

**Convenio de práctica y pasantía suscrito entre la Universidad Nacional abierta y a
Distancia – UNAD y la Empresa Studio Uva3**

Giovanni Alexánder García Cortés

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD
Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería
Programa de Ingeniería de Sistemas
CCAV Dosquebradas
2020

Tabla de contenido

Dedicatoria	3
Agradecimientos	4
Resumen.....	5
Abstract	6
Introducción	7
Justificación	8
Objetivos	9
Objetivo general	9
Objetivos específicos	9
Presentación de la Empresa	10
Misión.....	10
Visión.....	10
Cronograma.....	11
Resultados esperados	11
Descripción de la pasantía	12
Desarrollo de plan de trabajo de la pasantía	13
Scrum.....	14
Kanban.....	15
Conclusiones.....	33
Bibliografía	34

Dedicatoria

Dedico este trabajo principalmente a Dios, a mi Padre que ya no está físicamente pero que desde el cielo me está viendo alcanzar mis metas y logros, mi Madre y a todas las personas que han contribuido de una u otra forma en mi formación profesional, mi tía Doris, mi tía Dignory, mi esposa e hija, Tutores y Concejeros.

Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a Dios, por ayudarme y guiarme en cada paso que doy, para cumplir una meta más en mi vida.

A mis Padres, por el sacrificio que nos dieron a mi hermano y a mí para sacarnos adelante, la paciencia, el acompañamiento y el ánimo que nos dan. Mi Padre Humberto que desde el cielo me ha dado fuerzas para continuar y mi Madre Luz Marina, con su apoyo incondicional y económico, por estar a mi lado siempre.

A mi Tía Doris, por ese apoyo tanto económico como emocional que me brindo.

A mi esposa Jessica y mi hija Liana Maritza, por su paciencia.

A la Empresa Studio Uva3, por brindarme la oportunidad de realizar mi pasantía, por la paciencia en cada explicación, por la orientación de cada uno de los integrantes del Equipo Backend y por cada consejo que me dieron, para culminar con éxito mi trabajo de práctica.

Al Tutor PhD. Jheimer Julián Sepúlveda López, docente y asesor de la propuesta de pasantía, muchas gracias por su disposición, conocimiento, orientación, colaboración y apoyo, para realizar con éxito la presentación del informe final de la pasantía realizada durante estos cuatro meses.

A todos los docentes de la Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería ECBTI, como también de diferentes Escuelas que vi en mi paso por la Universidad, a la Ing. Wcdaly Cortés Algeciras Tutora Líder ECTBI del CCAV de Dosquebradas, muchas gracias por sus orientaciones, recomendaciones durante mi estadía como estudiante.

Resumen

En el presente documento se exponen los resultados obtenidos durante la pasantía, la cual se selecciona como opción de grado, en el cual se aplican los conocimientos adquiridos durante el proceso de la formación profesional del programa de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD. Este proceso se llevó a cabo en la Empresa Studio Uva3 en la modalidad del Teletrabajo debido a la emergencia sanitaria generada por el COVID-19, el cual no se presentó ningún obstáculo para realizar las actividades programadas.

Palabras clave: ingeniería, sistemas, pasantía, programación, ingeniería de sistemas, lenguajes de programación.

Abstract

This document presents the results obtained during the internship, which I selected as a degree option, in which the knowledge acquired during the professional training process of the Systems Engineering program of the Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD (National Open and Distance University) is applied. This process was carried out in the company Studio Uva3 in the modality of Teleworking due to the sanitary emergency generated by the COVID-19, which did not present any obstacle to carry out the programmed activities.

Keywords: engineering, systems, internship, programming, systems engineering, programming languages.

Introducción

Para optar por el Título de Ingeniero de Sistemas de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, se requiere haber cursado y aprobado todos los créditos académicos del programa y también seleccionar y aprobar la opción de grado.

De acuerdo a lo anterior y cumpliendo con los requisitos mínimos se escogió como opción de grado la pasantía, este con la finalidad de poner en práctica los conocimientos vistos en clase y de aprender como es el trabajo físicamente, de igual forma poder ir adquiriendo un vínculo laboral con el fin de demostrar las capacidades que puedo adquirir en el proceso tanto de formación como de práctica.

Para llevar a cabo la opción de grado seleccionada, se presenta el siguiente informe final, en donde se hace una descripción de la empresa, el proceso realizado, las capacitaciones y los proyectos que se realizaron en los cuatro meses durante la pasantía.

Por lo tanto, se realiza convenio de práctica y pasantía suscrito entre la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD y la Empresa Studio Uva3.

Se realizará por parte del estudiante de Ingeniería de Sistemas Giovanni Alexander García Cortés, pasantía según Plan de Trabajo presentado al Comité Curricular y aprobada por el mismo, donde se realizará un proyecto y se colaborará en otros, relacionados con la programación y mostrando como resultado la realización de cada uno en los que intervino el estudiante.

Justificación

En el municipio de Armenia Quindío, la empresa Studio Uva3 actualmente realiza los proyectos de LEVEL y OpenMyTab, así mismo tiene varios grupos distribuidos en los diferentes proyectos para poder cumplir con la demanda de desarrollo de software.

Ante la variada demanda de Desarrollo de Software, la empresa Studio Uva3 distribuyó estos proyectos con el fin de no generar impactos negativos hacia la empresa y poder tener a los clientes satisfechos con el cumplimiento en la entrega con estas alternativas de solución efectivas y oportunas.

Es por ello que, para poder contribuir en estas alternativas de solución, la empresa Uva3 requiere la colaboración de un Pasante del programa de Ingeniería de Sistemas, que permita aplicar los conocimientos adquiridos durante su formación académica, aportando ideas, utilizando las diferentes herramientas de apoyo técnico en el proceso de Desarrollo de Software que se emplean en la empresa, como son, editores de texto para (HTML, CSS, PHP, entre otros.), Ionic, Angular.

Objetivos

Objetivo general

Apoyar técnica y profesionalmente a la empresa Uva3 en las labores correspondientes al análisis, diseño y desarrollo de funcionalidades de los proyectos LEVEL y OpenMyTab, que cumplan con los requisitos y estándares de la empresa y así cumplir a cabalidad con los requerimientos de los clientes.

Objetivos específicos

Contribuir a las mejoras de los proyectos LEVEL y OpenMyTab en lo que respecta a BackEnd y FrontEnd.

Diseñar y desarrollar pruebas funcionales a los productos desarrollados en el marco de los proyectos LEVEL y OpenMyTab.

Contribuir en las mejoras de la cultura organizacional, indicando sugerencias y posibles mejoras.

Presentación de la Empresa

Studio Uva3, es una empresa Colombiana, fundada en el 2011 en Armenia Quindío, su oficina principal se encuentra ubicada en la Calle 21 No. 18 – 13 Oficina 302 Edificio San Marcos, la empresa se especializa en Desarrollo de software, Aplicaciones móviles, Diseño, Marketing, Testing, entre otros servicios.

Misión

Studio Uva3 S.A.S. es una empresa que crea y transforma plataformas digitales, que permiten a las personas y organizaciones mejorar sus procesos, estrategias y estilos de vida, haciendo de la tecnología su mejor aliada para la estandarización y automatización de sistemas para hacer un futuro más sencillo.

Visión

Para el año 2022 Studio Uva3 S.A.S. será una empresa destacada en el sector de software y soluciones informáticas, reconocida a nivel nacional e internacional, a través de excelentes productos y servicios tecnológicos. Ofreciendo calidad e innovación en el servicios, gracias al respaldo tecnológico y personal altamente capacitado.

Cronograma

ACTIVIDAD	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4
Realizar registro fotográfico digital	XX	XX	XX	XX
Hacer adaptación a la cultura organizacional de la empresa	XX			
Realizar inmersión en los proyectos LEVEL y OpenMyTab	XX			
Realizar inmersión en las metodologías de trabajo, Scrum y Kanban	XX			
Realizar prácticas para consolidar conocimiento en PHP, HTML, ANGULAR Y CSS	XX	XX		
Apoyar al equipo de BackEnd y FrontEnd de la empresa desarrollando funcionalidades de los proyectos LEVEL y OpenMyTab		XX	XX	XX
Apoyar al equipo de los proyectos LEVEL y OpenMyTab en el diseño de pruebas funcionales		XX	XX	XX
Realizar pruebas funcionales a los proyectos de LEVEL y OpenMyTab		XX	XX	XX

Figura 1: Cronograma del plan de trabajo en Studio Uva3.

Resultados esperados

RESULTADO/PRODUCTO ESPERADO	INDICADOR
Actualización de Frontend del proyecto LEVEL Web, actualización de HTML simple a Twig, refactorización de código PHP y JavaScript	1 documento de relación de funcionalidades
Funcionalidades de soporte al área de desarrollo, desbloqueo de sincronización, creación de licencias para el proyecto Level y OpenMyTab	1 documento de relación de funcionalidades
Nuevas funcionalidades para mejorar la experiencia de compra de un comensal a través de la web y app en el proyecto OpenMyTab	1 documento de relación de funcionalidades
Implantación de herramienta para la gestión de recordatorios.	1 informe de implantación
Plataforma para la gestión de ingreso de colaboradores, esta plataforma va a permitir agilizar el registro de un colaborador a las herramientas que se usan, correo corporativo, plataforma de administración de proyectos, chat.	1 documento técnico del desarrollo realizado

Figura 2: Indicador de resultado esperado del plan de trabajo en Studio Uva3.

Descripción de la pasantía

Se realizó la respectiva pasantía en la Empresa Studio Uva3, en el área de desarrollo de software tanto BackEnd como FrontEnd, donde inicialmente estuve en capacitación para el manejo de las diferentes herramientas de comunicación y de gestión que la empresa maneja, entre ellas están el correo y el chat corporativo, plataformas de desarrollo y documentación Visual Studio Code, GitKraken y GitLab, entre las tecnologías están HTML5 Y CSS3, MySQL, JavaScript, PHP y Docker, Frameworks Symfony y las metodologías que la empresa utiliza para llevar a cabo estas tareas están Kanban y Scrum. Esta capacitación se hizo antes de ser incluido en los proyectos que la empresa está manejando y en los que están en desarrollo.

Igualmente se aplicaron los conocimientos adquiridos los cuales sirvieron de apoyo en el análisis y desarrollo en cada una de las actividades y se logró cumplir con el objetivo de la pasantía según el plan de trabajo.

Desarrollo de plan de trabajo de la pasantía

De acuerdo al cronograma de actividades se realizó la inmersión a la cultura organizacional de la empresa en la cual me dieron a conocer la identidad de la empresa, el sistema de control y comunicación que maneja ya que de este depende una buena comunicación y al mismo tiempo cumplir con los requisitos de un determinado software, para ello se estableció que la comunicación y el control de las actividades se manejan por medio del correo electrónico como por el Chat corporativo en donde cada equipo estará reunido cumpliendo con el horario establecido por la empresa; la empresa tiene establecido cuatro eventos para el inicio, intermedio y final del horario laboral ya que por la situación que se vive en el mundo se estableció seguir trabajando de forma remota, es por ello que estos eventos se deben informar por medio de la herramienta Mattermost, los cuales son: Iniciar labores, salir a almorzar, retomar labores y finalizar labores, en este último se deben informar las tareas realizadas durante el día.

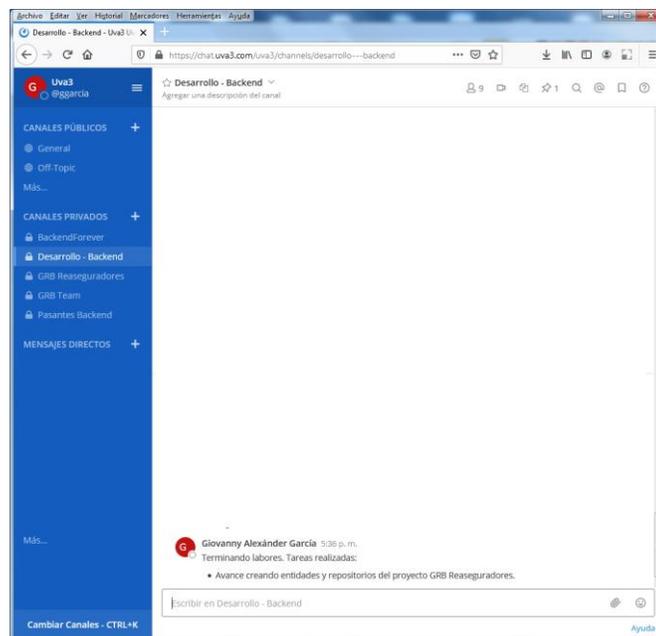


Figura 3: Herramienta de comunicación.

Continuando con las actividades realicé la inmersión en las metodologías de trabajo Scrum y Kanban, de las cuales hago una reseña o investigación realizada durante la capacitación.

Scrum

En este proceso se aplican un conjunto de buenas prácticas para trabajar en equipo colaborativamente y así lograr obtener el mejor resultado de un proyecto, el Scrum permite realizar entregas parciales del proyecto final, este proceso se indica especialmente para proyectos con entornos complejos, en donde se requieren obtener resultados pronto y los requisitos son cambiantes o son poco definidos, en este proceso la innovación, competitividad, flexibilidad y la productividad son muy fundamentales.

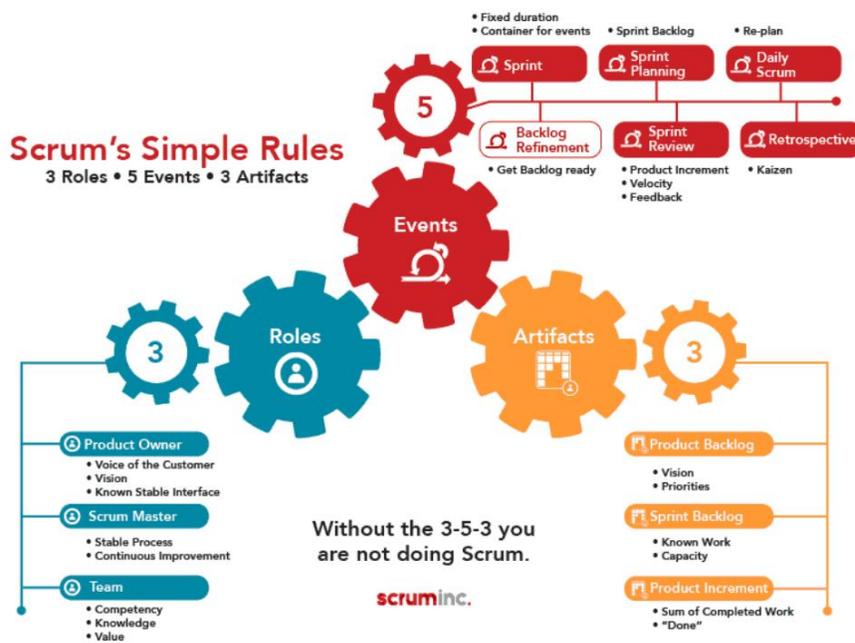


Figura 4: (2018). *The 3-5-3 of Scrum*.

Esta herramienta se puede utilizar también cuando los costos se elevan, cuando se requiere una capacidad de reacción mayor frente a la competencia e inclusive cuando los equipos de trabajo tienen la moral baja, entre otras funciones; en Scrum se manejan diferentes Roles como son: Product Owner, Scrum Master, Dev. Team.

Kanban

De acuerdo a su significado, la palabra Kanban viene del japonés cuya traducción quiere decir tarjeta con signos o señal visual. Se maneja por medio de un tablero el cual se compone por tres columnas que son: “Por hacer”, “En proceso” y “Hecho”, este tablero es básico y nos puede servir como fuente de información, el cual permite ver en dónde está el problema en el proceso y que impide el flujo de trabajo del mismo. Este proceso fue elaborado por Toyota en su TPS (Toyota Production System).

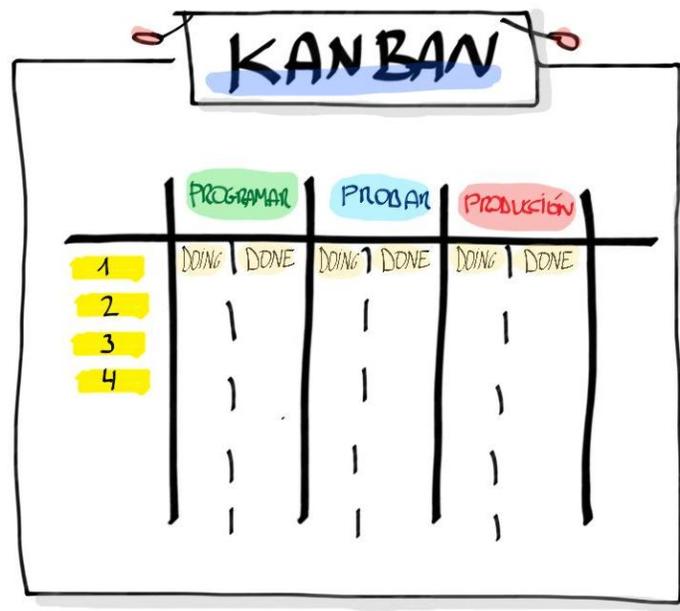


Figura 5: Método Kanban.

El aspecto a tener en la cuenta es el WIP (Work in Progress), el cual corresponde al límite de tareas que podemos admitir por columna en el tablero Kanban sin bloquear nuestra productividad.

En mi caso, la empresa me puso a averiguar sobre qué otras herramientas ofrecen este tipo de servicios y si es posible mezclar para que todo funcione desde una misma plataforma; lo que pude investigar fue la herramienta Trello, el cual ofrece el servicio de tablero y se puede ajustar para que vaya informado cuanto tiempo falta para entregar una tarea este servicio es limitado en

su versión gratuita, también se puede utilizar para que nos informe sobre cumpleaños, ya depende del tema a configurar.

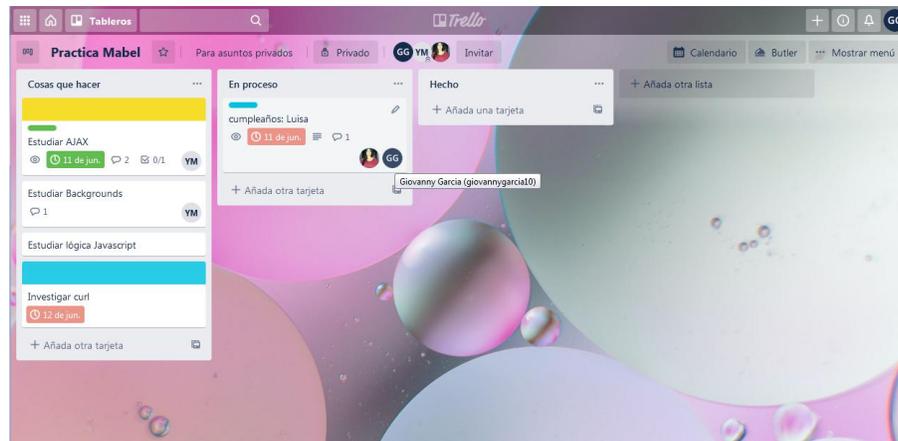


Figura 6: Herramienta investigada Trello Kanban.

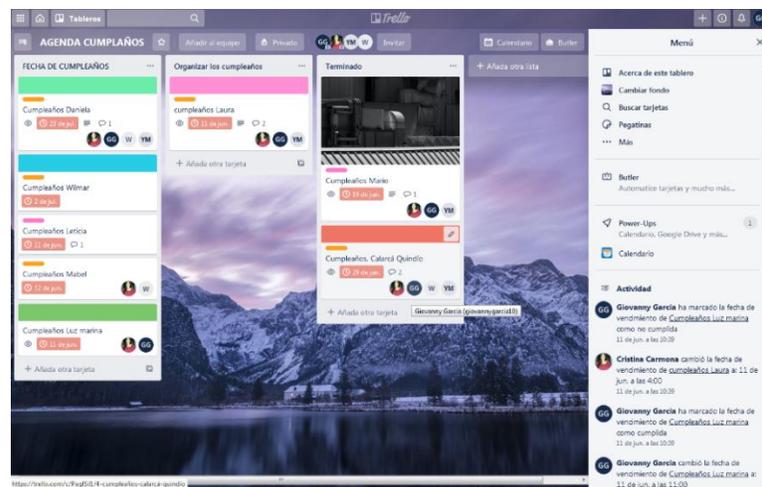


Figura 7: Herramienta investigada Trello Kanban.

Este proceso se hizo para que conociéramos el funcionamiento de la herramienta que se maneja internamente en la empresa, la cual es la siguiente.

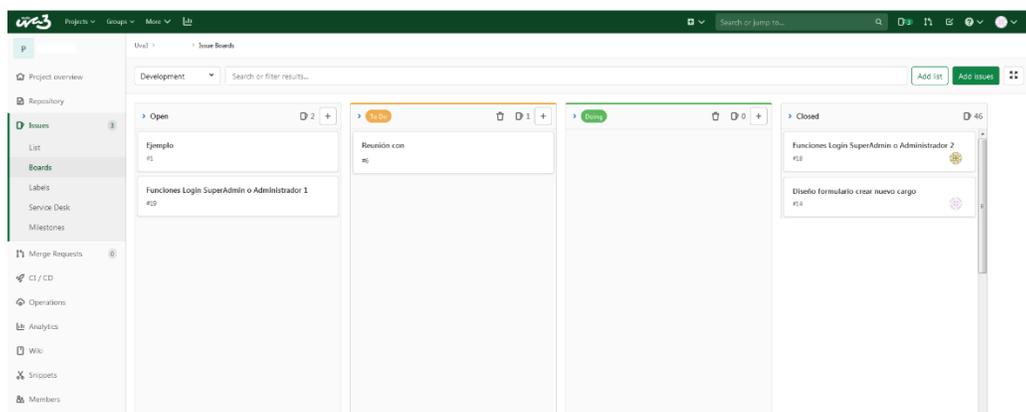


Figura 8: Herramienta de metodología Kanban y Scrum.

A comparación con la herramienta Scrum, Kanban no tiene roles.

La siguiente actividad que se realizó en este primer mes, fue conocer los diferentes proyectos que tiene la empresa, entre ellos son: SEITEM, LEVEL y OpenMyTab, SEITEM es una Software de Inventario y facturación y es el producto insignia de la empresa y los otros dos son aplicaciones para restaurantes, comidas rápidas, entre otros, ya que se pueden utilizar para diferentes tipos de negocio.



Figura 9: Presentación Proyectos.

A partir del segundo mes estuvimos realizando prácticas básicas para consolidar los conocimientos adquiridos en HTML5, CSS3, JavaScript, PHP y adquiriendo nuevos conocimientos con el Framework Symfony y Twig, este framework se utiliza para desarrollar aplicaciones web basado en el patrón Modelo Vista Controlador, el cual separa la lógica del negocio, del servidor y la presentación de la aplicación web; de acuerdo a información en el sitio

web: Symfony es un conjunto de componentes PHP reutilizables y un framework PHP para proyectos web.



Figura 10: *Symfony*.

Para el desarrollo del FrontEnd se utilizó Twig el cual es un motor de plantillas moderno para PHP viene incluido en Symfony o se puede instalar de forma fácil, el cual hace mucho más rápido, seguro, y flexible nuestras aplicaciones web.



Figura 11: *Twig a Symfony Project*.

Para continuar con las prácticas de los diferentes lenguajes, nos solicitaron realizar un proyecto nuevo para la empresa el cual va a ser implementando en la misma, tenemos la siguiente ficha técnica:

Especificaciones técnicas

Proyecto implementación de Software de registro

Proyecto PAP-UVA3 Partner Administration Platform

Descripción de la solución tecnológica

La Empresa Studio Uva3 S.A.S., requiere implementar un software de registro, que permita:

1. Registrar nuevos colaboradores para la empresa.
2. Generar los usuarios de cada colaborador.
3. Generar las contraseñas para cada herramienta como son: Correo corporativo, Chat Corporativo y CI.

Corporativo y CI.

4. Enviar el manual y reglamento de la empresa.

5. Enviar archivo de bienvenida al nuevo programador siempre y cuando al registrar el nuevo colaborador se seleccione el cargo de programador o desarrollador.

Lo anterior es para reducir tiempo y procesos, se debe trabajar tanto FrontEnd como BackEnd.

Especificaciones técnicas

Aspecto funcionales

El software de Registro debe contar con la siguiente funcionalidad:

1. El software debe realizar login de administrador para realizar los procesos.

2. El software debe realizar Registro de un nuevo colaborador.

3. El software debe realizar Registro a las herramientas corporativas como son: Correo, Chat y CI.

4. El software debe permitir enviar un correo electrónico al nuevo colaborador con los datos de acceso a las herramientas.

5. El software debe permitir enviar un correo con el manual de convivencia y reglamento interno de la empresa.

6. El software debe permitir enviar un correo electrónico con un archivo de bienvenida al programador, siempre y cuando se haya seleccionado el cargo de programador o desarrollar al momento de registrar el nuevo colaborador.

7. El software debe permitir actualizar los datos de los colaboradores.

8. El software debe mostrar un listado de todos los colaboradores.

9. El software debe permitir gestionar el contrato del nuevo colaborador.

10. El software debe permitir actualizar contrato si este es renovado.

11. El software debe permitir adjuntar contrato.
12. El software se debe correr dentro de un panel administrativo.

Aspectos operativos

1. El software debe ser adaptable y escalable a las necesidades actuales y futuras funcionalidades.
2. El software debe contar con seguridad por perfiles de usuario.

Aspectos técnicos

1. Arquitectura Web o cliente servidor.
2. La solución debe permitir la integración con la base de datos MySQL o PostgreSQL.

Aspectos sobre el servicio

1. Uso del software por tiempo indefinido.
2. Durante el proceso de implementación el Coordinador del personal pasante se hace responsable y hará las respectivas reuniones para realizar un seguimiento de las actividades programadas en el cronograma.

Antes de continuar con el desarrollo e implementación de las diferentes vistas, presente al Coordinador de pasantes en la empresa, los diseños de los mockups correspondientes para el desarrollo del proyecto, los hice con la aplicación Balsamiq Mockups, los cuales presento a continuación:

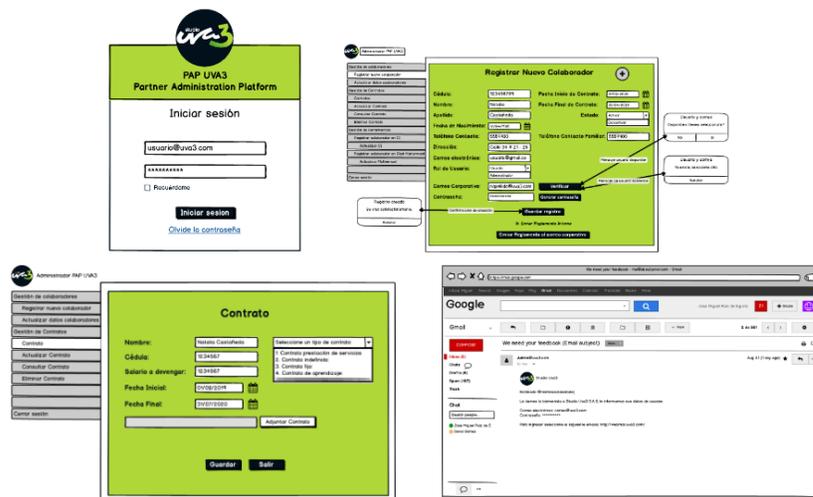


Figura 12: Diseños mockups iniciales del proyecto.

Se desarrollan las vistas de parte del FrontEnd tanto en HTML5 como CSS3 del login para el ingreso a la aplicación, además se adaptan las vistas al framework Symfony elegido para el desarrollo del mismo:



Figura 13: Implementación vista login del proyecto.

En la siguiente imagen se presenta el diseño final del login.



Figura 14: Vista final Login del proyecto.

Continuando con el proyecto, se desarrollan las vistas para el formulario de registro del nuevo colaborador.

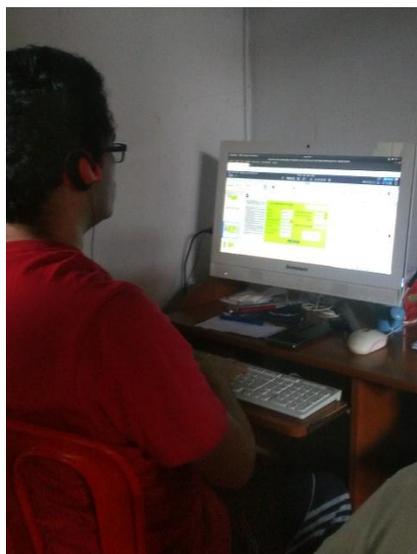


Figura 15: Diseño Vista formulario de registro del proyecto.

En la siguiente imagen se encuentra el diseño final del formulario de registro del nuevo colaborador, este mismo formulario se utiliza para la edición o actualización de datos, presenta varios campos input entre los que están campos de fecha, numéricos, checkbox; estos checkbox

presentan una funcionalidad que al momento de seleccionar cada checkbox se habilita el campo de email, chat y ci, sino permanecen ocultos y deshabilitados, cada campo tiene la funcionalidad de ser verificados de que estén completos sino no se puede registrar, el proyecto es completamente responsivo.

Figura 16: Vista final formulario de registro del proyecto.

A continuación, muestro el desarrollo de la tabla de listado colaboradores, en donde aparecen los colaboradores registrados, se puede buscar por nombre y en la tabla se encuentra la funcionalidad de organizar por filtro los campos Nombre, Cédula y Fecha de creación, en el campo Acción encontramos el botón de Editar, nos permite Editar o actualizar datos del Colaborador.

Nombre	Apellido	Cédula	Dirección	Teléfono Personal	Contacto Familiar	Fecha de Creación	Acción
Cristina	Campo	10882345	La Pradera	3214567800	3113458865	22/08/2020	
Gildardo	Garcia	1097396451	Calle 13 No. 12 - 15	3195269875	3108459512	21/09/2020	
Martha	Londoño	4569874567	urb. valqueria	3102457896	7502589	21/08/2020	

Figura 17: Vista tabla de listado de los colaboradores del proyecto.

En la siguiente imagen, muestro los campos en la base de datos del proyecto, los cuales son:

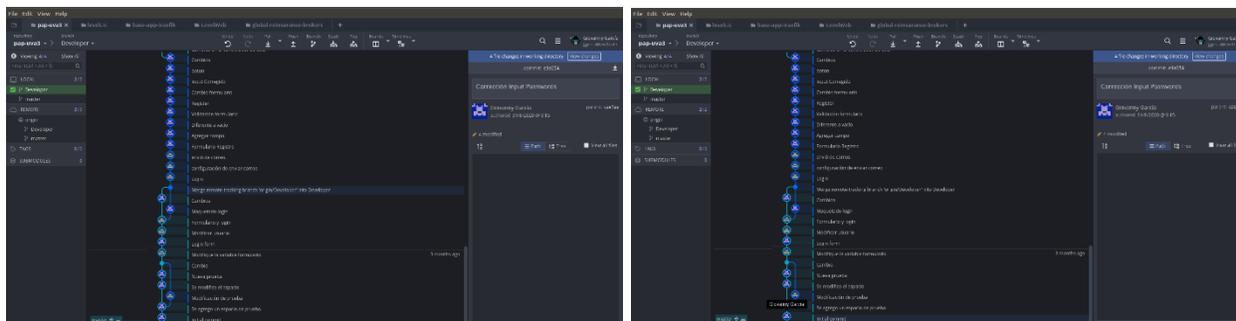
Tabla	Acción	Filas	Tipo	Cotejamiento	Tamaño	Residuo a depurar
<input type="checkbox"/> contract_type	★ Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	16.0 KB	-
<input type="checkbox"/> corporate_email	★ Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	1	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	64.0 KB	-
<input type="checkbox"/> document	★ Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	32.0 KB	-
<input type="checkbox"/> mattermost	★ Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	16.0 KB	-
<input type="checkbox"/> personal_email	★ Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	1	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	32.0 KB	-
<input type="checkbox"/> persons	★ Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	1	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	16.0 KB	-
<input type="checkbox"/> person_cont	★ Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	48.0 KB	-
<input type="checkbox"/> person_data	★ Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	1	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	32.0 KB	-
<input type="checkbox"/> person_rol	★ Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	1	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	48.0 KB	-
<input type="checkbox"/> phone_person	★ Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	1	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	48.0 KB	-
<input type="checkbox"/> phone_type	★ Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	16.0 KB	-
<input type="checkbox"/> rol	★ Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	11	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	16.0 KB	-
<input type="checkbox"/> user	★ Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	1	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	32.0 KB	-
13 tablas	Número de filas	18	InnoDB	utf8mb4_general_ci	416.0 KB	0 B

Figura 18: Base de datos del proyecto.

El proyecto queda con funcionalidades, efectos, y base de datos, todo queda desarrollado con HTML5, CSS3, JavaScript, jQuery, Json y PHP; y funcional con el framework Symfony, según requerimientos del mismo.

De acuerdo a conversaciones con el Coordinador, se tomó la decisión de dejar el proyecto PAP-UVA3 hasta la vista de Contrato, Tabla de listado de contrato y edición o actualización de contrato sin funcionalidades, estas vistas quedan listas hasta donde se acordó el Coordinador, debido a que es un proyecto a largo plazo y según decisiones internas el proyecto va a ser realizado por los pasantes que vayan ingresando a la empresa.

Por último, dejo pruebas de los avances que iba haciendo y los subía al repositorio, mis aportes están con el logo de color fucsia.



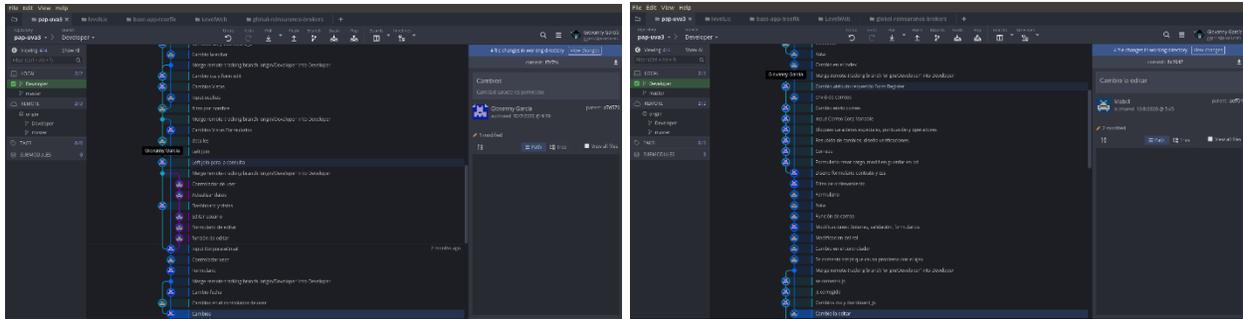


Figura 19: Pruebas de los avances subidos al repositorio.

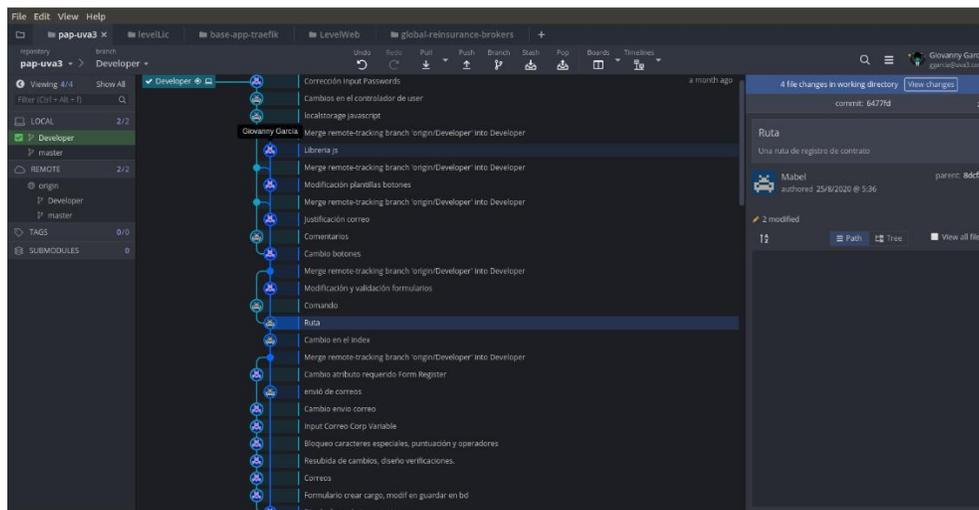


Figura 20: Aporte final del proyecto subidos al repositorio.

Continuando con las actividades, me informaron que me pasaban a otro proyecto a apoyar a uno de los equipos BackEnd de la empresa para realizar actualizaciones o soportes, inicialmente me confirman que el apoyo lo voy a realizar haciendo la migración de Vistas y JS del proyecto LevelWeb.

El siguiente proyecto tiene una persona encargada de la migración la cual me asigna la tarea a realizar, es por ende que presento la primera tarea.



Figura 21: Tarea asignada proyecto.

De acuerdo a la tarea asignada presento la vista anterior antes de realizar modificaciones.

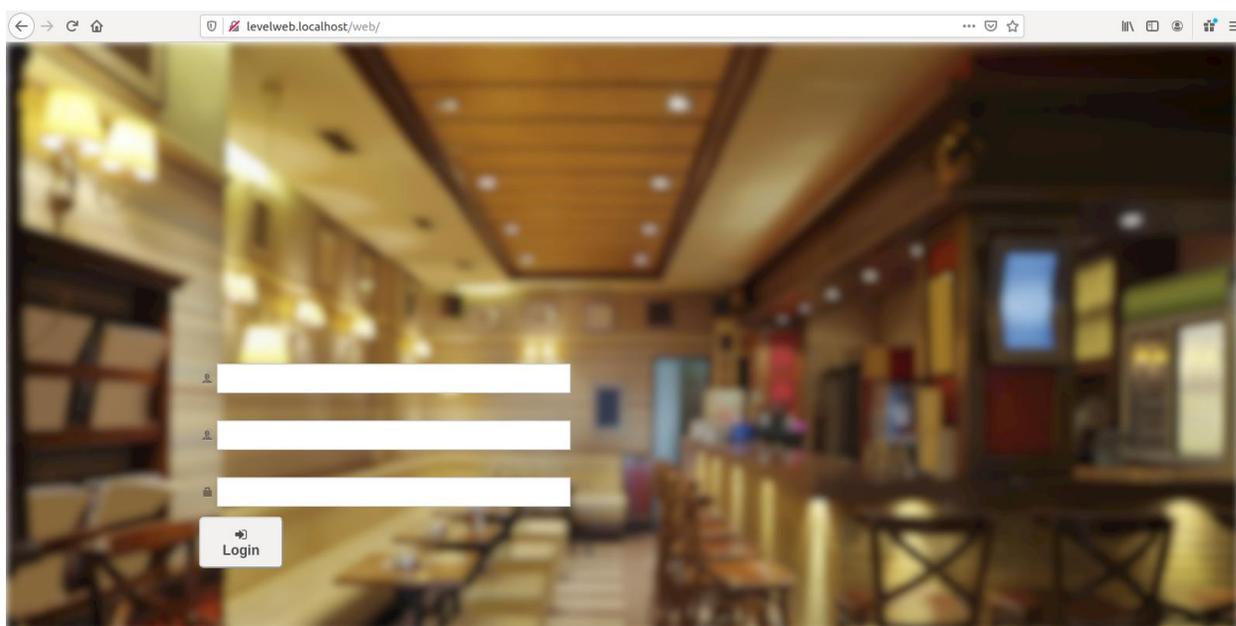


Figura 22: Imagen de Login antes de modificar la vista.

Los cambios que se le realizaron al Login fueron en los iconos, color del icono, las líneas que separan los iconos del campo input y vista general.

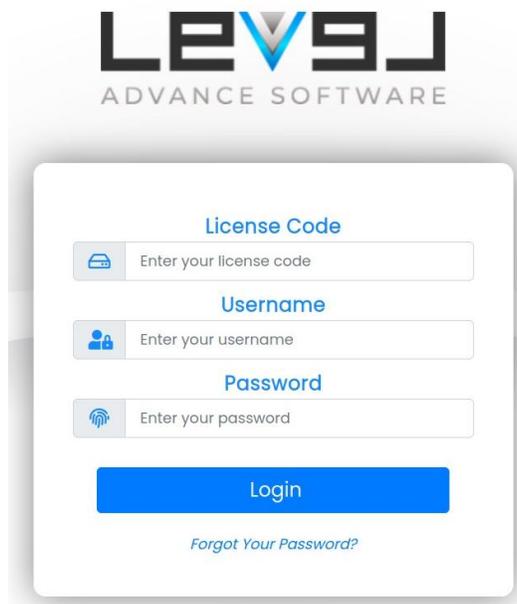


Figura 23: Imagen de Login después de los cambios solicitados.

Continuo con la asignación de una nueva tarea, la cual consiste en modificar la vista del menú principal y debo convertirla en adaptable a la versión móvil, es decir, que se pueda ver desde un dispositivo móvil como celulares o tablets.



Figura 24: Tarea asignada, modificar vista debe ser adaptable a versión móvil.

De acuerdo a la tarea asignada presento la vista anterior antes de realizar modificaciones.

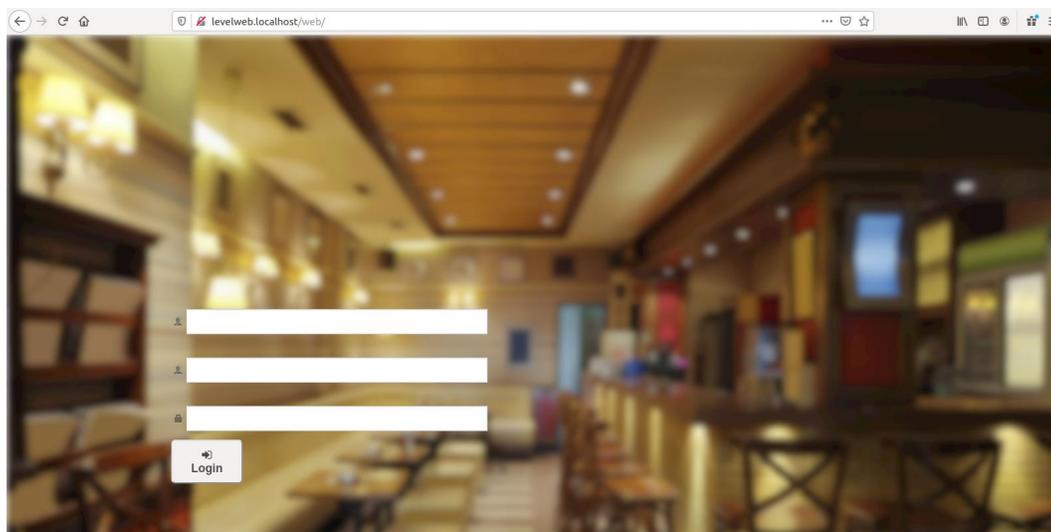


Figura 25: Imagen de Login antes de modificar la vista.

Los cambios que realicé al Login fueron en los iconos, color del icono, las líneas que separan los iconos del campo input y la vista general.

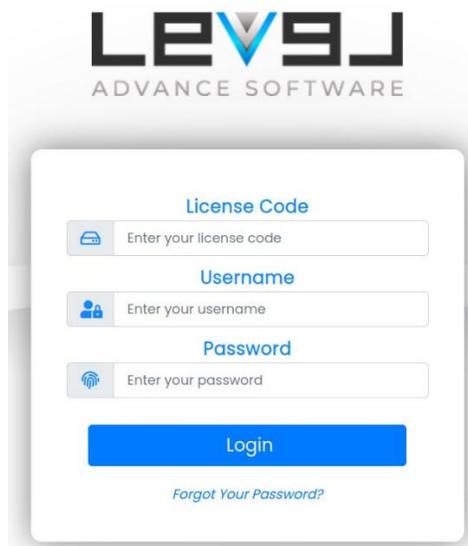


Figura 26: Imagen de Login después de los cambios solicitados.

Realizo modificaciones utilizando BootStrap y CSS que sean necesarios para hacer estos cambios.

Continuando con las tareas asignadas, procedo con la migración del Menú principal, debe ser adaptable para que se pueda ver en los dispositivos móviles como son celulares y tablets.

Uva3 > Level > Level Web > Issues > #50

Open Opened 1 month ago by Leandro Roman Close issue New issue

Modificar la vista principal para que sea adaptable a la version movil [MIGRACION LEVELWEB]

Se debe realizar la respectiva modificación a la vista principal de levelweb en la parte de migración para que se adapte a la versión movil como se hace a entender en la siguiente imagen

To Do Add a To Do

Assignee Edit
Giovanny Alexander García @ggarcia

Milestone Edit
None

Time tracking ⊖
Spent: 7h

Figura 27: Tarea asignada, adaptar menú principal a dispositivos móviles.

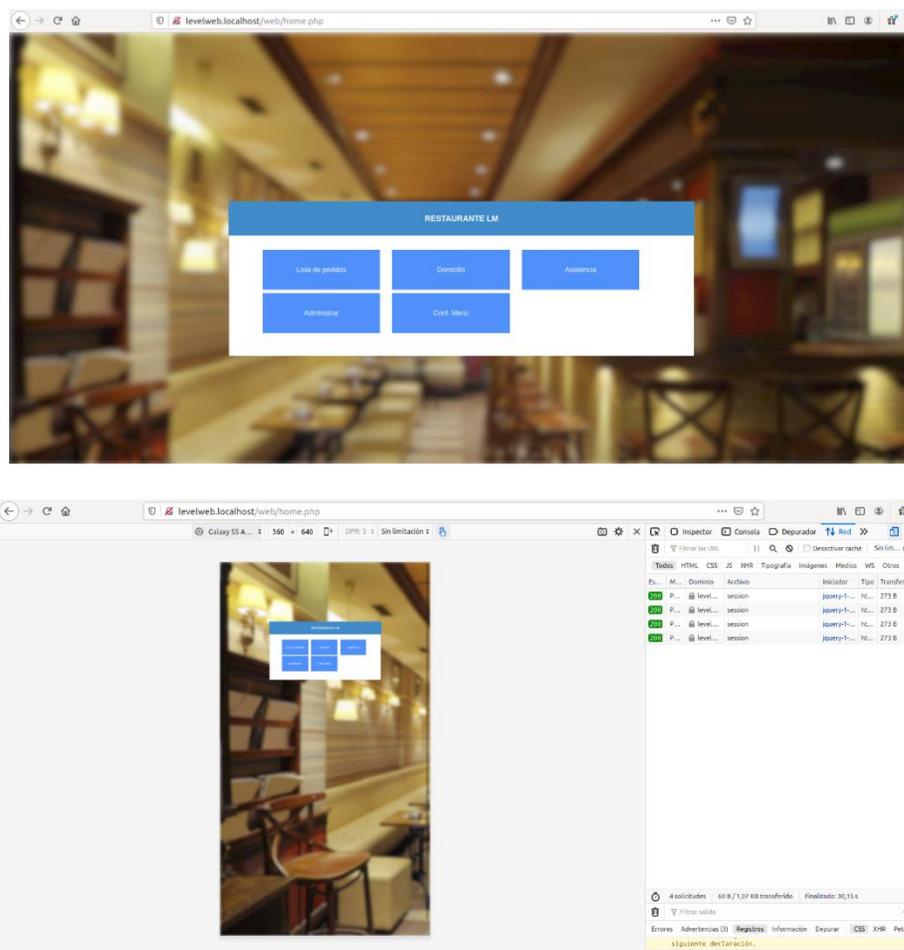


Figura 28: Tarea asignada, adaptar menú principal a dispositivos móviles y vista general.

En este proceso debo adaptar el menú, organizar el logo y los botones, de acuerdo a los diseños, para ello utilizaré CSS. Una vez realizados los cambios correspondientes, el nuevo diseño queda de la siguiente manera.

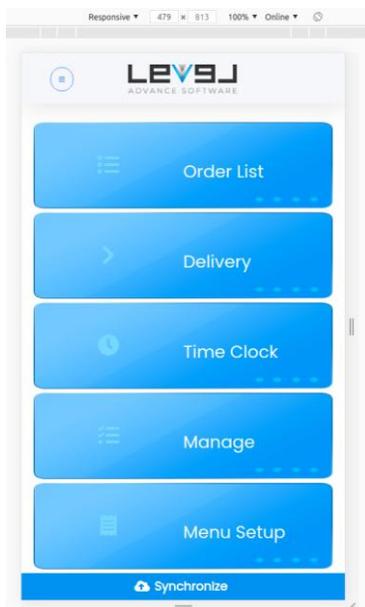


Figura 29: Cambios realizados con CSS del menú principal a dispositivos móviles.

Ahora procedo a realizar la tercera tarea asignada, debo modificar CSS, JS en uno de los formularios del proyecto, se debe tener en la cuenta que debe quedar completamente funcional, se siguen observaciones.

Uva3 > Level > Level Web > Issues > #52

Open Opened 1 month ago by Leandro Roman

Close issue New issue

Modificar, migrar css y js, de la creacion de cupones y edicion [MIGRACION LEVELWEB]

Se debe migrar todo el contenido de creación de cupones y la edición, para que funcione en los archivos a parte que se establecieron en la migración. app.js style_refactory.css, no debe existir código css en estos documentos ni código js en la medida de lo posible y se debe modificar su aspecto al de la imagen. Tener en cuenta de que todo debe quedar funcionando como lo estaba haciendo en un principio, en cuestión de guardar formulario, y los eventos que hacen en jquery para consultar Web Services (WS) datos necesarios, también tener en cuenta que en los archivos para la migración no se debe repetir clases ni ids

To Do Add a To Do >

Assignee Edit

Giovanny Alexander Garcia @ggarcia

Milestone Edit

None

Labels Edit

Begin Worked On

Due date Edit

.....

Figura 30: Tarea asignada, modificar vista con CSS y JS.

The screenshot displays a web browser window with the URL `levelweb.localhost/web/app.php/coupon/new`. The application header shows the logo for LEVSJ and the page title 'Ofertas y Cupones'. The main content area is titled 'Crear Cupón' and contains the following form elements:

- Nombre ***: Input field for the coupon name.
- Cupon / Oferta**: Radio button set with 'OFF' selected.
- Estado ***: Dropdown menu for the coupon status.
- Codigo ***: Input field for the coupon code, with a 'Generar' button.
- Imagen**: Image upload area with a note: 'Dimensiones Minimas 368px de ancho por 242px de alto (Peso maximo 2 MB y con formato PNG, JPG o JPEG)'. A 'Generar' button is also present.
- Cantidad de Cupones ***: Input field for the number of coupons.
- Valor Minimo ***: Input field for the minimum value.
- Descuento ***: Input field for the discount amount, with radio buttons for 'S', '%', and 'Page y Lleva Gratis'.
- Fecha de Inicio ***: Input field for the start date.
- Fecha de Vencimiento ***: Input field with the value '11/09/2020'.
- Plan de Recaudación de Fondos**: Dropdown menu with 'Select'.
- Periodicidad de Cupon por Cliente**: Radio button groups for 'Diario', 'Semanal', 'Mensual', 'De por vida', 'Ilimitado', and 'Una Vez'. 'Ilimitado' is selected.
- Cantidad por Usuario**: Input field for the quantity per user.
- Applies to Days**: Radio button groups for days of the week (M, T, W, T, F, SA, S, A).
- Descripción**: Text area for a comment.
- Producto Comprado**: Section with dropdowns for 'Categoria', 'Producto', and 'Talla', and an input for 'Cantidad'.
- Producto Descuento**: Section with dropdowns for 'Categoria', 'Producto', and 'Talla', and an input for 'Cantidad'.
- Guardar**: A blue button at the bottom right to save the coupon.

Figura 31: Tarea asignada, modificar vista del formulario con CSS y JS y Vista General.

Procedí a realizar las modificaciones solicitadas las cuales constan de cambiar el fondo, acomodar los campos input y las radio button, poner una barra al título, agregar botones faltantes y el JS quedó funcional.

The screenshot shows the 'Create Coupon' form in the LEVEL ADVANCE SOFTWARE interface. The form is organized into several sections:

- Header:** LEVEL ADVANCE SOFTWARE logo, User: field, Synchronize button, and Exit button.
- Navigation:** Offers and Coupons / Create Coupon.
- Main Form:**
 - Name *:** Input field for Name *.
 - Coupon / Offer:** Radio button for Yes.
 - Status *:** Dropdown menu for Status *.
 - Code *:** Input field for Code * and a green Generate Code button.
 - Min Value *:** Input field for Min Value *.
 - Discount *:** Input field for Discount * and radio buttons for \$, %, and BOGO (Buy One Get One).
 - Number of Coupons *:** Input field for Number of Coupons *.
 - Starting Date *:** Input field for Starting Date *.
 - Expiration Date *:** Input field for Expiration Date * (pre-filled with 10/15/2020).
 - Fundraising Plan:** Dropdown menu for Fundraising Plan.
 - Periodicity of Coupon per Client:** Radio buttons for Daily, Weekly, Monthly, Lifetime, Unlimite, and One Time.
 - Amount per User:** Input field for Amount per User.
 - Applies to Days:** Buttons for M, T, W, T, F, SA, S, All.
 - Comment:** Input field for Comment.
- Buy Item:** Section with dropdowns for Category, Item, and Size, and an input field for Quantity.
- Discount Item:** Section with dropdowns for Category, Item, and Size, and an input field for Quantity.
- Footer:** Save button.

Figura 32: Modificaciones del formulario con CSS y JS.

Se puede observar que se agregó el botón de Label Cupones / Ofertas, se ubicaron mejor los inputs y radiobutton, se cambió el botón de generar código.

Al proyecto de LEVELWEB, se debió hacer una pausa porque se presentó la oportunidad de iniciar un proyecto nuevo el cual tiene una fecha límite; el encargado de proyecto me solicitó realizará los diseños con la herramienta Balsamiq Mockup.

Conclusiones

Durante el proceso de la pasantía, se logró poner en práctica los diversos lenguajes de programación como son HTML5, CSS3, Javascript, PHP, los cuales dichos conocimientos se adquirieron en los diferentes cursos que dicta la Universidad; como también se adquirieron conocimientos a nuevos lenguajes y framework vistos durante la pasantía los cuales fueron Symfony, Twig y se logró conocer más a fondo los beneficios de jQuery y Ajax.

Contribuí en el análisis, diseño y desarrollo del proyecto: PAP-UVA3 Partner Administration Platform tanto en FrontEnd como en BackEnd, contribuí en las mejoras y actualización del proyecto LevelWeb tanto en la vista como en funcionalidades del proyecto, participé en la creación de los mockup para un nuevo proyecto de la empresa el cual se llama GRB Reaseguradores y se hizo una investigación para implementar una herramienta de gestión de recordatorios.

Se logró apoyar técnica y profesionalmente a la empresa Uva3, en cuanto al análisis, diseño y desarrollo de funcionalidades de los proyectos antes mencionados, los cuales cumplen con los requisitos y estándares de la empresa.

Bibliografía

- Eslava Muñoz, V. J. (2018). El nuevo PHP: conceptos avanzados. Madrid, Spain: Bubok Publishing S.L. <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/lc/unad/titulos/51353>.
- Gallardo, Y. (2018). Cursos de PHP Completo. <https://youtu.be/rdLnRg-mOfY>
- Gallardo, Y. (2018). Curso de Javascript Completo. <https://youtu.be/seaq4UxKNHU>
- Jonmircha. (2020). Curso Javascript. <https://www.youtube.com/watch?v=2SetvwBV-SU&list=PLvq-jIkSeTUZ6QgYYO3MwG9EMqC-KoLXA>
- Jordan Alexánder. Crea una página web moderna con HTML CSS Y JAVASCRIPT. <https://www.udemy.com/course/crea-una-pagina-web-moderna-con-html-css-y-javascript>
- Martin, Andoni. Método Kanban. Imagen tomada de: <https://urtanta.com/metodo-kanban/>
- Navarro, P.F. jQuery y AJAX Desde Cero - La Guía Definitiva. <https://www.udemy.com/course/curso-de-jquery>
- Potencier, Fabien. SensioLab. Symfony. <https://symfony.com/>
- Potencier, Fabien. Twig a Symfony Project. <https://twig.symfony.com/>
- Sutherland, JJ. (2018). The 3-5-3 of Scrum. <https://www.scruminc.com/the-3-5-3-of-scrum/>
- Vaswani, V. (2010). Fundamentos de PHP. México, Mexico: McGraw-Hill Interamericana. <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/lc/unad/titulos/73903>.
- Vida MRR. (2017). Curso Completo PHP y MySQL Principiantes – Avanzado. https://www.youtube.com/watch?v=L-6K1j_GIU8&list=PLvRPaExkZHFkpBXXCsL2cn9ORTTcPq4d7
- Vimep. (2020). Instructivo para la usabilidad de Normas internacionales de citación APA 7^o Edición. Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD. https://biblioteca.unad.edu.co/images/documentos/Normas_APA_7_Edici%C3%B3n.pdf
- Yacklyon. (2019). Cursos de PHP 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=vXf5gaozWcc&list=PLg9145ptuAij8vIQLU25f7sUSH4E8pdY5>