new SelectListItem { Value = "A-", Text = "A-" },
71         new SelectListItem { Value = "B+", Text = "B+" },
72         new SelectListItem { Value = "B-", Text = "B-" },
73         new SelectListItem { Value = "AB+", Text = "AB+" },
74         new SelectListItem { Value = "AB-", Text = "AB-" }
75         }, "Value", "Text");
76     ViewBag.DepartamentoId = new SelectList(db.Departamentos, "Id", "Nombre_Departamento");
77     //ViewBag.TutoriaId = new SelectList(db.Tutorias, "Id", "Parentezco");
78     ViewBag.TutoriaId = db.Tutorias.Find(idtutor);
79     return View();
80 }
```

Figura 115 Codificación Membresía Juvenil imagen 2 listas

```

98 public ActionResult Create()
99 {
100     ViewBag.SubGrupoId = new SelectList(db.SubGrupos, "Id", "Nombre_Subgrupo");
101     ViewBag.Etapa_AprobacionId = new SelectList(db.Etapa_Aprobaciones, "Id", "Estado");
102     ViewBag.JuvenilId = new SelectList(db.Juveniles, "Id", "Nombre");
103     ViewBag.Centro_EstudiosId = new SelectList(db.Centro_Estudios, "Id", "Nombre_Centro");
104     return View();
105 }
106
107 // GET: Membresia_Juvenil/Create
108 // Para protegerse de ataques de publicación excesiva, habilite las propiedades específicas a las que desea permitir. Para obtener
109 // más información, vea http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=301874.
110 [HttpPost]
111 [ValidateAntiForgeryToken]
112 public ActionResult Create([Bind(Include = "SubGrupoId,Etapa_AprobacionId,JuvenilId,Amo,Id,Tarifa,Grado,Nivel_Academico,Centro_EstudiosId")] Membresia_Juvenil membresia_Juvenil)
113 {
114     if (ModelState.IsValid)
115     {
116         db.Membresia_Juveniles.Add(membresia_Juvenil);
117         db.SaveChanges();
118         return RedirectToAction("Index");
119     }
120
121     ViewBag.SubGrupoId = new SelectList(db.SubGrupos, "Id", "Nombre_Subgrupo", membresia_Juvenil.SubGrupoId);
122     ViewBag.Etapa_AprobacionId = new SelectList(db.Etapa_Aprobaciones, "Id", "Estado", membresia_Juvenil.Etapa_AprobacionId);
123     ViewBag.JuvenilId = new SelectList(db.Juveniles, "Id", "Nombre", membresia_Juvenil.JuvenilId);
124     ViewBag.Centro_EstudiosId = new SelectList(db.Centro_Estudios, "Id", "Nombre_Centro", membresia_Juvenil.Centro_EstudiosId);
125     return View(membresia_Juvenil);
126 }

```

Figura 116 Codificación Membresía Juvenil/Crear

```

94 // GET: Etapa_Aprobacion/Create, para los roles | admin, | admin
95 public ActionResult Create([Bind(Include = "SubGrupoId,Etapa_AprobacionId,JuvenilId,Amo,Id")] Membresia_Juvenil membresia_Juvenil)
96 {
97     if (ModelState.IsValid)
98     {
99         db.Membresia_Juveniles.Add(membresia_Juvenil);
100         db.SaveChanges();
101         return RedirectToAction("Index");
102     }
103
104     ViewBag.SubGrupoId = new SelectList(db.SubGrupos, "Id", "Nombre_Subgrupo", membresia_Juvenil.SubGrupoId);
105     ViewBag.Etapa_AprobacionId = new SelectList(db.Etapa_Aprobaciones, "Id", "Estado", membresia_Juvenil.Etapa_AprobacionId);
106     ViewBag.JuvenilId = new SelectList(db.Juveniles, "Id", "Nombre", membresia_Juvenil.JuvenilId);
107     ViewBag.Centro_EstudiosId = new SelectList(db.Centro_Estudios, "Id", "Nombre_Centro", membresia_Juvenil.Centro_EstudiosId);
108     return View(membresia_Juvenil);
109 }
110
111 // GET: Membresia_Juvenil/Edit/5
112 // GET: Etapa_Aprobacion/Edit, para los roles | admin, | admin
113 public ActionResult Edit(int? id)
114 {
115     if (id == null)
116     {
117         return new HttpStatusCodeResult(HttpStatusCode.BadRequest);
118     }
119     Membresia_Juvenil membresia_Juvenil = db.Membresia_Juveniles.Find(id);
120     if (membresia_Juvenil == null)
121     {
122         return HttpNotFound();
123     }
124 }

```

Figura 117 Codificación Membresía Juvenil/Registrar sin iniciar sesión

```

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28

```

Figura 118 Codificación Interfaz Membresía Juvenil

```

43 <div class="form-group">
44   <html.labelFor(model => model.Nombres, htmlAttributes: new { @class = "control-label col-md-2" })
45   <div class="col-md-10">
46     <html.EditorFor(model => model.Nombres, new { htmlAttributes = new { @class = "input100" } })
47     <html.ValidationMessageFor(model => model.Nombres, "", new { @class = "text-danger" })
48   </div>
49 </div>
50
51 <div class="form-group">
52   <html.labelFor(model => model.Apellidos, htmlAttributes: new { @class = "control-label col-md-2" })
53   <div class="col-md-10">
54     <html.EditorFor(model => model.Apellidos, new { htmlAttributes = new { @class = "input100" } })
55     <html.ValidationMessageFor(model => model.Apellidos, "", new { @class = "text-danger" })
56   </div>
57 </div>
58
59 <div class="form-group">
60   <html.labelFor(model => model.Sexo, htmlAttributes: new { @class = "control-label col-md-2" })
61   <div class="col-md-10">
62     <html.DropDownList("Sexo", null, "Seleccione Sexo", new { htmlAttributes = new { @class = "input100" } })
63     <html.ValidationMessageFor(model => model.Sexo, "", new { @class = "text-danger" })
64   </div>
65 </div>
66
67 <div class="form-group">
68   <html.labelFor(model => model.Fecha_Nac, htmlAttributes: new { @class = "control-label col-md-2" })
69   <div class="col-md-10">
70     <html.EditorFor(model => model.Fecha_Nac, new { htmlAttributes = new { @class = "input100", @placeholder = "Ejemplo: 01-00-00" } })
71     <html.ValidationMessageFor(model => model.Fecha_Nac, "", new { @class = "text-danger" })
72   </div>
73 </div>

```

Figura 119 Codificación Interfaz Membresía Juvenil/Crear

Codificación Interfaz Grupos

```

46 Registrando Nuevo Grupo...
47 </span>
48 <br />
49 <script (html.BeginForm("Create", "Groups", FormMethod.Post, new { enctype = "multipart/form-data" }))
50 {
51   <html.AntiForgeryToken()
52
53   <div class="detagrid">
54     <div class="form-horizontal">
55       <br />
56       <html.ValidationSummary("Grupo", "", new { @class = "text-danger" })
57       <div class="form-group">
58         <html.labelFor(model => model.Cod_Grupo, htmlAttributes: new { @class = "control-label col-md-2" })
59         <div class="col-md-10">
60           <html.EditorFor(model => model.Cod_Grupo, new { htmlAttributes = new { @class = "input100" } })
61           <html.ValidationMessageFor(model => model.Cod_Grupo, "", new { @class = "text-danger" })
62         </div>
63       </div>
64
65       <div class="form-group">
66         <html.labelFor(model => model.Nombre_Grupo, htmlAttributes: new { @class = "control-label col-md-2" })
67         <div class="col-md-10">
68           <html.EditorFor(model => model.Nombre_Grupo, new { htmlAttributes = new { @class = "input100" } })
69           <html.ValidationMessageFor(model => model.Nombre_Grupo, "", new { @class = "text-danger" })
70         </div>
71       </div>
72
73       <div class="form-group">
74         <html.labelFor(model => model.Num_Solicitud, htmlAttributes: new { @class = "control-label col-md-2" })
75         <div class="col-md-10">
76           <html.EditorFor(model => model.Num_Solicitud, new { htmlAttributes = new { @class = "input100" } })
77           <html.ValidationMessageFor(model => model.Num_Solicitud, "", new { @class = "text-danger" })
78         </div>
79       </div>
80     </div>
81   </div>
82 }

```

Figura 120 Codificación Interfaz Grupos Imagen 1

Codificación de Interfaz de Eventos

```
47 public ActionResult Create()
48 {
49     ViewBag.SubGrupoId = new SelectList(db.SubGrupos, "Id", "Nombre_Subgrupo");
50     return View();
51 }
52
53 // POST: Eventos/Create
54 // Para protegerse de ataques de publicación excesiva, habilite las propiedades específicas a las que desea enlazarse. Para obtener
55 // más información vea http://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=327388
56 [HttpPost]
57 [ValidateAntiForgeryToken]
58 // Referencia: http://msdn.microsoft.com/aa904288.aspx
59 public ActionResult Create([Bind(Include = "Id,Cod_Evento,Nombre_Evento,Descripcion,Hora,Fecha,SubGrupoId")] Evento evento)
60 {
61     if (ModelState.IsValid)
62     {
63         db.Eventos.Add(evento);
64         db.SaveChanges();
65         return RedirectToAction("Index");
66     }
67     else
68     {
69         if (!ModelState.IsValid)
70         {
71             return RedirectToAction("Index");
72         }
73     }
74     ViewBag.SubGrupoId = new SelectList(db.SubGrupos, "Id", "Nombre_Subgrupo", evento.SubGrupoId);
75     return View(evento);
76 }
77 }
```

Figura 124 Codificación de eventos

```
10 public void BeginForm()
11 {
12     @Html.AntiForgeryToken()
13     <div class="datagrid">
14         <div class="form-horizontal">
15             <div />
16             @Html.ValidationSummary({ "Id", "Nombre_Evento", "Descripcion" }, new { @class = "text-danger" })
17             <div class="form-group">
18                 @Html.LabelFor(model => model.Cod_Evento, htmlAttributes: new { @class = "control-label col-md-2" })
19                 <div class="col-md-10">
20                     @Html.EditorFor(model => model.Cod_Evento, new { htmlAttributes = new { @class = "form-control" } })
21                     @Html.ValidationMessageFor(model => model.Cod_Evento, "", new { @class = "text-danger" })
22                 </div>
23             </div>
24             <div class="form-group">
25                 @Html.LabelFor(model => model.Nombre_Evento, htmlAttributes: new { @class = "control-label col-md-2" })
26                 <div class="col-md-10">
27                     @Html.EditorFor(model => model.Nombre_Evento, new { htmlAttributes = new { @class = "form-control" } })
28                     @Html.ValidationMessageFor(model => model.Nombre_Evento, "", new { @class = "text-danger" })
29                 </div>
30             </div>
31             <div class="form-group">
32                 @Html.LabelFor(model => model.Descripcion, htmlAttributes: new { @class = "control-label col-md-2" })
33                 <div class="col-md-10">
34                     @Html.EditorFor(model => model.Descripcion, new { htmlAttributes = new { @class = "form-control" } })
35                     @Html.ValidationMessageFor(model => model.Descripcion, "", new { @class = "text-danger" })
36                 </div>
37             </div>
38         </div>
39     </div>
40 }
```

Figura 125 Codificación de Interfaz de eventos

Codificación de Interfaz Tutorías

```
43 public ActionResult Create(int idpersona )
44 {
45     ViewBag.PersonaId = db.Personas.Where(x => x.Id == idpersona).FirstOrDefault();
46     //ViewBag.PersonaId = new SelectList(db.Personas, "Id", "Nombres");
47     return View();
48 }
49
50 // POST: Tutorias/Create
51 // Para protegerse de ataques de publicación excesiva, habilite las propiedades específicas a las que desea enlazarse. Para obtener
52 // más información vea https://go.microsoft.com/fwlink/?LinkID=17598.
53 [HttpPost]
54 [ValidateAntiForgeryToken]
55 public ActionResult Create([Bind(Include = "Id,Parentesco,PersonaId")] Tutoria tutorial)
56 {
57     if (ModelState.IsValid)
58     {
59         db.Tutorias.Add(tutorial);
60         db.SaveChanges();
61         return RedirectToAction("SolicitudesJuvenil","Juvenils",new { idtutor = tutorial.Id});
62     }
63
64     ViewBag.PersonaId = new SelectList(db.Personas, "Id", "Nombres", tutorial.PersonaId);
65     return View(tutorial);
66 }
```

Figura 126 Codificación de Tutorías

```
1 @register de Tutorias (@id)
2 <div class="container">
3     <div class="row">
4         <div class="col-md-12">
5             <div class="panel">
6                 <div class="panel-heading">
7                     <h3>Registrar de Tutorias (@id)</h3>
8                 </div>
9                 <div class="panel-body">
10                    <div class="row">
11                        <div class="col-md-12">
12                            <div class="form">
13                                @Html.BeginForm("Create", "Tutorias", FormMethods.Post)
14                                <div class="row">
15                                    <div class="col-md-12">
16                                        <div class="form-group">
17                                            <input type="text" value="" class="form-control" />
18                                        </div>
19                                    </div>
20                                </div>
21                                <div class="row">
22                                    <div class="col-md-12">
23                                        <input type="submit" value="Agregar Nuevo Tutor" class="btn btn-primary" />
24                                    </div>
25                                </div>
26                            </div>
27                        </div>
28                    </div>
29                </div>
30            </div>
31        </div>
32    </div>
33 </div>
```

Figura 127 Codificación de interfaz de Tutorías imagen 1

```
49 @using (Html.BeginForm())
50 {
51     @Html.AntiForgeryToken()
52     <div class="datagrid">
53         <div class="form-horizontal">
54             <div class="form-group">
55                 @Html.ValidationSummary(true, "", new { @class = "text-danger" })
56             </div>
57             <div class="form-group">
58                 @Html.LabelFor(model => model.PersonaId, "Persona", htmlAttributes: new { @class = "control-label col-md-2" })
59                 <div class="col-md-10">
60                     <input class="input100" type="hidden" id="PersonaId" name="PersonaId" value="@Model.PersonaId.Id" />
61                     <label><strong> @Model.PersonaId.Nombres @Model.PersonaId.Apellidos</strong></label>
62                 </div>
63             </div>
64             <div class="form-group">
65                 @Html.LabelFor(model => model.Parentesco, htmlAttributes: new { @class = "control-label col-md-2" })
66                 <div class="col-md-10">
67                     @Html.EditorFor(model => model.Parentesco, new { htmlAttributes = new { @class = "input100" } })
68                     @Html.ValidationMessageFor(model => model.Parentesco, "", new { @class = "text-danger" })
69                 </div>
70             </div>
71         </div>
72     </div>
73 }
```

Figura 128 Codificación de Interfaz de Tutorías

5.6.5 Anexo 5 - Formatos de Información de la ASN



FORMATO DE REGISTRO E INSCRIPCION

El presente Formulario de registro tiene la finalidad de recoger la información necesaria para la administración y el control de la membresía de la Asociación de Scouts de Nicaragua.

Los Grupos Scouts deberán presentar este formato en el período comprendido entre la primera semana de diciembre al veintiocho de febrero para su registro anual y posteriormente presentar cada mes para su debida actualización.

Adicionalmente a este formulario anualmente cada uno de los dirigentes deberán presentar obligatoriamente la copia de la cedula de identidad y dos referencias personales.

De igual manera el Grupo Scout solicitante realizará el pago por los trámites de registro e inscripción cuyo monto será estipulado por el Consejo Scout Nacional.

Como último paso el Ejecutivo de Operaciones deberá entregar a la Oficina Scout los formatos una vez revisados y realizada las correcciones que se estimen convenientes, adjuntándoles un informe en el que muestre su valoración con copia al Grupo Solicitante.

SELLO OFICINA SCOUT	Recibido: _____
	Fecha: _____
	Hora: _____
	Firma: _____

Figura 129 Formato de Registro

CARTA DE SOLICITUD DE REGISTRO



Fecha: _____

Localidad: _____

Señores:
Comité Scout Nacional
Dirección de Operaciones
Sus Manos,

Estimados Hermanos Scouts:

En reunión ordinaria de la Asamblea Ordinaria del Grupo Scout:

_____ de la ciudad de _____, luego de presentado el informe por el Consejo de Grupo, hemos decidido registrarlos por el período 2019, como miembros activos de la Asociación de Scouts de Nicaragua. Por el cual solicitamos formalmente nuestra incorporación al registro de miembros.

Nuestro Grupo, así como los adultos y jóvenes que promovemos el Movimiento Scout nos comprometemos a cumplir con los Estatutos, Reglamentos, Políticas, Principios y Disposiciones de la Asociación de Scouts de Nicaragua.

Igualmente, estamos dispuestos a participar de las actividades Internacionales, Nacionales, Distritales y Locales que se coordine, organicen y ejecuten en o con la Asociación de Scouts de Nicaragua.

¡Siempre Listos Para Servir!

Responsable del Grupo

Responsable de Padres de Familia

Responsable de Distrito

Figura 130 Carta Solicitud Registro

FORMATO DE INSCRIPCIÓN DE GRUPO



Oficina Scout Nacional, Nicaragua

Dirección: Residencial El Dorado, Costado Sur Oeste de Parque que El Dorado, Managua – Nicaragua

Teléfono: + (505) 2249-2580

Web: www.scoutsdenicaragua.org

Email: info@scoutsdenicaragua.org

Facebook: Asociación de Scouts de Nicaragua

PERÍODO 2019

DATOS DEL GRUPO Nuevo Ingreso Reingreso Actualización

Nombre del Grupo: _____

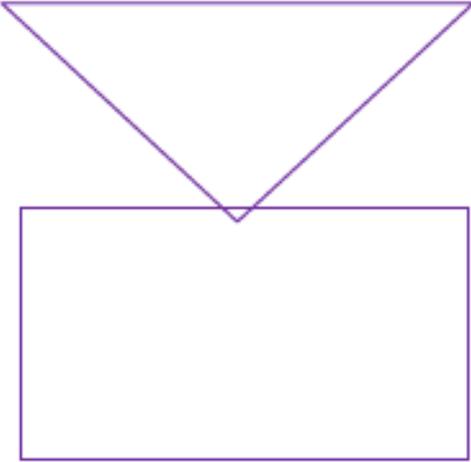
Número Solicitado Numero Asignado (llenado por la oficina nacional)

UBICACIÓN

Departamento: _____ Municipio: _____

Localidad: _____ Distrito: _____

SÍMBOLOS



Dibuje aquí la pañoleta de su Grupo con los Colores Exactos de su diseño:

Imprima acá el diseño del sello del Grupo (si poseen)

↓

Dibuje o Imprima acá el diseño de la insignia de su Grupo

←

Figura 131 Formato de Inscripción de Grupo

INFORMACIÓN GENERAL

DATOS DEL ENLACE CON LA OFICINA SCOUT:

Nombres y Apellidos: _____

Responsabilidad en el Grupo: _____

Dirección: _____

Teléfono: _____ Celular: _____ Trabajo: _____

Correo Electrónico: _____

DATOS DE LA INSTITUCIÓN PATROCINADORA

Nombre de la Institución: _____

Nombre del Representante: _____

Dirección: _____

Teléfono: _____ Celular: _____ Trabajo: _____

Correo Electrónico: _____

CLASIFICACIÓN DEL GRUPO SCOUT: Abierto () Cerrado ()

DATOS FINANCIEROS DEL GRUPO

Local del Grupo: Alquilado () Prestado () Propio ()

Equipo Mínimo: Si Tiene () No Tiene () Describe: _____

Figura 132 Formato de Información General

INFORMACIÓN DE UNIDADES

MANADA

Días en que se reúne la Manada: _____

Local de Reunión: _____

Horario de Reunión: Inicia _____ Termina _____

La Manada Posee Seisenas: Mixtas _____ Femeninas _____ Masculinas _____



SCOUT

Días en que se reúne la Unidad: _____

Local de Reunión: _____

Horario de Reunión: Inicia _____ Termina _____

La Unidad Posee Patrullas: Mixtas _____ Femeninas _____ Masculinas _____



CAMINANTES

Días en que se reúne la Comunidad: _____

Local de Reunión: _____

Horario de Reunión: Inicia _____ Termina _____

La Comunidad posee equipos: Mixtos _____ Femeninos _____ Masculinos _____



ROVER

Días en que se reúne la Sociedad: _____

Local de Reunión: _____

Horario de Reunión: Inicia _____ Termina _____

La Sociedad posee equipos: Mixtos _____ Femeninos _____ Masculinos _____



Figura 133 Información de Unidades

CARTA DE COMPROMISO

La Asociación de Scouts de Nicaragua es una organización sin fines de lucro, que contribuye a la educación integral de las niñas, los niños, adolescentes y jóvenes a través de un sistema de valores basados en la ley y promesa scouts, es por eso, que los miembros adultos voluntarios de la ASN defendemos los derechos de la infancia y debemos respetarlos en todas nuestras estructuras, posiciones, decisiones y acciones.

La capacidad para alcanzar nuestra misión, visión y objetivos está ligada a nuestra reputación como organización, esta reputación depende, en gran medida, de cada uno de nosotros manifestando y fomentando altos estándares de conducta.

Ser miembro adulto voluntario de la ASN significa aceptar una responsabilidad en cuanto a la protección de los derechos humanos en general y los derechos de la infancia en particular, por tanto, debemos mostrar una conducta ejemplar y el compromiso para la realización de un trabajo eficaz y creíble.

Este compromiso debe ser aplicado a nivel individual, pero también debemos estar atentos para elevar a la autoridad correspondiente de la ASN (de conformidad a nuestros estatutos) cualquier incidente, abuso o problema de los que hayamos sido testigos o hayamos tenido conocimiento. El incumplimiento de este compromiso puede llevar a tomar medidas disciplinarias, incluyendo la expulsión del miembro adulto o denuncia a autoridades legales correspondientes.

Como adulto voluntario de la Asociación de Scouts de Nicaragua me comprometo a:

1. Trabajar activamente para garantizar la protección de los niños, las niñas, adolescentes y jóvenes, en todas las actividades que se promuevan a nivel internacional, nacional, distrital o de grupo, creando un ambiente seguro para prevenir todo tipo de abuso.

2. Conocer, promover, respetar y defender los derechos de las niñas, los niños, adolescentes y jóvenes, contenidos en la Constitución Política y leyes vigentes de Nicaragua.

3. Mantener elevados principios de conducta, tanto personal como profesional, esforzándome para lograr altos niveles de trabajo, haciéndome responsable de mis acciones, sin abusar de mi posición de autoridad, y evitando comportamientos que puedan ocasionar el descrédito de la ASN.

4. Disponer del tiempo aceptable para desarrollar con efectividad las responsabilidades que asuma dentro de cualquier nivel estructural de la ASN.

5. Hacer cuanto de mí dependa, para adherir a mi vida los principios y valores plasmados en la Ley y Promesa Scout, así como también me comprometo a leer, respetar y cumplir las disposiciones contenidas en los estatutos, reglamentos y políticas vigentes dentro de la Asociación de Scouts de Nicaragua, en especial las contenidas en el artículo 13 de los Estatutos de la ASN, en donde se establecen las obligaciones de los miembros.

6. Participar activamente en los eventos de formación, en busca de la adquisición de las competencias necesarias para mi buen desempeño.

7. Cumplir con las obligaciones financieras que llegare a contraer con la Asociación de Scouts de Nicaragua, en caso de obtener algún crédito.

Este compromiso lo asumo de manera voluntaria, con las responsabilidades que implica y tendrá vigencia desde el de _____ del 20____, hasta el ____ de _____ del 20__.

En la ciudad de _____ a los ____ días del mes de _____ del año dos mil _____.

Nombre y Firma del Adulto Voluntario



CARTA DE INTENCIÓN AL CARGO

Fecha: _____

Localidad: _____

Señores,
Comité Scout Nacional

Dirección de Adultos en el Movimiento
Sus Manos,

Estimados:

El motivo de la presente es realizar mi formal solicitud al cargo voluntario de: _____ dentro de la estructura: _____ del municipio de: _____ de la ciudad o región de: _____; cumpliendo así con todos los requisitos estipulados por la Oficina Scout Nacional para tal fin.

En tal sentido, recorro a sus buenos oficios a fin de que, se me autorice desempeñar las labores voluntarias previstas del cargo para el año: _____.

¡Siempre Listo, Para Servir!

Firma del Solicitante: _____

Figura 135 Carta de Intención


FORMATO DE PERFIL INTEGRAL DEL ADULTO VOLUNTARIO


Estructura:	Primer Nombre:	Segundo Nombre:	Primer Apellido:	Segundo Apellido:
Grupal <input type="radio"/> Distrital <input type="radio"/> Nacional <input type="radio"/>	Nombre de la Estructura:		Localidad:	
Fecha de Nacimiento:		Tipo de identificación:		No. Documento de Identificación:
DD/MM/AAAA		Cédula de Identidad <input type="radio"/> Cédula de Residencia <input type="radio"/> Pasaporte <input type="radio"/>		
Formación Académica:		Género:		Dirección Domiciliar:
Primaria <input type="radio"/> Secundaria <input type="radio"/> Universidad <input type="radio"/>		Masculino <input type="radio"/> Femenino <input type="radio"/>		
Profesión u Oficio:		Estado Civil:		
		Soltero <input type="radio"/> Casado <input type="radio"/> Unión de hecho estable <input type="radio"/>		
Antigüedad como Adulto:		Teléfono Celular donde localizarlo:		Correo Electrónico:
menos de 5 años <input type="radio"/> más de 5 años <input type="radio"/> más de 10 años <input type="radio"/> más de 20 años <input type="radio"/>		Teléfono Convencional donde localizarlo:		Centro Laboral:
		Etapas de Formación Scout:		Estudia actualmente:
		Sub-etapa Elemental <input type="radio"/> Básica <input type="radio"/> Especializada <input type="radio"/> Perfeccionamiento Continuo <input type="radio"/>		SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/> Detalle:
Eventos Internacionales y Nacionales donde ha participado en los últimos 3 años:				
Evento:		Responsabilidad:		
Evento:		Responsabilidad:		
Evento:		Responsabilidad:		
En caso de emergencia llamar a:		Parentesco		Número de contacto:
Inscripción:		Cargo o función a desempeñar:		
Nueva <input type="radio"/> Reingreso <input type="radio"/>				

Autorizo a la Asociación de Scouts de Nicaragua, verificar por cualquier medio legal toda la información que he proveído para efectos de las relaciones que sustentan este perfil.

Firma del Adulto Voluntario

Responsable Inmediato

Figura 136 Formato del Perfil de Adulto

Instructivo del Llenado de Aspectos Específicos:

Estructura: Debe indicar en qué nivel de la asociación se desempeñará.

Nombre de la Estructura: Debe Indicar el nombre y número de Grupo, nombre de Comisión, Dirección, Comité, Área, etc.

Etapas de Formación: Debe indicar en qué etapa de formación se encuentra desarrollándose, por lo general, esto está relacionado a los símbolos de reconocimiento de competencia e idoneidad, de la siguiente manera:

Sub- Etapa Elemental	Etapas Básicas	Etapas Especializadas	Etapas de Perfeccionamiento Continuo
Ningún Símbolo o Nudo de Cuero	Insignia de Madera "2 Cuentas"	Insignia de Madera "3 Cuentas"	Insignia de Madera "4 Cuentas"

Nota: Al presente formato debe anexarsele:

- Carta de Intención al Cargo
- Carta de Compromiso
- Certificado de Conducta emitido por la Policía Nacional vigente
- 2 Cartas de Referencias Personales enfocadas en la solvencia moral del solicitante
- Certificado a Salvo del Peligro, para obtener el certificado a salvo del peligro, se debe llevar el curso en línea, para ello compartimos el siguiente link: <https://learn.scout.org/courses/>

Nota: Para ingresar al curso en línea primeramente deberá crear un usuario, el cual lo podrá crear desde el mismo enlace (en la parte superior derecha de este mismo).

Figura 137 Instructivo

Organización Mundial del Movimiento Scout
Asociación de Scouts de Nicaragua
FORMATO DE INSCRIPCIÓN MANADA AÑO 2019



DATOS DEL GRUPO

*Nombre del Grupo Scout:	*Localidad:	*No. de Grupo:	*Distrito:

DATOS PERSONALES DE EL NIÑO/LA NIÑA

*Nombres y Apellidos:			
*Departamento:	*Municipio:	*Genero:	
		F	M
*Centro de Estudio:		Turno:	
*Grado que cursa:			

DATOS SCOUTS

*Tiempo de pertenecer al Movimiento Scout:		*Nuevo Ingreso:		*Re Ingreso:	
*Etapa de Progresión:	Pata Tierna	Salador	Rastreador	Cazador	

DATOS DEL TUTOR

*Nombres y Apellidos:		*Parentesco:	*Número de Cedula:
*Teléfono Casa:	*Teléfono Trabajo:	*Teléfono Celular:	Correo Electrónico:

Con mi firma en este documento autorizo la participación de la niña, el niño (cuya información arriba se detalla) ante la Asociación de Scouts de Nicaragua, así mismo me comprometo a conocer y participar del desarrollo educativo del menor, su vida de Grupo y todas las actividades que se generen de la misma.

*Firma del tutor

* Firma del Responsable de Grupo

Nota: Llenar los campos obligatorios que lleven Asterisco (*)

Figura 138 Formato de Inscripción Manada

**Organización Mundial del Movimiento Scout
Asociación de Scouts de Nicaragua
FORMATO DE INSCRIPCIÓN SCOUT AÑO 2019**



DATOS DEL GRUPO

*Nombre del Grupo Scout:	*Localidad:	*No. de Grupo:	*Distrito:

DATOS PERSONALES DE EL /LA JOVÉN

*Nombres y Apellidos:			
*Departamento:	* Municipio:	*Genero:	*Fecha de Nacimiento:
		F M D	M A
* Centro de Estudio:	Turno:		
*Grado que cursa:			

DATOS SCOUTS

*Tiempo de pertenecer al Movimiento Scout:		*Nuevo Ingreso:		*Re Ingreso	
*Etapa de Progresión:	Pista	Senda	Rumbo	Traveela	

DATOS DEL TUTOR

*Nombres y Apellidos:	*Parentesco:	*Número de Cedula:
*Teléfono Casa:	*Teléfono Trabajo:	*Teléfono Celular:
		Correo Electrónico:

Con mi firma en este documento autorizo la participación de la/el adolescente (cuya información arriba se detalla) ante la Asociación de Scouts de Nicaragua, así mismo me comprometo a conocer y participar del desarrollo educativo de la/el menor, su vida de Grupo y todas las actividades que se generen de la misma.

*Firma del tutor

* Firma del Responsable de Grupo

Nota: Llenar los campos obligatorios que lleven Asterisco (*)

Figura 139 Formato de Inscripción Scout



Organización Mundial del Movimiento Scout
Asociación de Scouts de Nicaragua
FORMATO DE INSCRIPCIÓN CAMINANTE AÑO 2019



DATOS DEL GRUPO

*Nombre del Grupo Scout:	*Localidad:	*No. de Grupo:	*Distrito:

DATOS PERSONALES DE EL /LA JOVÉN

*Nombres y Apellidos:			
*Departamento:	* Municipio:	*Genero:	*Fecha de Nacimiento:
		F M	D M A
* Centro de Estudio:			*Turno:
*Grado o año que cursa:			*No. Cédula:
*Carrera:			
*Correo Electrónico:			*No. Celular:

DATOS SCOUTS

*Tiempo de pertenecer al Movimiento Scout:		*Nuevo Ingreso:		*Re-Ingreso:	
*Etapa de Progresión:	Búsqueda		Encuentro		Desafío

DATOS DEL TUTOR

*Nombres y Apellidos:		*Parentesco:	*Número de Cedula:
*Teléfono Casa:	*Teléfono Trabajo:	*Teléfono Celular:	Correo Electrónico:

Con mi firma en este documento autorizo la participación de él/la Joven (cuya información arriba se detalla) ante la Asociación de Scouts de Nicaragua, así mismo me comprometo a conocer y participar del desarrollo educativo de la/el menor, su vida de Grupo y todas las actividades que se generen de la misma.

 *Firma del tutor

 * Firma del Responsable de Grupo

Nota: Llenar los campos obligatorios que lleven Asterisco (*)

Figura 140 Formato de Inscripción Caminante



**Organización Mundial del Movimiento Scout
Asociación de Scouts de Nicaragua
FORMATO DE INSCRIPCIÓN ROVER AÑO 2019**



DATOS DEL GRUPO

*Nombre del Grupo Scout:	*Localidad:	*No. de Grupo:	*Distrito:

DATOS PERSONALES DE EL /LA JOVÉN

*Nombres y Apellidos			
*Departamento:	* Municipio:	*Genero:	*Fecha de Nacimiento:
		F <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>	D <input type="text"/> M <input type="text"/> A <input type="text"/>
* Centro de Estudio:		Turno:	
*Grado o año que cursa:		*No. Cédula:	
*Carrera:		*No. Celular:	
*Correo Electrónico:			

DATOS SCOUTS

*Tiempo de pertenecer al Movimiento Scout:		*Nuevo Ingreso:		*Re ingreso:	
*Progresión:	Paso	Compromiso		Partida	

DATOS DEL TUTOR

*Nombrey Apellido:	*Parentesco:	*Numero de Cedula:	
*Teléfono Casa:	*Teléfono Trabajo:	*Teléfono Celular:	Correo Electrónico:

Con mi firma en este documento autorizo la participación de él/la joven (cuya información arriba se detalla) ante la Asociación de Scouts de Nicaragua, así mismo me comprometo a conocer y participar del desarrollo educativo de la/el joven, su vida de Grupo y todas las actividades que se generen de la misma.

*Firma del tutor

* Firma del Responsable de Grupo

Nota: Llenar los campos obligatorios que lleven Asterisco (*)

Figura 141 Formato de Inscripción Róver

5.6.6 Anexo 6 - Fragmento de manual de usuario



Asociación de Scouts de Nicaragua.

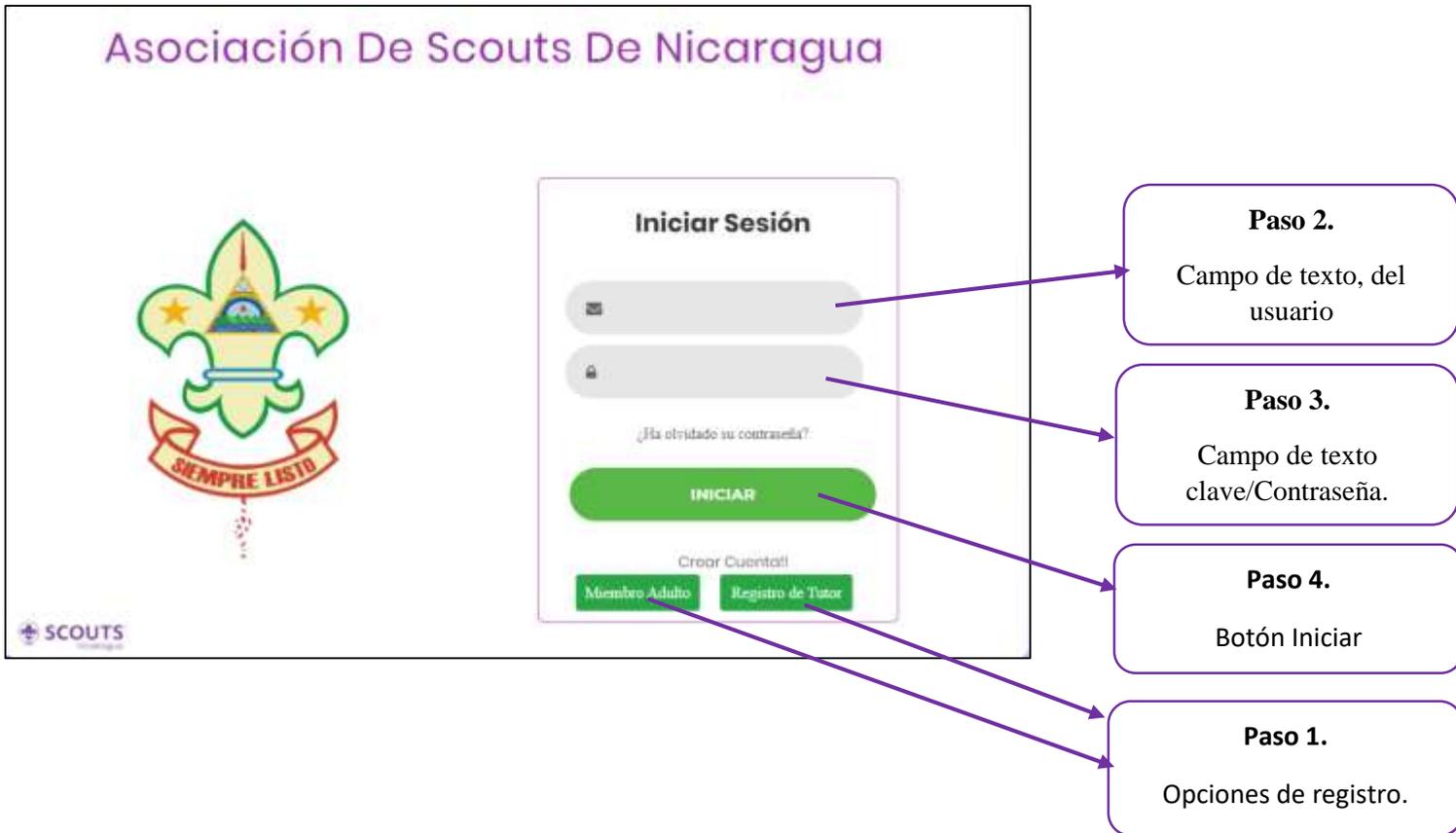
Sistema Web NISCOUT FBL para la gestión y control de los procesos administrativos en la Asociación de Scout de Nicaragua, Managua, en el segundo semestre del año 2020.

Manual de Instrucciones

2020

Iniciar sesión.

En esta interfaz el usuario selecciona la opción que le corresponde y se registra posteriormente ingresa los datos (usuario y contraseña) generados en el registro.



The image shows a login interface for the 'Asociación De Scouts De Nicaragua'. The interface includes the organization's logo on the left, a central login form titled 'Iniciar Sesión', and two registration options at the bottom: 'Miembro Adulto' and 'Registro de Tutor'. The login form contains two text input fields (username and password), a link for password recovery, and a green 'INICIAR' button. Annotations on the right side of the image identify four key elements:

- Paso 1.** Opciones de registro. (Points to the 'Miembro Adulto' and 'Registro de Tutor' buttons.)
- Paso 2.** Campo de texto, del usuario (Points to the top text input field.)
- Paso 3.** Campo de texto clave/Contraseña. (Points to the bottom text input field.)
- Paso 4.** Botón Iniciar (Points to the green 'INICIAR' button.)

Si el usuario selecciona **Miembro Adulto**: Procederá a registrar un nuevo adulto en la base datos del sistema

Paso # 1 Registro de Datos Personales...

Nueva Solicitud

Nombres

Apellidos

Sexo
-- Seleccione Sexo --

Fecha_Nac
Ejemplo: 03/04/99

Celula
Ejemplo: 802-000000000000

Estado_Civil
-- Seleccione --

Num_Pasaporte

Telefono
Ejemplo: 00000000

Direccion

Profesion

Centro_Laboral

Tipo_Rangro
-- Seleccione --

Departamento
-- Seleccione --

E-Mail
Ejemplo: alpin@guad.com

Password

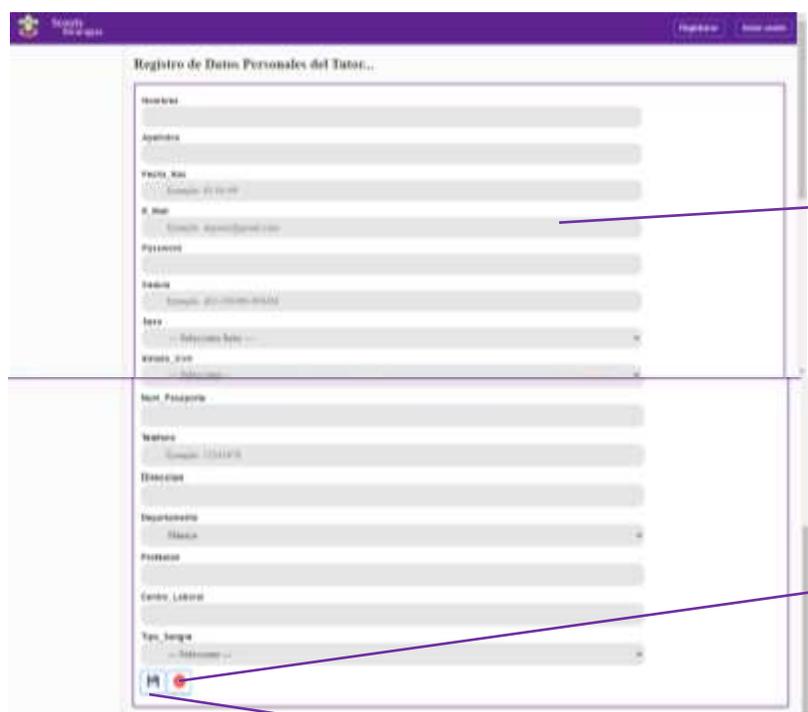
Cancelar Guardar

Paso 1.
Se ingresan los datos
para su registro.

Paso 3.
Botón cancelar

Paso 2.
Botón Guardar.

Si el usuario selecciona **Registro de Tutor**: Procederá registrar un nuevo tutor en la base datos del sistema.



The image shows a screenshot of a web application interface for registering a tutor. The form is titled "Registro de Datos Personales del Tutor..." and contains several input fields for personal information, including name, address, phone number, email, and identification details. At the bottom of the form, there are two buttons: "Cancelar" (Cancel) and "Guardar" (Save). Three callout boxes with arrows point to specific parts of the form: "Paso 1. Se ingresan los datos para su registro." points to the input fields; "Paso 2. Botón Guardar." points to the "Guardar" button; and "Paso 3. Botón cancelar" points to the "Cancelar" button.

Paso 1.
Se ingresan los datos para su registro.

Paso 2.
Botón Guardar.

Paso 3.
Botón cancelar

Una vez guardados los datos se continuará con la autenticación de usuario, si los datos son incorrectos, se enviará un mensaje de error hasta que el usuario digite las credenciales correctamente, de lo contrario se presentará el menú principal del sistema de registro NISCOUT FBL según los roles asignados al usuario en su creación, dicho menú corresponde a la siguiente



En esta pantalla, el usuario podrá acceder (según los roles y permiso otorgados por la administración) a los distintos formularios de Miembros, Incripciones, Grupos, Eventos, Usuarios, Catalogo y otros.

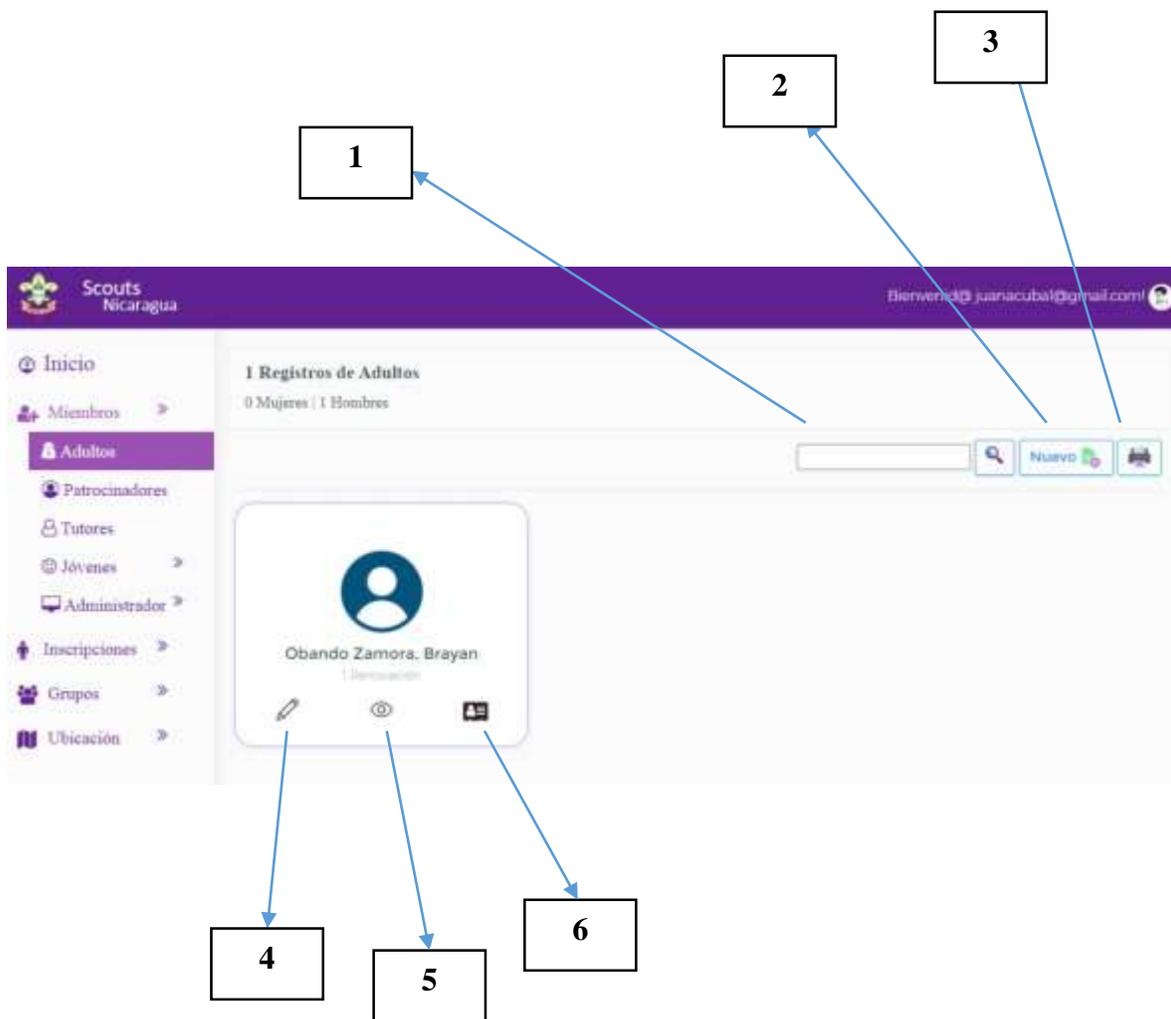
Miembros.



La pestaña **Miembro** permite seleccionar una serie de opciones (Adultos, patrocinador, tutores, jóvenes y administrador) para almacenar o visualizar registros de los miembros de la **Asociación de scout de Nicaragua**.

Al igual que los demás formularios (patrocinador, tutor y administrador) contenidos en la pestaña miembros los controles que aparecen son:

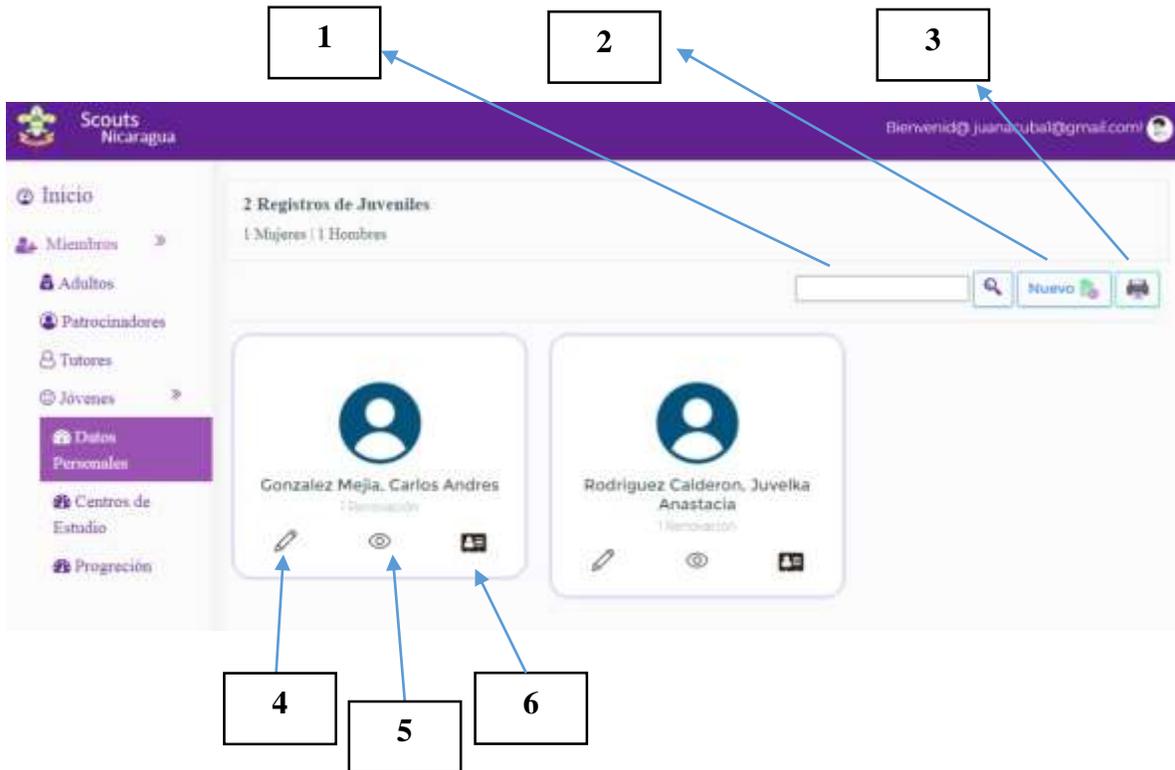
1. **Búsqueda:** Por medio de palabras claves permite hacer una búsqueda.
2. **Nuevo:** Permite registrar un nuevo miembro en la base datos del sistema.
3. **Imprimir:** Genera un listado de todos los registros encontrados en este formulario.
4. **Editar registros:** Permite modificar registros existentes.
5. **Visualizar:** Permite ver los datos de un miembro en específico.
6. **Imprimir carnet.**



Para registrar un miembro juvenil en el sistema se tiene que cumplir con un procedimiento que consiste en:

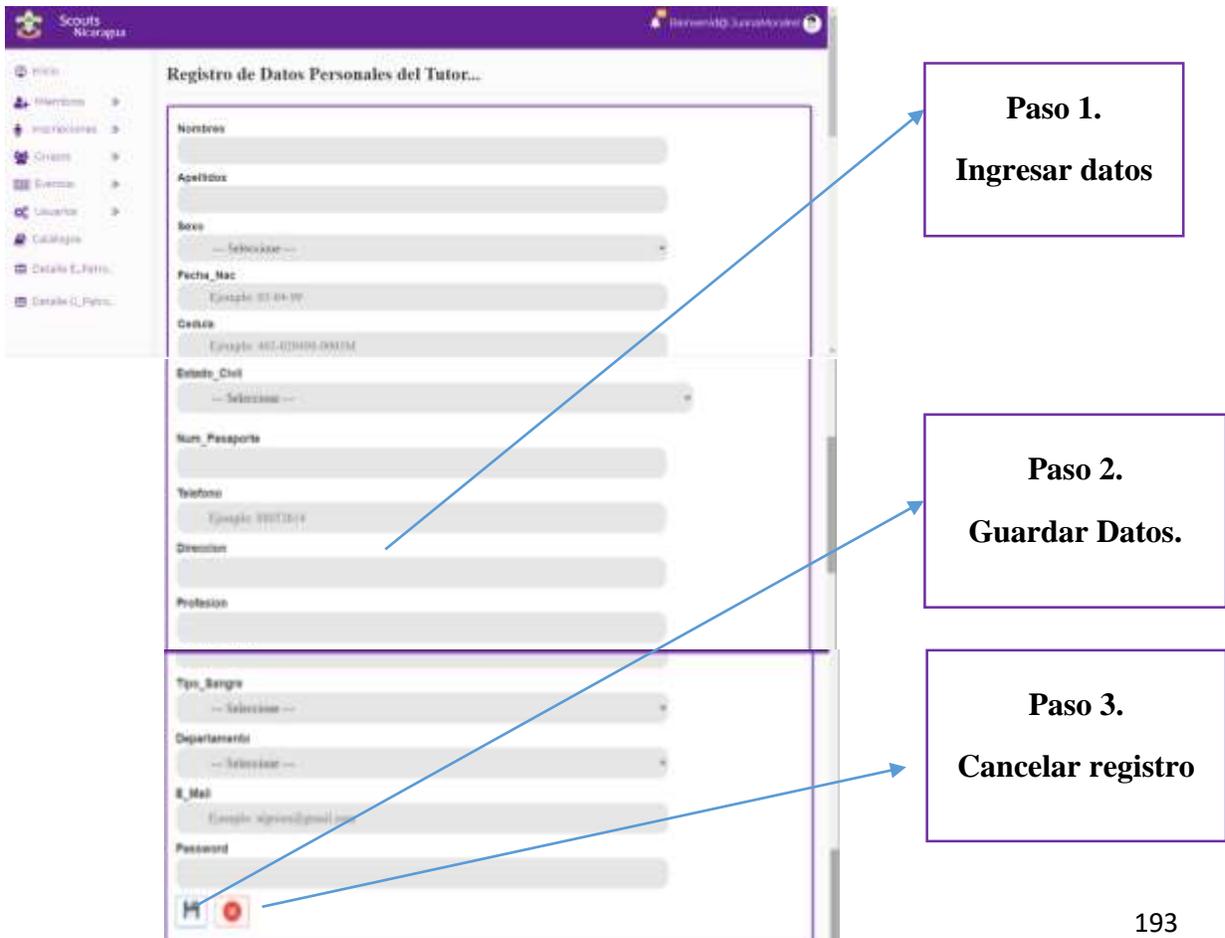
Los miembros juveniles solo pueden ser registrados por sus padres o tutor el cual será el encargado de las gestiones dentro del sistema, alguno de los controles que se usan son:

1. **Búsqueda:** Por medio de palabras claves permite hacer una búsqueda.
2. **Nuevo:** Permite registrar un nuevo miembro en la base datos del sistema.
3. **Imprimir:** Genera un listado de todos los registros encontrados en este formulario.
4. **Editar registros:** Permite modificar registros existentes.
5. **Visualizar:** Permite ver los datos de un miembro en específico.
6. **Imprimir carnet.**



Si el usuario selecciona el punto 2(nuevo joven): se mostrarán 2 interfaz.

Primera interfaz.



Segunda Interfaz.

Scouts Nicaragua

Bienvend@ Juana Morales

Registro del parentesco del Tutor

Parentesco

Persona
Mario José García gaitán

© 2019 Niscout FBL - Asociación de Scouts de Nicaragua

Paso 1.
Ingresar el tipo de parentesco

Paso 2.
Guardar Datos.

Paso 3.
Cancelar registro

Inscripciones.



La pestaña **Inscripciones** permite seleccionar una serie de opciones (Membresía_Adultos, tutores, Membresía_Juvenil y etapa de aprobación) para almacenar o visualizar registros de los miembros de la **Asociación de scout de Nicaragua**.

MembresíaAdulto: son aquellos que cuentan con un grupo asignado(dirigentes).

Entres sus principales controladores son:

1. **Búsqueda:** Por medio de palabras claves permite hacer una búsqueda.
2. **Nuevo:** Permite registrar un nuevo miembro en la base datos del sistema.

3. **Imprimir:** Genera un listado de todos los miembros encontrados en este formulario.
4. **Editar registros:** Permite modificar registros existentes.
5. **Visualizar:** Permite ver los datos de un miembro en específico.
6. **Imprimir Carnet:** Genera un carnet con los datos específicos de un miembro.

1

2

3

4

5

6

Scouts Nicaragua

Diaryveridig Juana Morales

Inicio

Miembros

Inscripciones

Membresía Adultos

Membresía Juvenil

Tutor

Etapa Aprobación

Grupos

Eventos

Usuarios

Registros de Membresía Adulto

Policia Carta_Ref_Personal Certif_Salvo_Peligro Año Cargo Estado Nombres Nombre_Subgrupo

Policia	Carta_Ref_Personal	Certif_Salvo_Peligro	Año	Cargo	Estado	Nombres	Nombre_Subgrupo
			2016	Responsable	En revisión	Francocci	Manada
			2025	Asistente	En revisión	Gerald	Scout
			2020	Asistente	En revisión	Chepe Chulo	Caminantes

© 2019 Niscout FBL - Asociación de Scouts de Nicaragua

Cuando el usuario selecciona **agregar nueva membresía** se nos presenta el formulario de registro, posteriormente cuando guardamos los datos se nos abre un segundo registro donde se ingresan los siguientes requisitos que debe cumplir un miembro adulto.

Primer formulario

Scouts Nicaragua

Resgistrando Nuevo Adulto...

God_Persona
000

Nombres

Apellidos

Sexo
--- Seleccionar Sexo ---

Fecha_Nac
Ejemplo: 02-04-99

Cedula
Ejemplo: 001-020986-896354

Estado_Civil
--- Seleccionar ---

Num_Pasaporte

Telefono
Ejemplo: 88572614

Direccion

Profesion

Centro_Laboral

Tipo_Sangre
--- Seleccionar ---

Departamento

Centro_Laboral

Tipo_Sangre
--- Seleccionar ---

Departamento
--- Seleccionar ---

E-Mail
josemichel@gmail.com

Provincia

© 2019 Scout FBL - Asociación de Scouts de Nicaragua

Paso 1.
Ingresar datos

Paso 2.
Guardar Datos.

Paso 3.
Cancelar registro

Segundo formulario

Paso #2 Registro de Membresia...

Adulto
Jorge Antonio Soza Pasquier

Carta_Compromiso
Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

Carta_Intencion
Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

Record_Policia
Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

Carta_Ref_Personal
Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

Certifi_Salvo_Peligro
Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

Año

Etapas_Aprobacion

Cargo
--- Seleccione ---

SubGrupo
--- Seleccione ---

© 2019 Niscout FBL - Asociación de Scouts de Nicaragua

**Paso 1.
Agregar
documento
PDF.**

**Paso 2.
Guardar Datos.**

**Paso 3.
Cancelar
registro**

Membresías_Juveniles: Son aquellos que se encuentran registrado a un grupo determinado.

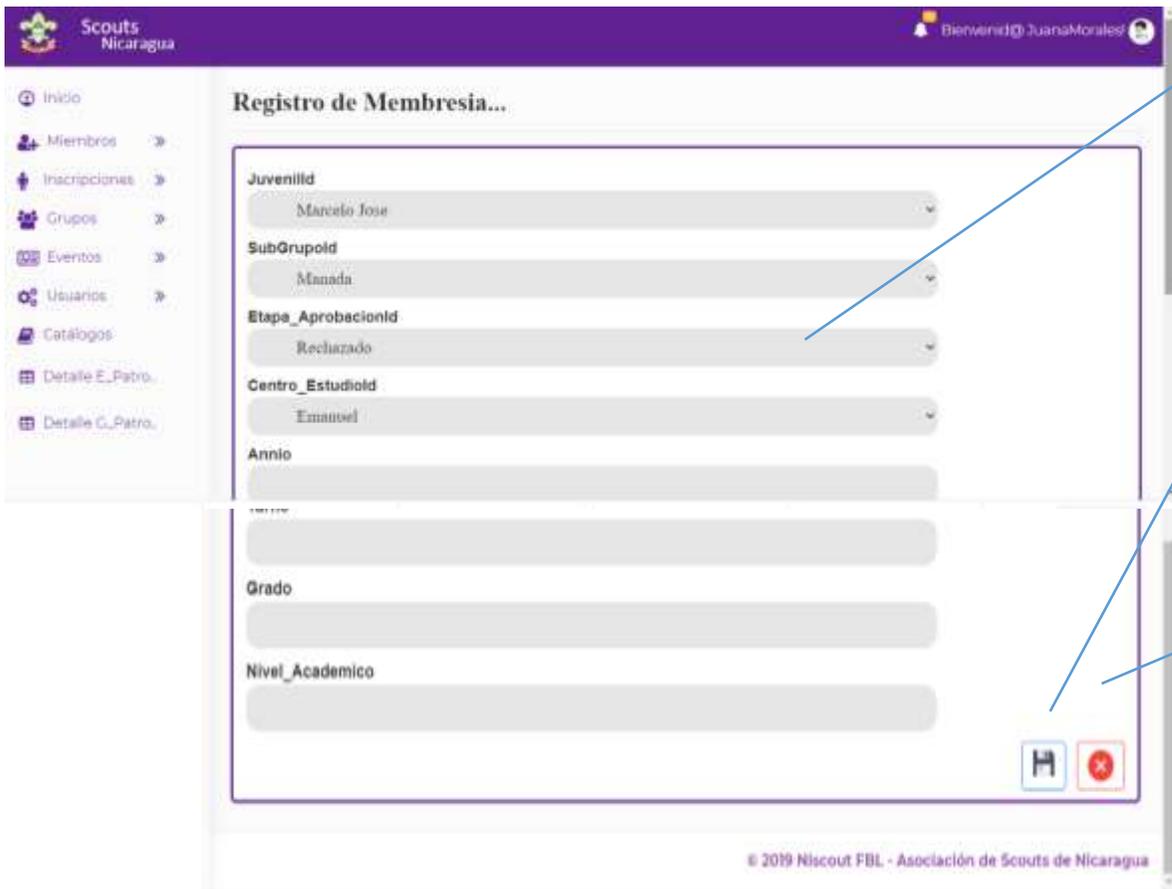
Entre sus principales controladores son:

1. **Búsqueda:** Por medio de palabras claves permite hacer una búsqueda.
2. **Nuevo:** Permite registrar una nueva membresía en la base datos del sistema.
3. **Imprimir:** Genera un listado de todos los miembros encontrados en este formulario.
4. **Editar registros:** Permite modificar registros existentes.
5. **Visualizar:** Permite ver los datos de un miembro en específico.
6. **Imprimir Carnet:** Genera un carnet con los datos específicos de un miembro.



Cuando el usuario selecciona **agregar nuevo membresía** se nos presenta el formulario de registro, donde seleccionamos el joven que deseamos darle la membresía de la asociación de scout de nicaragua.

Interfaz.



The screenshot shows the 'Registro de Membresia...' form in the Scouts Nicaragua system. The form includes fields for 'JuvenilId', 'SubGrupoid', 'Etapa_AprobacionId', 'Centro_Estudioid', 'Anio', 'Grado', and 'Nivel_Academico'. At the bottom right of the form are buttons for 'H' (Guardar) and a red 'X' (Cancelar). Three blue arrows point from text boxes on the right to these elements: the first arrow points to the form fields, the second to the 'H' button, and the third to the 'X' button.

Paso 1.
Ingresar datos

Paso 2.
Guardar Datos.

Paso 3.
Cancelar registro

© 2019 Niscout FBL - Asociación de Scouts de Nicaragua

Grupos.

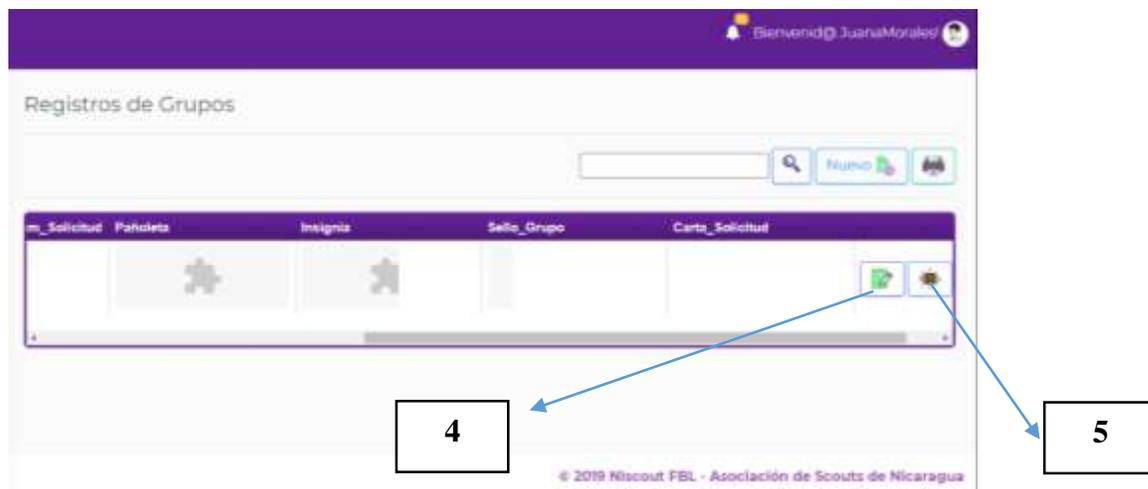


En la pestaña **Grupos** encontramos una serie de opciones (Grupos, Unidades y Ubicaciones) que permite almacenar datos correspondientes a cada grupo inscritos en la asociación de scout de Nicaragua.

En la ventana **Grupo** se muestra una serie de botones

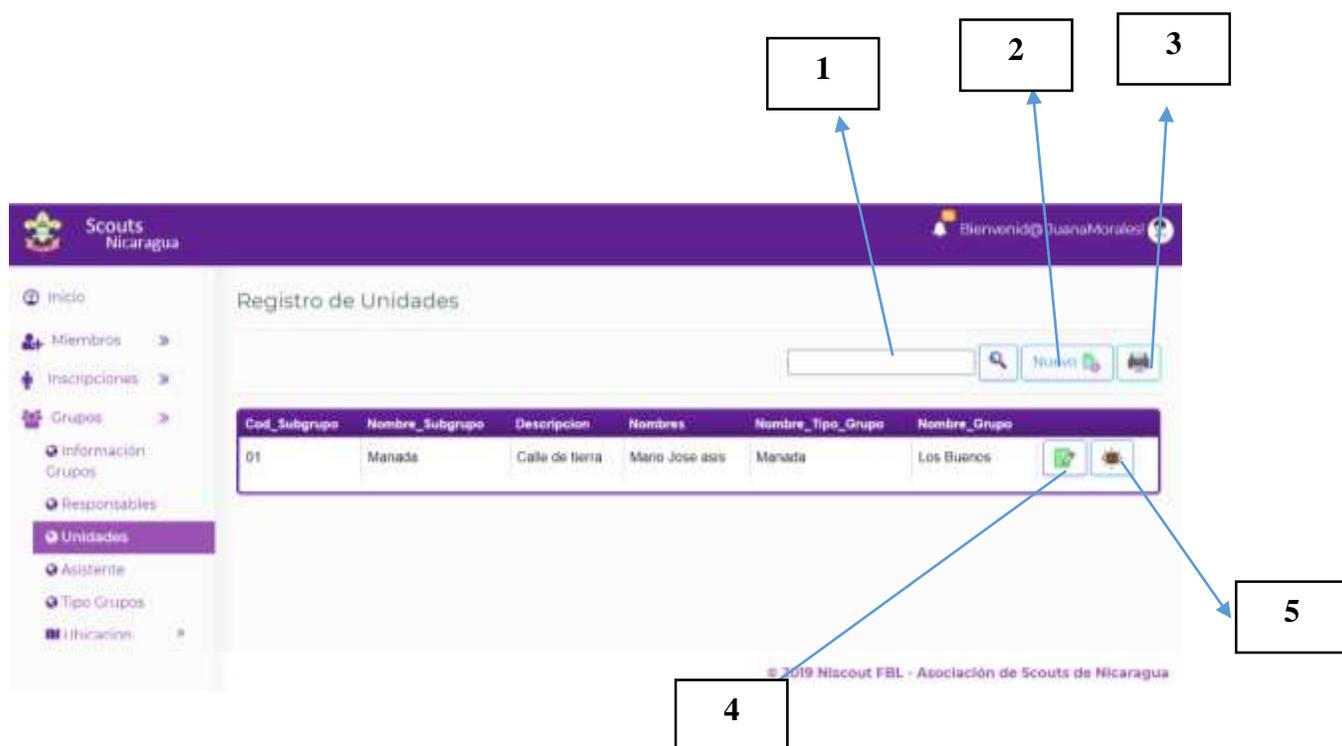
Los controles que se muestra son:

1. **Búsqueda:** Por medio de palabras claves permite hacer una búsqueda.
2. **Nuevo:** Permite registrar un nuevo grupo en la base dato del sistema.
3. **Imprimir:** Genera un listado de todos los grupos encontrados en este formulario.
4. **Editar registros:** Permite modificar registros existentes.
5. **Visualizar:** Permite ver los datos de un grupo en específico.



En la venta **Unidades** los controles que se muestra son:

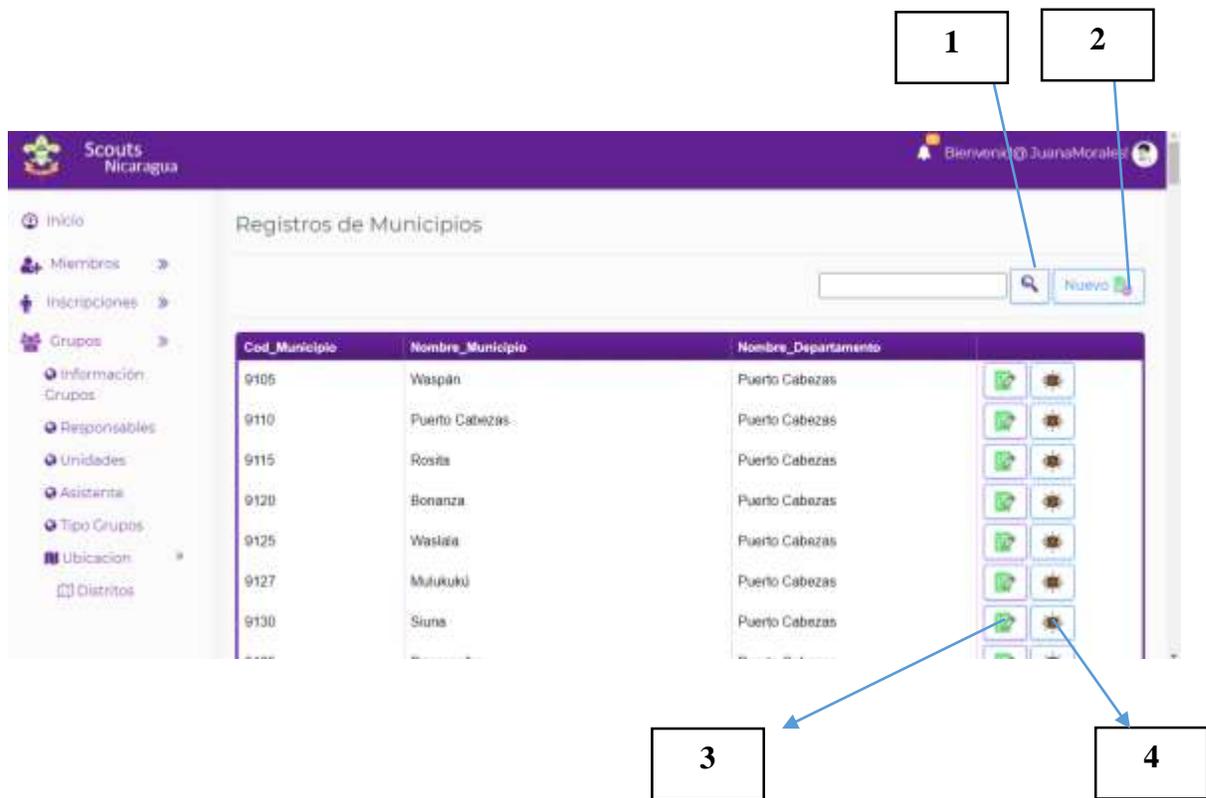
1. **Búsqueda:** Por medio de palabras claves permite hacer una búsqueda.
2. **Nuevo:** Permite registrar una nueva unidad en la base dato del sistema.
3. **Imprimir:** Genera un listado de todas las unidades encontrados en este formulario.
4. **Editar registros:** Permite modificar registros existentes.
5. **Visualizar:** Permite ver los datos de una unidad en específico.



En la venta **Ubicaciones** se registra los departamentos y municipios.

Los controles que se muestran son:

1. **Búsqueda:** Por medio de palabras claves permite hacer una búsqueda.
2. **Nuevo:** Permite registrar un nuevo municipio en la base dato del sistema.
3. **Editar registros:** Permite modificar registros existentes.
4. **Visualizar:** Permite ver los datos de municipio en específico.



Eventos.



En esta opción **Evento** se almacena los detalles del evento a realizarse en la asociación de scout de Nicaragua.

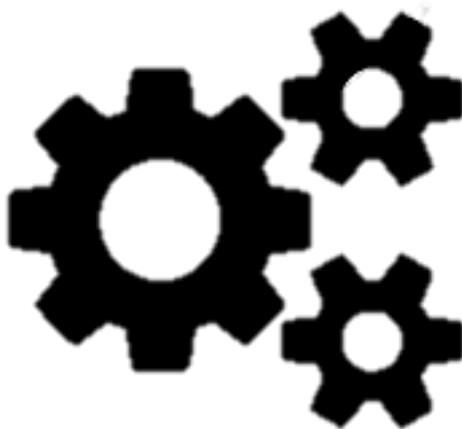
Estos son los controles que se muestran:

1. **Búsqueda:** Por medio de palabras claves permite hacer una búsqueda.
2. **Nuevo:** Permite registrar un nuevo evento en la base dato del sistema.
3. **Editar registros:** Permite modificar registros existentes.
4. **Visualizar:** Permite ver los datos de un evento en específico

The screenshot shows the 'Registros de Evento' (Event Records) page in the Scouts Nicaragua system. The interface includes a sidebar menu with options like 'Inicio', 'Miembros', 'Inscripciones', 'Grupos', 'Eventos', 'Local Eventos', 'Asistentes', and 'Usuarios'. The main content area displays a table of event records. A search bar is located above the table, and a 'Nuevo' (New) button is to its right. Below the table, there are icons for editing and viewing records. Four numbered callouts (1, 2, 3, 4) are placed around the interface: 1 points to the search bar, 2 points to the 'Nuevo' button, 3 points to the edit icon, and 4 points to the view icon.

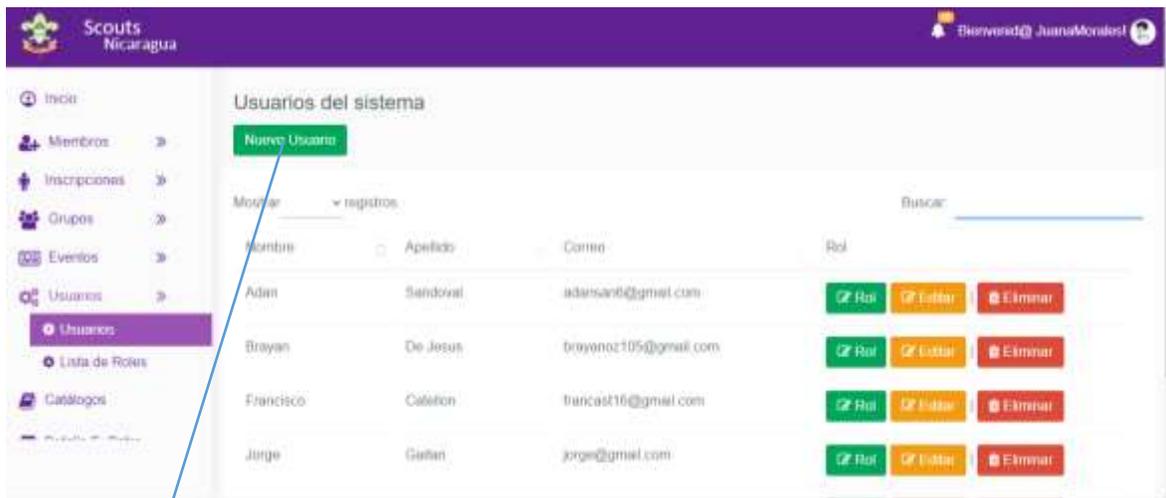
Código	Evento	Descripción	Hora	Fecha	Unidades
01	campamento	dirigida por rover	10:30:00	2/9/2020 00:00:00	Manada

Usuarios.



En esta opción de **Usuario** vamos a gestionar los roles que tendrán cada usuario.

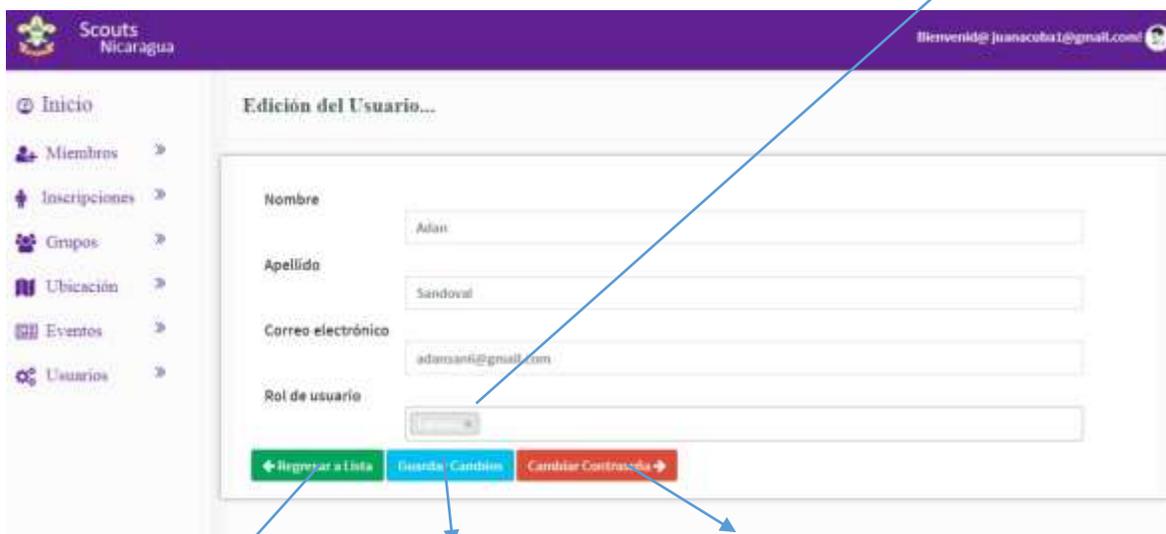
Interfaz inicial.



**Agregar nuevo
Usuario**

Para cambiar un rol damos clic en la opción editar

Pasó 1
Cambiar el rol



Botón cancelar

Pasó 2
Guardar cambios

**Botón cambiar
contraseña.**