

CARRERA ANÁLISIS DE SISTEMAS

ANALIZAR EL BENEFICIO DEL CONTROL DE HELPDESK Y SOPORTE TÉCNICO

MEDIANTE UN SOFTWARE DE CONTROL Y DISTRIBUCIÓN DE LICENCIAS PARA

G4S SOLUTIONS CIA. LTDA.

PROYECTO DE GRADUACIÓN QUE SE PRESENTA COMO REQUISITO PARA OBTENER EL TÍTULO DE TECNÓLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMAS.

Autor: Trávez Vinueza René Marcelo

Tutor: Ing. Carlos Romero

Quito, Noviembre 2013

Ш



DECLARATORIA

Declaro que la investigación es absolutamente original, autentica, personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas resultados y conclusiones a los que he llegado de mi absoluta responsabilidad.

René Marcelo Trávez Vinueza

CC. 1717172637



CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Trávez Vinueza René Marcelo, alumno de la Escuela de Sistemas, libre y voluntariamente cedo los derechos de autor y de mi investigación en favor del Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

René Marcelo Trávez Vinueza

CC. 1717172637



AGRADECIMIENTO

Agradezco al ITSCO por haberme abiertos la puertas para forjarme como profesional, a toda las personas que me apoyaron y que hicieron posible que hoy pueda culminar una etapa más de mi vida, a mis profesores /as, a mi tutor, a mi lector, a la mesa del jurado, a toda mi querida familia, mis padres, hermanos, en especial a mi esposa y mi hijo Felipe Trávez que con gran paciencia, motivación y apoyo incondicional me dieron fuerza y perseverancia para poder culminar mi meta.



DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a "Mi Familia" quienes me han colmado de fortaleza, sabiduría y confianza durante toda mi niñez para llegar a cumplir mis metas.

A mí querido padre Luis Enrique Trávez que desde el cielo me ha cuidado y bendecido para poder cumplir cada una de mis metas.

Con todo el amor y cariño a mi hijo Felipe Trávez por ser la razón de mi vida, y por quien me esfuerzo todos los días, quien con su amor y paciencia supo comprender mi ausencia.

A mi amada esposa Anita Moya con todo mi amor y cariño por apoyarme incondicional

mente, quien con amor, comprensión y esfuerzo me apoyado para lograr culminar una meta

más en mi vida.

A mi hermana Zoila Trávez que desde mi juventud supo apoyarme en todo, y darme muchas energías para que siguiera estudiando.



INDICE GENERAL

CONTENIDO

DECLARATORIA	II
CESION DE DERECHOS	III
AGRADECIMIENTO	IV
DEDICATORIA	V
INDICE GENERAL	VI
INDICE DE TABLAS	XI
INDICE DE FIGURAS	XII
RESUMEN EJECUTIVO	XV
ABSTRACT	XVII
INSTRODUCCIÓN	XVIII
CAPITULO I	1
1.01 CONTEXTO	1
1.02 JUSTIFICACIÓN	3
1.03 MATRIZ T	5
1.03.1 CONCLUCIÓN TABLA MATRIZ T	6
CAPITULO II	7
2.01 ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS	7



2.02 MAPA DE INVOLUCRADOS	9
2.0.3 MATRIZ DE ANALISIS DE INVOLUCRADOS	10
2.03.1 CONCLUCIÓN DE LA TABLA DE INVOLUCRADOS	13
CAPITULO III	14
3.0.1 ANÁLISIS DEL PROBLEMAS	14
3.0.1.1 CONCLUCIÓN DEL ANÁLISIS DEL PROBLEMAS	15
3.02 ANÁLISIS DE LOS OBJETIVOS	15
3.02.1 CONCLUCIÓN DEL ANÁLISIS DE LOS OBJETIVOS	16
CAPITULO IV.	17
4.0.1 MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS	17
4.0.1.1 CONCLUCIÓN DEL ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS	18
4.0.2 MATRIZ ANÁLISIS DEL IMPACTO DE LOS OBJETIVOS	18
4.0.2.1 CONCLUCIÓN DEL IMPACTO DE LOS OBJETIVOS	19
4.0.2.2 CONSTRUCIÓN DEL DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	19
4.0.3 MATRIZ DE MARCO LÓGICO	21
4.0.3.1 CONCLUCIÓN MATRIZ MARCO LÓGICO	23
CAPITULO V	24
5.0.1 JUSTIFICACIÓN TECNICA	24
5.0.2 ANÁLISIS Y DISEÑO	25



5.0.2.1 CASOS DE USO GENERAL	25
5.0.2.2 DIAGRAMA DE COMPONENTES	27
5.0.2.3 DIAGRAMA DE SECUENCIA	34
5.0.2.4 DIAGRAMA DE COLABORACIÓN	39
5.0.2.5 DIAGRAMA DE COMPONENTES.	44
5.0.2.6 DIAGRAMA DE CLASES	45
MODELO LÓGICO	46
MODELO FÍSICO	47
5.0.3 DESARROLLO.	48
5.0.3.1 ARQUITECTURA DEL SOFTWARE	48
5.0.3.1.1 CAPA DE PRESENTACIÓN.	48
5.0.3.1.2 CAPA DE NEGOCIOS.	48
5.0.3.1.3 CAPA DE DATOS.	48
5.0.3.1.4 CAPA DEL SERVIDOR WEB	49
5.0.3.1.5 ARQUITECTURA LÓGICA	49
5.0.3.2 ESTÁNDARES	52
5.0.3.2.1 ESTÁNDARES DE DISENO UML	52
5.0.3.2.2 ESTÁNDARES DE PROGRAMACION	57
5.0.3.2.3 NOMBRE DE FUNCIONES Y PROCEDIMIENTOS	58
5.0.3.2.4 NOMBRE DE VARIABLES	59
Analizar el beneficio del Control de Helpdesk y Soporte Técnico mediante un Soft	ware de
Control y Distribución de Licencias para G4S Solutions Cia. Ltda.	



5.0.3.2.5 ESTANDARES DE BASE DE DATOS	59
5.0.3.2.6 TIPO DE DATOS	59
5.0.3.2.7 TABLAS	61
5.0.3.2.8 CAMPOS	62
5.0.3.2.9 RELACIONES	63
5.0.3.2.10 CLAVE PRIMARIA	63
5.0.3.3 DISEÑO DE INTERFAZ	64
5.0.4 PRUEBAS	70
5.0.4.1 OBJETIVO	70
5.0.4.2 PLAN DE INTEGRIDAD Y BASE DE DATOS	73
5.0.4.3 PRUEBA DE MODULOS	74
5.0.4.3.1 MODULO SEGURIDAD.	74
5.0.4.3.2 MODULO MANTENIMIENTO.	75
5.0.4.4 PRUEBAS DE INTERFAZ DE USUARIO	76
5.0.4.5 PRUEBAS DE DESEMPENO.	77
5.0.4.6 PRUEBAS DE CARGA.	78
5.0.4.7 PRUEBAS DE ESTRES	78
5.0.4.8 PRUEBAS DE VOLUMEN.	79
5.0.4.9 PRUEBAS DE SEGURIDAD.	79
5.0.5 DISENO DE CASOS DE PRUEBA.	79
Analizar el beneficio del Control de Helpdesk y Soporte Técnico mediante un Sor	ftware de
Control y Distribución de Licencias para G4S Solutions Cia. Ltda.	



5.0.5.1 PRUEBAS DE CAJA BLANCA	. 80
5.0.5.2 PRUEBAS DE CAJA NEGRA.	. 80
5.0.5.3 PRUEBAS DE UNIDAD.	. 80
5.0.5.4 PRUEBAS DE INTEGRACION	.81
5.0.5.5 PRUEBAS DE VALIDADCION.	. 81
CAPITULO VI.	.83
ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	.83
6.0.1 RECURSOS.	.83
6.0.2 PRESUPUESTOS	. 84
6.0.3 CRONOGRAMA	. 85
CAPITULO VII	.86
7.0.1 CONCLUSIONES	.86
7.0.2 RECOMENDACIONES	. 87
ANEXO	. 88
ANEXO 1 BIBLIOGRAFÍA	. 89
ANEXO 2 MANUEL DE USUARIO DEL SISTEMA	.91
ANEXO 3 MANUAL TÉCNICO DEL SISTEMA	.97
ANEXO 4 MANUALES DE INSTALACÍON	101



INDICE TABLAS

TABLA # 1	l	.5
TABLA # 2	21	10
TABLA # 3	35	53
TABLA # 4	15	57
TABLA # 5	5	58
TABLA# 6	5	59
TABLA# 7	76	50
TABLA # 8	3 <i>-</i>	51
TABLA# 9	9	52
TABLA # 1	10	53
TABLA # 1	ι1	54
TABLA # 1	12	71
TABLA # 1	13	72
TABLA # 1	14	73
TABLA # 1	15	33
TABLA # 1	16	34
TABLA # 1		119
TABLA # 1	181	123
TABLA # 1	191	127
TABLA # 2	20	131



INDICE FIGURAS

FIGURA # 1	9
FIGURA # 2	14
FIGURA # 3	16
FIGURA # 4	20
FIGURA # 5	26
FIGURA # 6	27
FIGURA # 7	28
FIGURA # 8	29
FIGURA # 9.	30
FIGURA # 10	31
FIGURA # 11	32
FIGURA # 12	33
FIGURA # 13.	34
FIGURA # 14	35
FIGURA # 15	36
FIGURA # 16	37
FIGURA # 17	38
FIGURA # 18	39
FIGURA # 19	40
FIGURA # 20	41
FIGURA # 21	42
FIGURA # 22	43



FIGURA # 23	44
FIGURA # 24	45
FIGURA # 25	46
FIGURA # 26	47
FIGURA # 27	50
FIGURA # 28	65
FIGURA # 29	65
FIGURA # 30	66
FIGURA # 31	67
FIGURA # 32	67
FIGURA # 33	68
FIGURA # 34	69
FIGURA # 35	69
FIGURA # 36	70
FIGURA # 37	85
FIGURA # 38	91
FIGURA # 39	92
FIGURA # 40	93
FIGURA # 41	93
FIGURA # 42	94
FIGURA # 43	95
FIGURA # 44	96
FIGURA # 45	96



FIGURA # 46	97
FIGURA # 47	98
FIGURA # 48	98
FIGURA # 49	99
FIGURA # 50	99
FIGURA # 51	100
FIGURA # 52	102
FIGURA # 53	103
FIGURA # 54	103
FIGURA # 55	104
FIGURA # 56	105
FIGURA # 57	106
FIGURA # 58	106
FIGURA # 59	107
FIGURA # 60	107
FIGURA # 61	108
FIGURA # 62	109
FIGURA # 63	110
FIGURA # 64	111
FIGURA # 65	112
FIGURA # 66	113
FIGURA # 67	113
FIGURA # 68	114





FIGURA # 69	115
FIGURA # 70	116
FIGURA # 71	117



RESUMEN EJECUTIVO

SOPORTE TECNICO, también conocido como ZkaSoftwareTravex, consiste en la entrega recepción de equipos de cómputo e historial de cada una de ellas para así tener un mejor control.

El SOFTWARE de soporte técnico y helpdesk de equipos de computo es un proyecto dedicado a desarrollar la innovación dentro de la empresa G4S de la ciudad de Quito ya que tendrá mayor control e historial de todas sus máquinas y ganará más clientela y por ende mayores ingresos económicos.

Para la empresa donde se aplica el proyecto de soporte técnico es un complemento que se agrega a todo un erp web interno que maneja dicha empresa para así mejorar el beneficio por ambas partes tanto para el cliente interno que son cada uno de los colaboradores de la empresa, así también como todos sus clientes que maneja la empresa mencionada.

El software de control de soporte técnico sirve para facilitar al técnico y al usuario final, que tendrá accesibilidad a ver en qué estado se encuentra su máquina durante las 24 horas, ya que el sistema se encuentra en línea.



ABSTRACT

TECHNICAL SUPPORT, also known as ZkaSoftwareTravex, involves the delivery of computer equipment reception and history of each of them in order to have better control. The SOFTWARE helpdesk support and computer equipment is a project dedicated to developing innovation within the company G4S Quito city because you have more control and history of all your machines and win more customers and therefore more income. For the company where you apply the support project is a supplement that is added to an entire internal web erp manages the company in order to improve the benefit for both parties both internal customers that are each of the employees of the company, as well as all customers who manages the company mentioned.

Control software support serves to provide the technical and end user accessibility that will see the state of your machine is 24 hours, since the system is online.



INTRODUCCIÓN

En el mundo actual todo esta direccionado hacia el internet, es por este motivo que mi proyecto está enfocado a realizar un Sistema de Soporte para la empresa G4S Secure Solutions una compañía líder en servicios de seguridad internacional que opera a nivel mundial en tres sectores claves: Servicios de Seguridad (incluyendo Guardias y Justice Services), Sistemas de Seguridad y Transporte de Valores.

Con este proyecto la empresa podrá tener más control de todos sus activos tecnológicos, ya que este software ayuda a los técnicos para tener un mejor control sobre los mantenimientos que se realizaron a cada una las máquinas dándoles a ahorrar tiempo en el proceso de soporte y costos.

La aplicación desarrollada en este presente proyecto de tesis lleva el nombre de ANALIZAR EL BENEFICIO DEL CONTROL DE HELPDESK Y SOPORTE TÉCNICO MEDIANTE UN SOFTWARE DE CONTROL Y DISTRIBUCIÓN DE LICENCIAS PARA G4S SOLUTIONS CIA. LTDA, este realiza la creación, administración de los equipos de cómputo, y un historial de cada una de las máquinas que ingresaron al departamento de soporte, donde el cliente interno puede mirar el historial y cuando estarán lista su máquina de trabajo.



Capítulo I: Antecedentes

1.0.1 Contexto

Es una empresa especializada y líder a nivel mundial en soluciones internacionales de seguridad privada, tiene el alcance internacional y los recursos para satisfacer las necesidades de seguridad de esta era global.

La empresa G4S está ubicada en la provincia de Pichincha en la parte norte de la ciudad de Quito en el sector de la Floresta su actividad principal es la seguridad física, logística de dinero y valores, tecnología en alarmas, por lo cual tiene un aproximado de 35 usuarios finales en cada una de las líneas de negocio a los cuales toca brindar soporte y mantenimiento de los equipos en los cuales ellos laboran.

La gran demanda principalmente de seguridad privada conlleva a contratar más personal y eso a su vez adquirir más máquinas para brindar al cliente el mejor servicio.

G4S viene acarreando el inconveniente con el Help-Desk y soporte técnico aproximadamente un año por tener más campo en el mercado y ser uno de los primeros en brindar dicho servicio.

El departamento de sistemas en especial el área de soporte técnico viene acarreando el inconveniente de brindar un excelente servicio tanto de soporte y Help-Desk al usuario de la empresa.



Se utiliza procesos manuales internamente para recabar toda la información concerniente de todos los equipos que llegan a nivel de toda la provincia de Pichincha por reparación o mantenimiento, ya sean estas laptops, computadoras de escritorio, impresoras, pantallas, etc.

La manipulación indebida de ciertos documentos hace que no sea tan exacta la información guardada en fichas técnicas, y así como dar seguimiento a todo el proceso desde que ingresa al servicio de soporte técnico hasta que sale del departamento es complicado debido a que no cuentan con procesos y documentación ordenada y eficaz.

Lo cual ocasiona la perdida de información porque los documentos se extravían o simple mente el tiempo que pasan archivados la información se deteriora y es muy difícil entender lo que algún rato se guardó.

Los tiempos tanto en recepción de equipos como cuando se le asigna a un técnico son muy extendidos y no son tan confiables ya que se realiza todo en papeles u hojas de Excel.

Los clientes internos tienen que esperar mucho tiempo aproximadamente de tres a cuatro días para que su máquina de trabajo esté disponible al 100%, para poder realizar la labor encomendada, porque al parecer el procedimiento a mano consume más tiempo de lo normal y hay muchas quejas.

En el departamento de soporte no tienen un listado de reportes de cuantas veces ingreso algún tipo equipo tanto el modelo y con qué daño u observación, y eso es muy molestoso ya que no trabajan con datos reales.



Además, la existencia masiva de llamadas telefónicas al departamento técnico de la empresa es uno de los factores de alerta sobre la gran demanda de soporte.

Los sistemas para el control recepción de todos sus equipos de cómputo, lograrán mayor seguridad, facilidad y eficacia en los servicios que se presten, ya que estos requisitos son los que el usuario de este servicio pretende obtener al momento de realizar la entrega del equipo para su respectiva revisión y por ende mantener protegido todos los bienes activos.

Todas las empresas no están especializadas para ofrecer este tipo de servicio y no abastecen las exigencias y necesidades de los clientes, por esta razón se ha buscado una manera de solucionar este tipo de problema con la generación de esta solución informática.

Con los sistemas de información se han logrado grandes beneficios como el conocer mejor las necesidades de los clientes, ofrecer una mejor entrega del servicio entrega recepción de equipos, llegar a un mayor número de clientes y optimizar sus recursos logrando aumentar su eficiencia.

1.0.2 Justificación

La necesidad es tener muy en cuenta el impacto que tiene la informática en la empresa nos lleva a, implementar un sistema para el control de entrega recepción de equipos y distribución de licencias para sistemas operativos, para poder resolver este inconveniente tan grande que sufre la misma.



Este sistema informático es trascendental por la importancia que presenta el control de datos en el área de soporte técnico en G4S, permitiendo innumerables beneficios que va a recibir los mismos con la realización de un sistema informático que ayude como controlar de una mejor manera la entrega y recepción de los equipos.

La solución de la problemática se puso énfasis en la información que ofreció la empresa interesada para la realización de este sistema. En esta justificación se expresan las razones experimentales y las posibles ventajas que se derivarían de los resultados de la realización de este software.

En la actualidad siendo una de las mejores empresas en entregar soluciones internacionales de seguridad debe atarse a los avances tecnológicos, es transcendental promocionar a los clientes antiguos posibles nuevas soluciones y eficaces para mejor y tener nuevas servicios adicionales, por actualización de la tecnología.

Por eso, desde el punto de vista práctico, esta investigación abarca puntos de interés para toda empresa, cuya motivación sea resguardar la información de hoy que se genera a diario. Tengamos en cuenta que aunque son muchos los informes explicativos de las causas que crean la perdida de información, son escasos los estudios realizados en nuestro medio sobre la falta de control del transporte y menos sobre los factores inherentes a la propia empresa que las provocan, siendo esto objeto de limitación de los argumentos necesarios para fundamentar las impresiones recibidas del entorno.



1.0.3 Definición del Problema Central (Matriz T)

I = Intensidad, PC = Potencial de Cambio

1 = Bajo, 2 = Medio Bajo, 3 = Medio, 4 = Medio Alto, 5 = Alto

Tabla 1 Matriz T

Tabla I Matriz I	ANÁI	LISIS D	E FUE	CRZAS T	
Situación Empeorada		Situacio	ón Actı	ual	Situación Mejorada
Malestar general del usuario	Regis	stros de e	equipos	s al	Satisfacción del cliente
por pérdida de información	depar	tamento	técnic	оу	interno por el trabajo
de las fichas técnicas e	poste	rior aten	ción se	demora	organizado en el servicio de
historial de las máquinas de	dema	demasiado tiempo.			Help Desk y soporte técnico.
cómputo.					
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Los técnicos están					Almacenamiento de
comprometidos con su labor	4	4	4	4	registros inadecuados por
y trabajan horas extras para					parte de servicio técnico.
solventar el servicio de					
soporte técnico.					



Los usuarios están					Perdida de información por
conscientes de la gran	3	4	4	3	llevar registros manuales lo
demanda de soporte por lo					cual implica mucho tiempo
cual son pacientes.					en generar reportes.
La distribución del trabajo					Falta de seguimiento a cada
es equitativa para cada uno	3	4	4	3	uno de los equipos que
los técnicos.					fueron reparados.
La recepción de equipos					Inadecuada manera de llevar
brinda mucha ayuda a los	3	4	4	2	todo los procesos, por parte
técnicos.					del departamento técnico.

Conclusión Matriz T

Al realizar la tabla anterior se puede ver que con un buen manejo de soporte y control de helpdesk y con una buena estrategia del departamento de soporte se puede generar un software web, la empresa podrá tener un mejor control de sus activos y por ende mayores control e historial de los mismos, se brindará satisfacción a los clientes, y será de gran beneficio para todos, tanto para los propietarios como para los empleados que trabajan en la empresa.



Capitulo II: Análisis de Involucrados

2.0.1 Análisis de Involucrados

• Director de Sistemas

Responsabilidad gerencial a nivel nacional de la planificación y coordinación del proyecto de desarrollo.

Coordinación y análisis de todos los procesos y proyectos en desarrollo de la empresa.

• Coordinador de Software

Responsabilidad de coordinar y dar gestiona todos los procesos de incorporación y adaptación del desarrollo planteado.

• Jefe de Desarrollo

Orientado al desarrollo de aplicaciones de soporte técnico, administración de equipos y nuevas soluciones o líneas de software como parámetros e infraestructura para implementación del proyecto de soporte.

Apoyar los proyectos de la compañía con soporte en software, tanto como para clientes internos y externos.

Encargado de administrar la plataforma y dar mantenimiento continúo.



• Programador

Representa la labor del proyecto para diseñar, construir, probar e implementar la aplicación que ofrece servicios de soporte técnico y HelpDesk.

Se involucra en cada una de las etapas de desarrollo y en los ambientes de pruebas.

• Coordinador de Hardware y Software

Persona encargada de dar soluciones informáticas y su vez coordinar el área de soporte técnico y llevar a cabo todos los procedimientos de entrega y recepción de equipos como la activación de nuevas licencias para sistemas operativos

• Soporte de Helpdesk

Técnico encargado de dar soporte a nivel de la provincia y estar al tanto de todas las eventualidades que sucede con el cliente interno de la empresa.

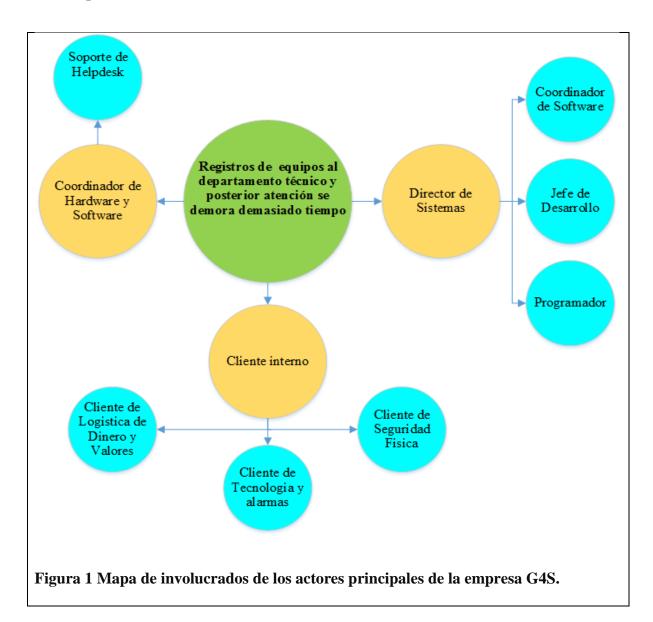
Persona directa que estará en la interacción del proyecto en desarrollo ya que va ser el responsable de llevar todos los procedimientos y seguimientos en el sistema.

• Cliente interno

Toda personal de la empresa ya que interviene como en el proceso de productividad de la empresa, como también influye en el proceso de soporte técnico.



2.0.2 Mapa de Involucrados.





2.0.3 Matriz de Análisis de Involucrados

Tabla 2 Matriz de Análisis de Involucrados

Actores involucrado s	Interés sobre el tema central	Problemas percibidos	Recursos y mandatos	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Director de Sistemas	Administrar y velar por su eficiencia en el departamento de sistemas e informar a gerencia sobre los resultados de la gestión de planes, proyectos y presupuestos en ejecución o ya ejecutados.	P1. Falta de planificación no permite una atención eficiente a los clientes internos de la empresa. P2. Falta de confianza en el servicio de soporte técnico.	R1. Humano R2. Técnico M1. Contar con una aplicación de acorde a lo que se realiza en la empresa. M2. Manejar los recursos de una manera eficiente.	Evitar irregularid ad dentro de la empresa y sancionar de acuerdo al reglamento interno.	Presupuesto no abastece, para la contratación de nuevo personal para el área de desarrollo.
Coordinado r de Software	Coordinar el desarrollo de herramientas de software pa ra el mejoramiento de los procesos y administrar de forma total el sistema.	P1: Falta de una aplicación que se encargue de consumir menos recursos y optimizar tiempos de trabajo.	R1. Humano R2. Técnico El sistema en la actualidad no posee un módulo en el cual se implemente el proceso de soporte	Evitar tiempos muertos en la producción diaria de los servicios en línea.	Falta de una infraestructur a para realizar pruebas de desarrollo.



			técnico y Helpdesk		
Jefe de Desarrollo	Ayuda para la implementaci ón del software y el mismo que se encargara de que no surjan novedades	Información no tan clara ni concisa para realizar el proceso de mantenimient o.	R1. Humano R2. Técnico	Automatiz ar el proceso de entrega recepción	Falta de personal en el área de desarrollo.
			Se cuenta con un sistema básico.	de equipos.	
			El personal de desarrollo está en todas las condiciones de un nuevo desarrollo.		
Programad or Java	Persona enfatizada en el desarrollo de la aplicación y encargara del mantenimient o respectivo.	Falta de una aplicación que facilite de mejor manera todos los procesos que realiza el área de soporte técnico.	Tiempos muy extendidos en todo el proceso que realizan los técnicos de soporte técnico en la empresa.	Brindar ayuda al usuario final para optimizar tiempos.	Falta de recursos para la adecuada creación del software.
Coordinado r de Hardware y Software	Administrar de mejor manera los tiempos de los técnicos del área.	Generación de documentos o fichas técnicas innecesarios	Generación de reportes diarios de todas las máquinas y ver en qué estado se encuentran es muy	Controlar de mejor manera sus procesos d servicio técnico y Help-Desk.	Falta de personal en especial en el área de soporte técnico.



			básico lo cual entorpece el proceso.		
Soporte de Help-Desk Hardware y Software	Optimizar tiempos tanto de procesos como de recursos de hardware y software.	Falta de comunicación con el cliente interno.	Reporte e historial detallado de cada una de las máquinas que se las lleva en hojas de Excel y fichas técnicas.	Evitar llenar documento s o fichas técnicas innecesaria s	Consumo excesivo de energía por parte de las máquinas que les falta dar mantenimient o.
Cliente Interno	Calidad en servicio tanto de hardware como de software.	P1. Perdida de información de sus documentos personales y largo tiempo de espera para que su equipo esté disponible al 100%.	R1. Humano R2. Técnico M1. Familiarizar se con la tecnología. El cliente está capacitado para utilizar cualquier tipo de tecnología.	Seguridad en toda su informació n personal y reducir tiempos en el área de soporte técnico en la entrega de su equipo	Evitar inestabilidad laboral por parte de los involucrados



Conclusión Matriz de Análisis de Involucrados

El presente proyecto facilitara de mucho a la empresa ya que como el director de sistemas necesita llevar a directorio todos los activos de la empresa podrá generarlos desde la aplicación. Se involucra todo el personal de G4S ya que es muy importante tener un historial de todos los equipos y evitar sobrecarga de trabajo en el departamento de Sistemas ya que la implementación de dicha aplicación abastecerá todo lo necesario y así se mejorara la productividad de todos.

Se lleva toda la información a una sola base de datos y así el técnico como el coordinador de hardware tendrán reporte reales y podrán tener un mejor control de todas las máquinas que ingresan por mantenimiento ya se esté preventivo o correctivo.

Gerencia podrá ver tener reportes estadísticos en porcentajes como en cantidad de todos los bienes tecnológicos de la entidad.

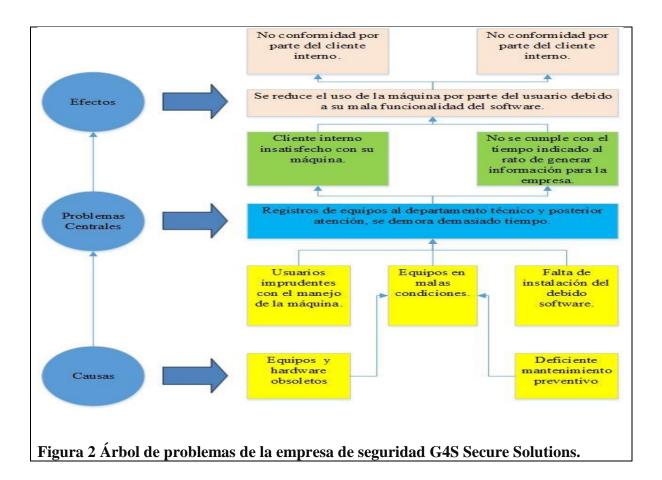
Mejoras de tiempo para ambas partes involucradas, como es productividad y mejor manejo de los equipos que son parte principal en la compañía.



Capitulo III: Problemas y Objetivos

3.0.1 Análisis de Problemas

Generación a partir del problema central de la empresa G4S, ya que los involucrados son directamente los usuarios finales ya que se consideran como claves, y que corresponden a los factores que provocan directamente el aparecimiento del problema ya sea este directo o indirecto.





3.0.1.1 Conclusión Análisis de Problemas

La interpretación va ligado con cada uno de los que están involucrados en este proyecto, desde el Técnico de Soporte, Programador, Coordinador de Software, y terminando a comprometer al usuario final, ya que así como ellos están interesados en mejoras del servicio del soporte técnico, el departamento de sistemas está comprometido a bridar un mejor servicio de tecnología y Helpdesk.

3.0.2 Análisis de Objetivos

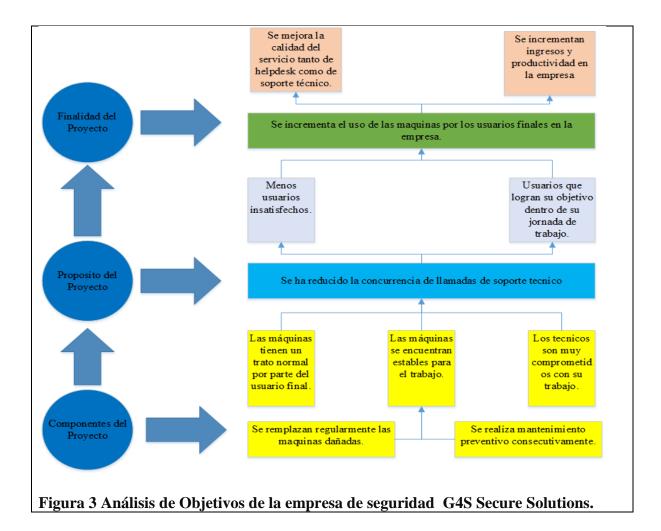
Introducción

El árbol de objetivos toma en cuenta el mapa de problemas para presentar la situación mejorada de los inconvenientes que fueron planteados, intentando dar una pronta solución a cada uno de las situaciones.

Técnica que identifica las relaciones medios-fines entre los objetivos, describe una situación que podría existir después de solucionar un problema.

Este es similar al árbol de problemas en su forma de un organigrama pero que señala algunas alternativas de solución a los problemas señalados; el "árbol de objetivos" resulta de indicar en cada cuadro la situación que existirá luego de resolver el problema antes identificado. Las líneas entre los cuadros son la relación entre medios y fines.





3.0.2.1 Conclusión Análisis de Objetivos

Mediante este cuadro se está demostrando que se puede obtener eficacia en la automatización de los procesos, alcanzando un gran aprendizaje en el manejo de herramientas tecnológicas que brindan solución a la situación actual de la empresa, concluyendo que existe satisfación en los usuarios finales afectados directa o indirectamente, los mismos que alcanzan los objetivos planteados, y acceden fácilmente a la información requerida.



Capitulo IV: Análisis de Alternativas

4.0.1 Matriz de Análisis de Alternativas

En la matriz de alternativas tomamos en cuenta los objetivos que cumpliremos para finalizar con éxito el proyecto, que se ampara por medio de indicadores que demuestran porcentaje de suma importancia los mismos que interpretan la incidencia de los impactos que genera los propósitos de metas, tiene como finalidad categorizar las propuestas, para posteriormente dar una comparación sobre cuanto los objetivos están involucrados en el proyecto.

I = Intensidad

PC = Potencial de Cambio

1 = Bajo

2 = Medio Bajo

3 = Medio

4 = Medio Alto

5 = Alto

Ver Anexo Tabla 18 Matriz de Alternativas.



4.0.1.1 Conclusión de Matriz de Análisis de Alternativas

Realizado el cuadro de matriz de alternativas podemos verificar que se tiene un alto índice de apoyo en las diversas factibilidades presentadas, vemos que los objetivos como los usuario finales aplicando los conocimientos en herramientas tecnológicas cuentan con el apoyo suficiente para poder culminar con éxito los requerimientos, los clientes internos de la empresa con grandes incentivos de aprendizaje son apoyados en capacitaciones sobre utilización del software creado, los técnicos alcanzarían con satisfacción en todos los requerimientos que tienen pendientes, las entidades apoyarían más a la culminación e implementación del proyecto.

4.0.2 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Para el análisis de impacto de los objetivos se hace un escaneo total sobre todos los propuestos a realizar obteniendo una sumatoria que nos sirve para ver en qué rango se encuentran todos las metas, procedimientos y estrategias planteadas y denotar su relevancia en la empresa de seguridad G4S.

Ver Anexo Tabla 19 Matriz de Análisis Impacto de los Objetivos



4.0.2.1 Conclusión de Matriz de impacto de Objetivos

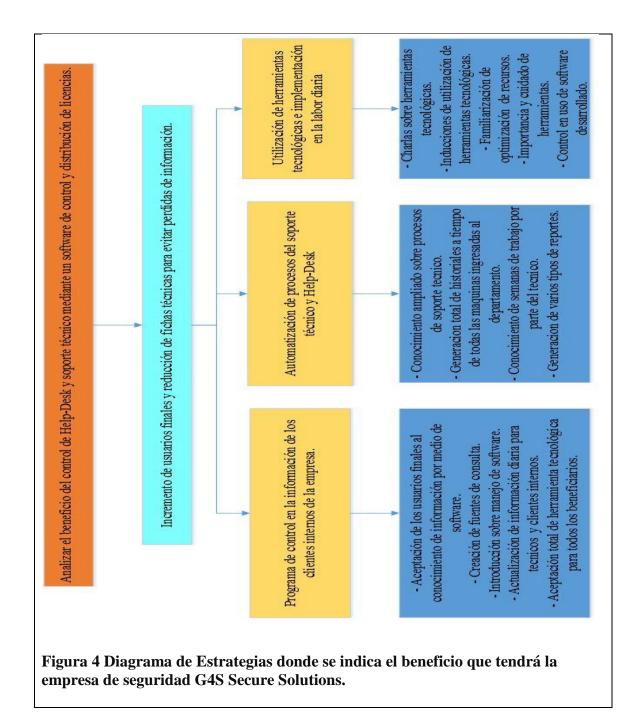
Verificamos mediante este cuadro cuales van a ser los índices de afectación del proyecto, según los indicadores podemos dar un porcentaje que en la sumatoria total da un alto grado de viabilidad el mismo que es 96 dando como un promedio a cada objetivo de un rango de cuatro variable que la escala se encuentra en el rango de ALTO, se denota que la factibilidad a lograrse es alta, los beneficiados alcanzan todas las expectativas planteadas, se demuestra que la herramienta a implementar es satisfactoria para los involucrados, se valida también que en el impacto de género abarca a todos los usuarios finales, técnicos, directores y afectados dando a cada uno una tarea que debe realizar, la relevancia y la sostenibilidad alcanzada es un rangos altos ya que alcanza la participación de los técnicos, así mismo el Director de Sistemas puede comprobar que se da solución a todos los requerimientos antes planteados.

4.0.2.2 Diagrama de Estrategias

Al crear el diagrama de estrategias se debe tener en cuenta ciertos parámetros como son los siguientes establecer la estructura y alcance de las estrategias, vincular a cada estrategia todos los objetivos que pueden ser trabajados de forma preferida, determinar los límites del proyecto y por ultimo determinar los objetivos específicos.

En el diagrama de estrategias toma en cuenta el árbol de problemas y objetivos para mostrar las actividades que se van a realizar dentro de la solución al problema como la finalidad, propósito y componentes del mismo.







En el diagrama de estrategias tenemos como finalidad del proyecto la misma incrementara el registro y control de todas la máquinas que existen en la compañía, reducir los errores y evitar las pérdidas de información verificando que nuestro propósito es alcanzar la automatización de los procesos para ello contamos con los componentes de actividades que en sí son programas que se utilizan como herramientas tecnológicas que lograrán la solución a la escases que existe en la automatización de los procesos de recepción de equipos tecnológicos, en G4S éstas actividades a realizar van acorde a los programas planteados para evitar que exista redundancia de procesos y mala fluidez de información.

4.0.3 Matriz de Marco Lógico

En el siguiente cuadro denotamos la explicación al cuadro anterior, demostrando y haciendo un breve análisis con los indicadores que muestran el estado inicial del problema y como se ha ido desarrollando en el departamento de Sistemas en especial con el área de soporte técnico hasta el mes de octubre del 2013 con su respectiva explicación de cómo se ha podido verificar y los medios utilizados para la obtención de la información proporcionada, y adicional se propuso los supuestos del proyecto demostrando que situaciones se podrían presentar dentro del desarrollo del mismo.



Ver Anexo Tabla 20 Matriz Marco Lógico

Como se ha mencionado anteriormente validamos nuestro fin con un breve análisis de indicadores que van desde el año base que se toma desde la creación del proyecto hasta el mes de octubre de 2013 que se toma como una fecha fin, puesto que se toman hasta esa instancia los inconvenientes presentados para demostrar que en los meses venideros tendremos un mejoramiento en todos los requerimientos y procesos solicitados, con el propósito de alcanzar las metas para demostrar la finalidad del proyecto, obtendremos la automatización solicitada por el director de sistemas y los actores directos e indirectos. En los componentes del proyecto con el adecuado proceso y control ya que permite incentivar al personal de toda la empresa para la utilización de la herramienta implementada.

A continuación damos a conocer las actividades que se dan dentro de los componentes del proyecto, aquí indicamos el presupuesto que se brinda para la solución del mismo, tomamos en cuenta los medios como se van a verificar las actividades y los supuestos plateados.

Ver Anexo Tabla 21 Actividades



4.0.3.1 Conclusión de Matriz Marco Lógico

En base a las actividades que se van a realizar mantenemos un presupuesto estable ya que se basa en capacitación de personal para la implementación y utilización de las herramientas tecnológicas, se recopila la información solicitada y se proporciona un acceso fácil a la misma. Para comprobar nuestras actividades tenemos los medios de verificación que serán encuestas realizadas a todos los actores del proyecto, adicional a los organismos reguladores verificando si existe conformidad al culminar el proyecto.

Con todo esto se puede decir que si se puede llegar a la finalidad del proyecto que es incrementar los clientes y mejorar los ingresos para la empresa G4S, y todo esto se puede realizar poniendo en énfasis todas las actividades del proyecto tales como, disponer de mayor financiamiento para realizar el proyecto,

Dándoles capacitaciones a los trabajadores de la tecnología, los trabajadores recibirán cursos de capacitación sobre el sistema invertir en equipos modernos para que el usuario se sienta bien realizando su trabajo todo esto se hará posible que se pueda cumplir con el fin del proyecto.



Capítulo V: Propuesta

5.0.1 Justificación Técnica

A continuación se va a preestablecer un diseño que será utilizado para la culminación del proyecto en este podemos identificar los procesos y requerimientos que se realizan en la empresa G4S.

En el desarrollo de software se toma en cuenta a la metodología RUP (Proceso Unificado de Rational), utilizando casos de uso en sus 4 fases (Inicio, Elaboración, Desarrollo y Transición). Para el diseño del software se toma al UML (Lenguaje de Modelado Unificado) que se utiliza para describir métodos o procesos, es el lenguaje en el que está descrito el modelo en forma gráfica ya que solo nos permite diagramar la realidad de una utilización en un requerimiento.

UML cuenta con varios tipos de diagramas, que muestran diferentes aspectos de las actividades representadas; tales como:

- Diagrama de Casos de Uso
- Diagrama de Clases
- Diagrama de Objetos
- Diagrama de Componentes
- Diagramas de Secuencia
- Diagramas de Colaboración



Con estas actividades definidas podemos notar lo procesos que se realizan dentro de nuestra empresa para realizar una mejora en la organización de los modelos lógicos y físicos.

En la arquitectura cliente servidor el objetivo a alcanzar es la separación lógica de negocios de la lógica de diseño; permite distribuir el trabajo de creación de una aplicación por niveles y en el caso de existir alguna modificación sólo se realizará en el nivel solicitado sin tener que afectar a los otros niveles a este se le da el nombre de programación por capas, el diseño que se va a utilizar para el presente trabajo es el de programación en 3 capas:

- Presentación
- Negocio
- Datos

Con estos antecedentes se procede a redactar como está estructurada la aplicación para la compañía G4S.

5.0.2 Análisis y Diseño

5.0.2.1 Casos de Uso General

Un caso de uso es una descripción de los pasos o las actividades que deberán realizarse para llevar a cabo algún proceso. Los personajes o entidades que participarán en un caso de uso se denominan actores. En el contexto de ingeniería del software, un caso de uso es una secuencia de interacciones que se desarrollarán entre un sistema y sus actores en respuesta a un evento que inicia un actor principal sobre el propio sistema. Los diagramas de casos de uso sirven para especificar la comunicación y el comportamiento de un sistema mediante su interacción con Analizar el beneficio del Control de Helpdesk y Soporte Técnico mediante un Software de Control y Distribución de Licencias para G4S Solutions Cia. Ltda.



los usuarios y/u otros sistemas. O lo que es igual, un diagrama que muestra la relación entre los actores y los casos de uso en un sistema. Una relación es una conexión entre los elementos del modelo, por ejemplo la especialización y la generalización son relaciones. Los diagramas de casos de uso se utilizan para ilustrar los requerimientos del sistema al mostrar cómo reacciona a eventos que se producen en su ámbito o en él mismo.

Caso de uso 1

Reglas del negocio

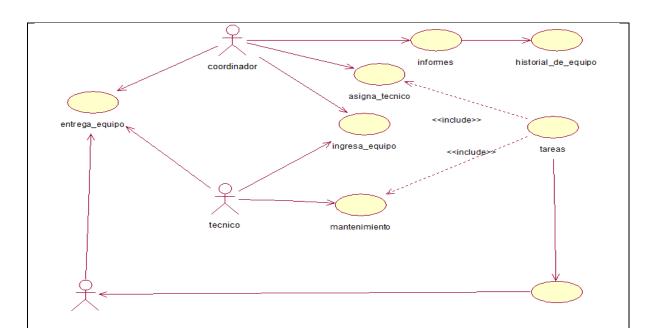


Figura 5 Caso de Uso General

En la regla del negocio visualizamos el proceso general que se realiza en la entrega recepción de equipos hasta la finalización y posterior entrega del mismo.



5.0.2.2 Diagrama de Componentes

Los componentes son módulos de código, así que los diagramas de componentes vienen a ser los análogos físicos a los diagramas de clases. Muestran como está organizado un conjunto de componentes y las dependencias que existen entre ellos.

Diagrama de componentes 1

Entrega de equipos

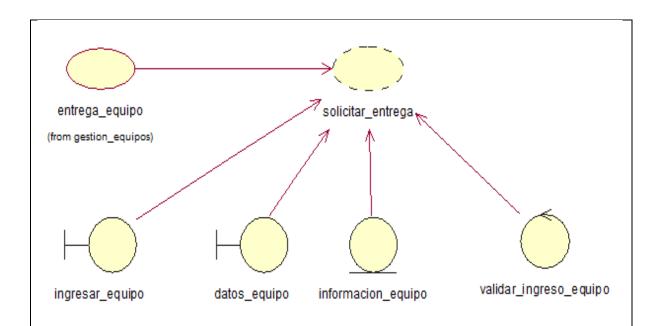
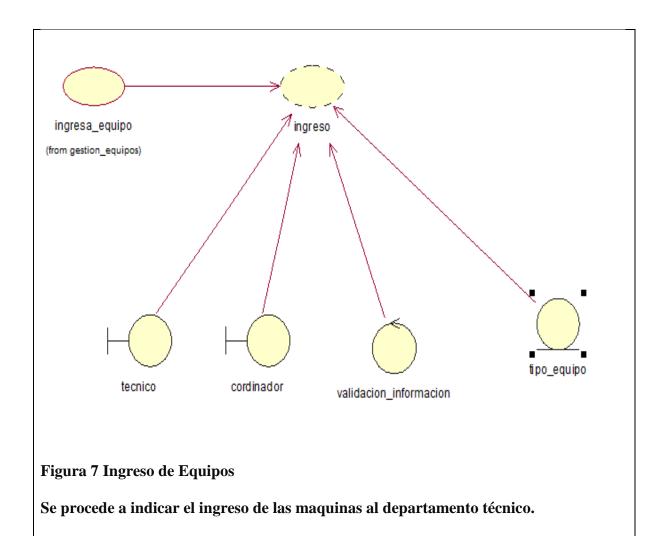


Figura 6 Entrega de Equipos

En este diagrama es como se procede a la entrega del equipo al departamento de soporte técnico.



Ingreso equipo





Asiganacion tecnico

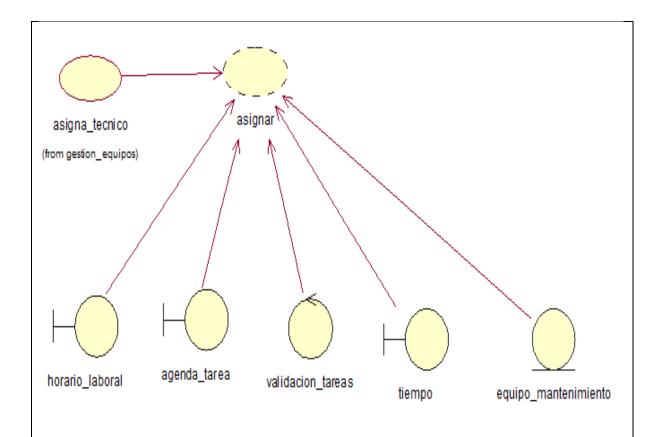


Figura 8 Asignación Técnico

Se procede con la asignación del equipo al técnico para su cronograma de trabajo y posterior mantenimiento del mismo con la finalidad de cumplir las tareas encomendadas.



Mantenimiento de equipo

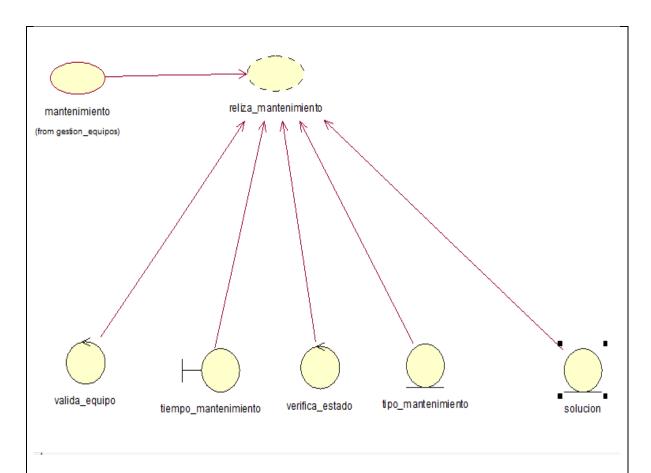


Figura 9 Mantenimiento Equipo

Se verifica estado y el tipo de manenimiento que se procedera a realizar al equipo durante su instacia dentro del departamento tecnico, al cual pasara a un estado de proceso ya que justo aquí es donde se verifica el daño del equipo.



Tareas del técnico

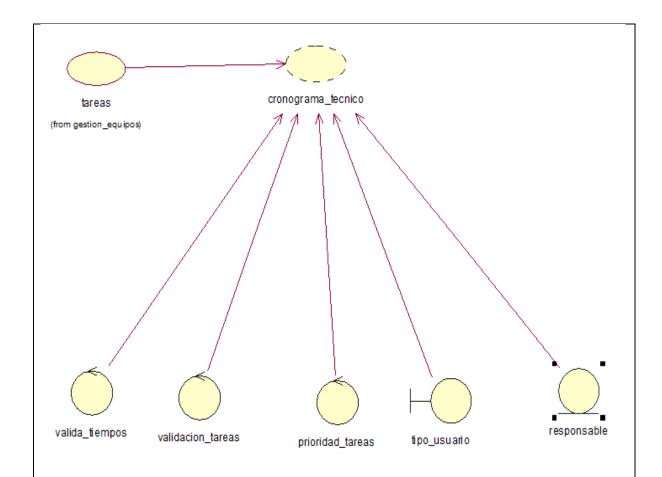


Figura 10 Tares Técnico

Aquí es donde se verifica si el técnico tiene tareas acumuladas o está disponible para realizar la reparación del equipo que ingreso al área de servicio técnico.



Entrega de equipo a usuario final

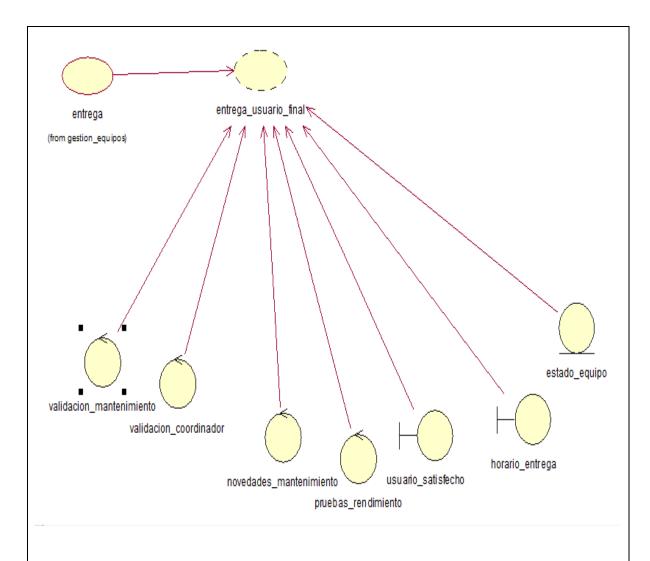


Figura 11 Entrega Equipo Usuario

Se entrega equipo al usuario con sus respectivos mantenimientos realizados.



Informes de trabajo

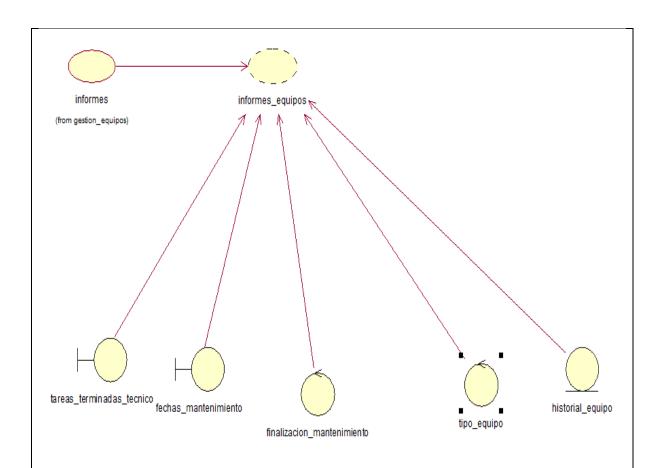


Figura 12 Informes

Aquí se visualiza el informe general del estado de la máquina para ver cumplimientos o pendientes de las mismas, ya sean estas por parte del técnico o por el usuario final de la empresa G4S.



5.0.2.3 Diagrama de Secuencia.

Un diagrama de secuencia muestra la interacción de un conjunto de objetos en una aplicación a través del tiempo y se modela para cada caso de uso. Mientras que el diagrama de casos de uso permite el modelado de una vista business del escenario, el diagrama de secuencia contiene detalles de implementación del escenario, incluyendo los objetos y clases que se usan para implementar el escenario y mensajes intercambiados entre los objetos.

Diagrama de secuencia 1

Entrega de equipo al departamento de soporte

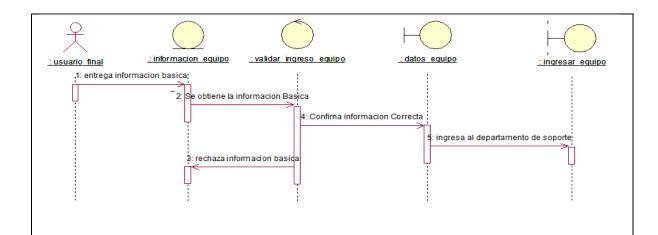
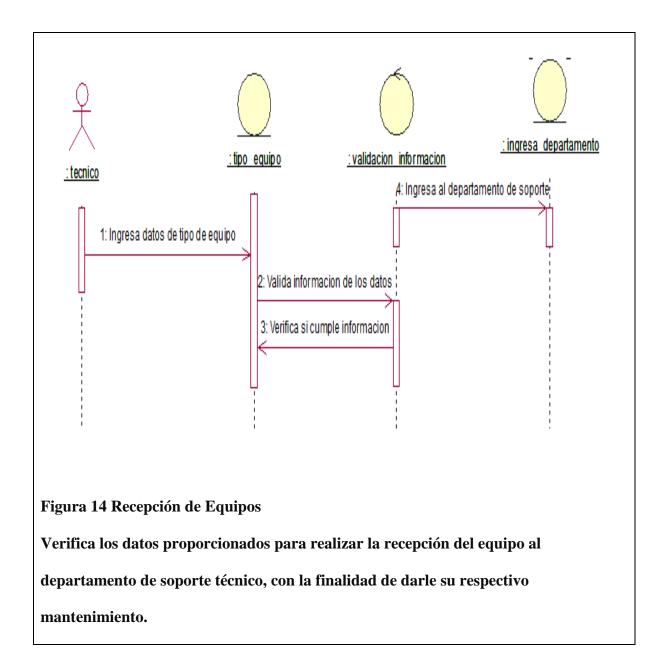


Figura 13 Entrega Equipo

En este diagrama es como procede la entrega del equipo al departamento de sistema para generar el mantenimiento respectivo.

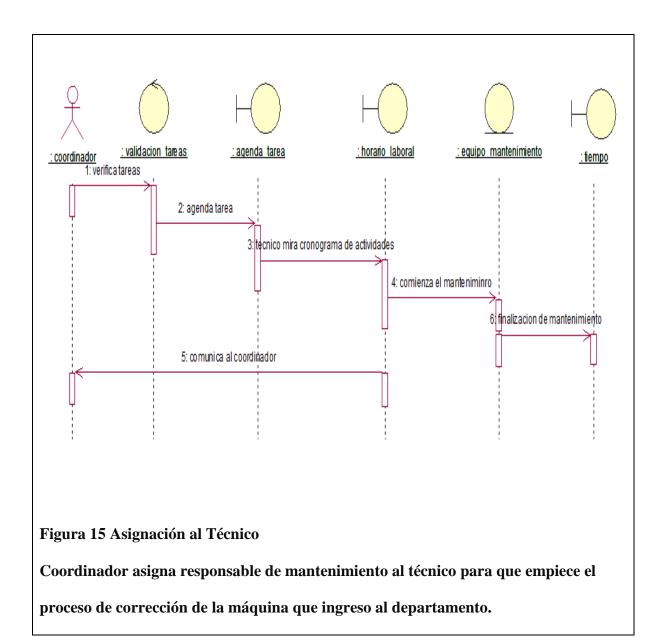


Recepción de equipo por técnico o coordinador





Asignación al técnico





Tipo Mantenimiento

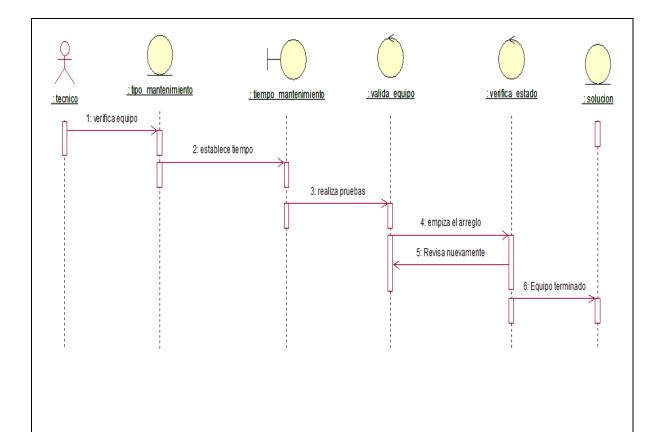


Figura 16 Tipo Mantenimiento

El técnico opta por dar la mejor solución al problema encontrado en la máquina del usuario final dando así por terminado el mantenimiento para luego ser entregado nuevamente al usuario.



Informe e historial de equipos

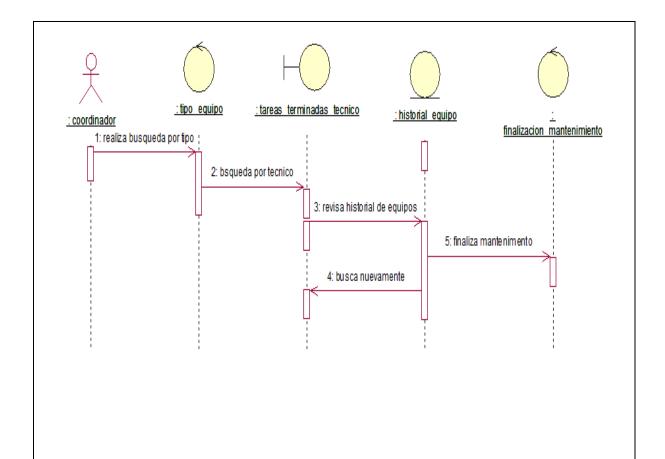


Figura 17 Informe e Historial

Se visualiza el historial de cada una de las maquinas que ingresaron al departamento de sistemas para ver en qué estado se encuentran y tener un informe de cada una de las maquinas.



5.0.2.4 Diagrama de Colaboración.

Los diagramas de colaboración son otro tipo de diagramas de interacción, que contiene la misma información que los de secuencia, sólo que se centran en las responsabilidades de cada objeto, en lugar en el tiempo en que los mensajes son enviados. Cada mensaje de un diagrama de colaboración tiene un número de secuencia.

Diagrama de colaboración 1

Entrega de equipo

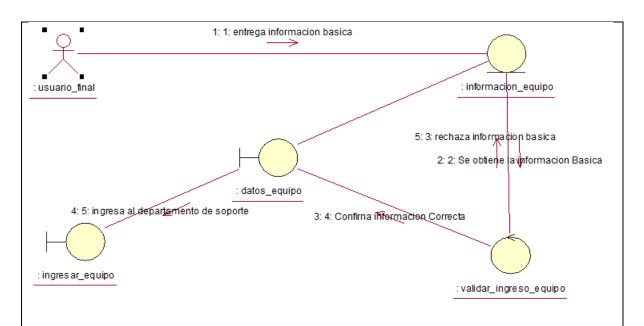
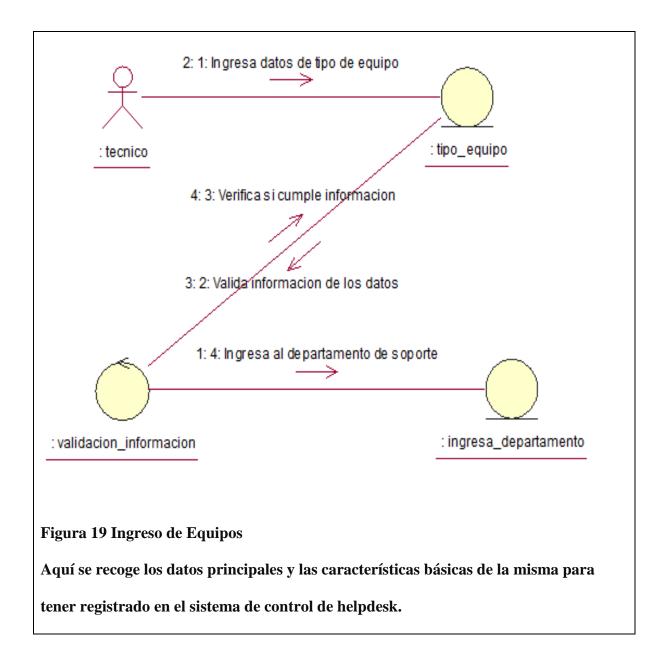


Figura 18 Entrega Equipo

Aquí se procede con la entrega del equipo por parte del usuario al departamento técnico para que así le den el respectivo mantenimiento.



Ingreso de equipo a soporte





Asignación técnico

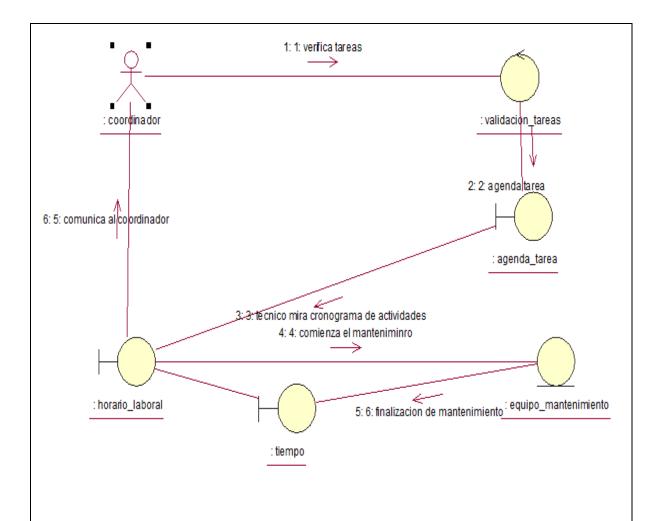


Figura 20 Asignación Técnico

En este diagrama vemos como se realiza la asignación del equipo al técnico, para que le realice el tipo de mantenimiento que se necesario.



Tipo de mantenimiento

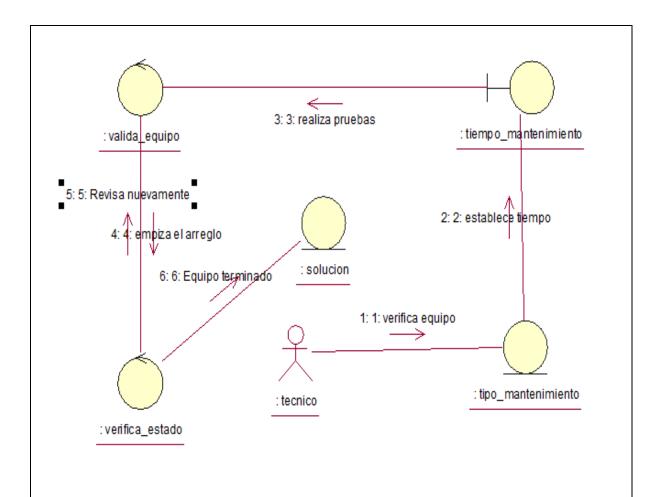
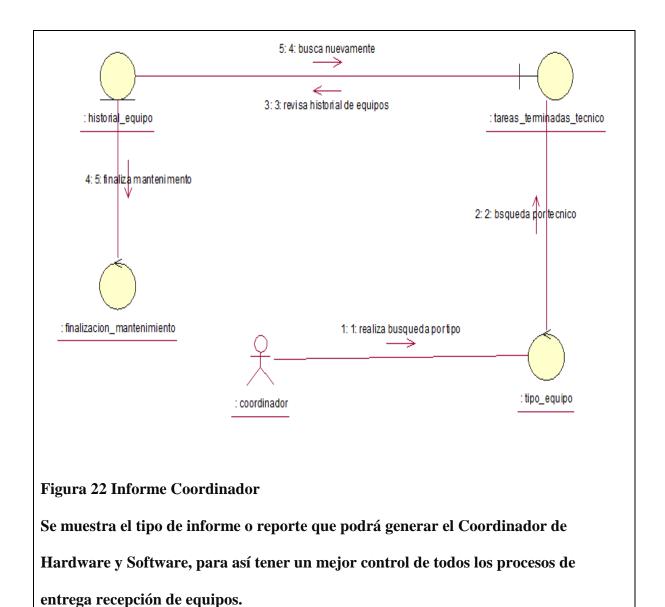


Figura 21 Tipo Mantenimiento

Se visualiza que tipo de mantenimiento procederá el técnico a realizar al equipo que ingreso al departamento de soporte técnico.



Informe coordinador





5.0.2.5 Diagrama de Componentes

Un diagrama de componentes muestra la organización y las dependencias entre un conjunto de componentes.

Para todo sistema se han de construir una serie de diagramas que modelan tanto la parte estática (diagrama de clases), como dinámica (diagramas de secuencia, colaboración, estados y de actividades), pero llegado el momento todo esto se debe materializar en un sistema implementado que utilizará partes ya implementadas de otros sistemas, todo esto es lo que pretendemos modelar el siguiente diagramas de componente.

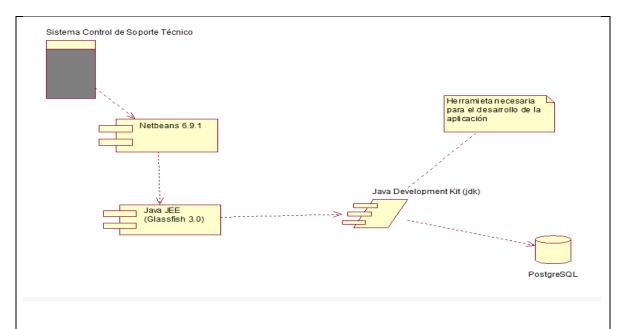


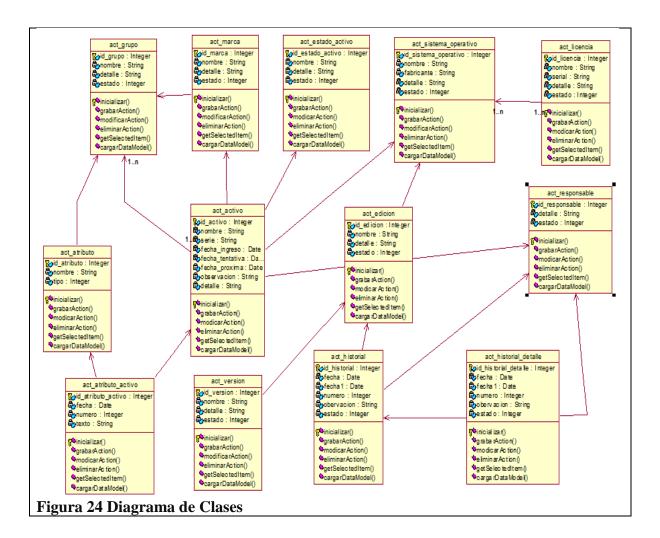
Figura 23 Diagrama de Componentes

Muestra la arquitectura implementada en el sistema a desarrollarse.



5.0.2.6 Diagrama de Clases

Un diagrama de clases es un tipo de diagrama estático que describe la estructura de un sistema mostrando sus clases, orientados a objetos. El diagrama de clases incluye mucha más información como la relación entre un objeto y otro, la herencia de propiedades de otro objeto, conjuntos de operaciones/propiedades que son implementadas para una interfaz gráfica.





Modelo Lógico

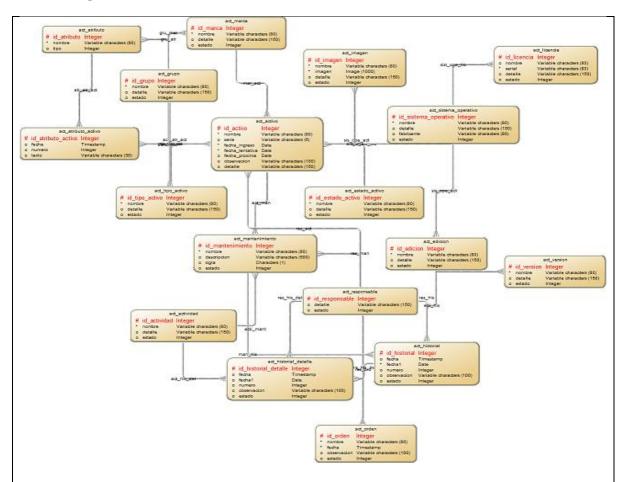


Figura 25 Modelo Lógico

Se trata de obtener el esquema conceptual de la base de datos a partir de la lista descriptiva de objetos y asociaciones identificadas en la organización. El Modelador debe asegurar la representación formal de los fenómenos; es decir, realizar su modelación.



Modelo Físico

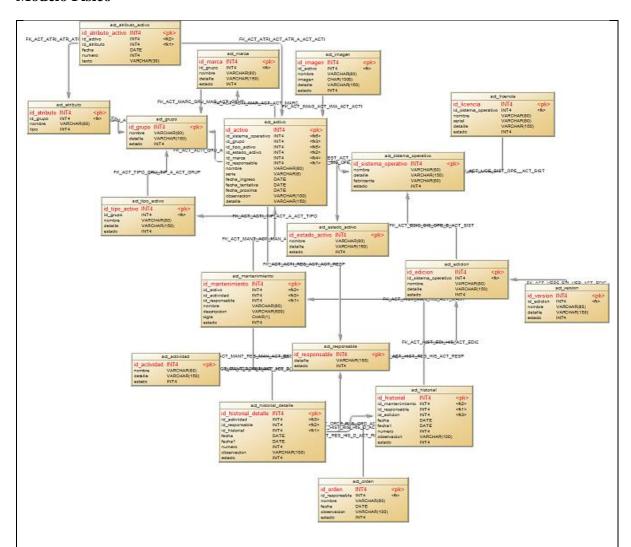


Figura 26 Modelo Físico

Es la descripción de las acciones elementales que se deben de realizar para representar el comportamiento de los objetos.



5.0.3 Desarrollo

5.0.3.1 Arquitectura de Software

5.0.3.1.1 Capa de Presentación

También llamada "capa de usuario" es la capa que ve el usuario, presenta el sistema al usuario, le comunica la información y captura la información del usuario en un mínimo de proceso.

También es conocida como interfaz gráfica y debe tener la característica de ser "amigable" (entendible y fácil de usar) para el usuario. Esta capa se comunica únicamente con la capa de negocio.

5.0.3.1.2 Capa de Negocios

Se denomina capa de negocio (e incluso de lógica del negocio) porque es aquí donde se establecen todas las reglas que deben cumplirse en el proceso. Esta capa es donde residen los programas que se ejecutan, se reciben las peticiones del usuario y se envían las respuestas tras el proceso.

Esta capa se comunica con la capa de presentación, para recibir las solicitudes y presentar los resultados, y con la capa de datos, para solicitar al gestor de base de datos almacenar o recuperar datos de él. También se consideran aquí los programas de aplicación.

5.0.3.1.3 Capa de datos

Esta capa realiza todo el almacenamiento de datos de la institución, recibiendo solicitudes de almacenamiento o recuperación de información desde la capa de negocio.



La capa de base de datos está compuesta de un modelo de clases el cual contiene el modelo conceptual y modelo físico del sistema de soporte técnico con su Script de generación de base de datos, diccionario de datos, relaciones, claves primarias y foráneas y los índices respectivos.

El diccionario de datos nos ayudará con la descripción de cada uno de los campos en cada tabla de la base de datos.

Todos los Datos que se encuentren en la Base, serán manipulados con consultas, procedimientos almacenados y consultas anidadas para el manejo de información de la plataforma virtual.

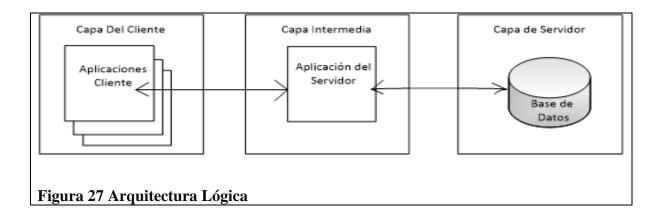
5.0.3.1.4 Capa del Servidor Web

Responde a las peticiones de los usuarios con interacción con la capa del cliente, permite además controlar los procesos que se manejan dentro de la lógica del sistema, esta capa es la encargada de realizar SQL a la base de datos para así poder mostrarlas a l usuario.

En este caso el servidor web será GlassFish 3.0.

5.0.3.1.5 Arquitectura Lógica





Módulos

Módulo de Seguridad

El módulo de seguridad permite identificar el usuario que va a manipular el sistema, así como asignar los debidos roles a cada usuario, permitiendo así generar niveles de seguridad de acuerdo a cada perfil de usuario. Para poder el usuario ingresar al sistema deberá el administrador del sistema concederle los privilegios necesarios para que así pueda manipular el sistema.

Módulo de Talento Humano

El módulo de Talento Humano es el encargado de agregar, modificar, eliminar y buscar los datos necesarios para el ingreso de nuevos empleados a la compañía,

Así como el estado civil del nuevo empleado, a qué departamento ingresa a trabajar el cargo que desempeñara dentro de la organización y a que sucursal de la empresa prestara sus servicios.



Módulo de Equipo

El módulo de equipo permite generar ya en si los proceso del negocio de la empresa, como son ingreso de máquinas al departamento de sistemas, asignación de responsables para sus respectivo mantenimiento, visualización de estado de las maquinas por parte de los usuarios finales, ver informes detallados de cada una de las maquinas en qué estado se encuentran por parte del Coordinador de hardware y software.

Submodulo Administración

Aquí se encuentra todo lo referente a las tablas base de nuestra aplicación en la cual se podrá generar insert, update, delete, select, etc ya que son solo tablas padre que no dependen de nadie este submodulo lo manejan todos, lo que se diferencia el ver y no ver son con qué tipo de permiso se encuentra el usuario logueado en el sistema.

Submodulo Procesos

Aquí se encuentra toda la lógica del negocio, es si todos los procesos que manejara cada usuario es decir ingreso de equipos asignación a técnicos, visualización del detalle por parte del usuario final, visualización del técnico que tipo de mantenimiento toca realizar a dicha máquina que ingreso al soporte, etc.



Submodulo Reportes

Aquí se lograra visualizar todo tipo de reporte en formato PDF, ya sean estos detalle de las maquinas en algún estado solicitado por el usuario final, quien es el técnico que le está dando tramite a la máquina, que tipo de software y hardware está instalado en las máquinas que ingresaron al área de soporte.

Este Submodulo nos ayuda a generar informes finales de acuerdo a la información solicitada por el administrador del sistema, contenida en cualquiera de los módulos especificados con anterioridad.

Ambos ambientes estarán conectados a una misma base de datos que permitirá manejar las tareas correspondientes y reportes necesarios.

5.0.3.2 Estándares

5.0.3.2.1 Estándares de Diseño UML

Los estándares de diseño de UML aplicados para el desarrollo de este proyecto son:



Tabla 3 Estándares de UML

Tabla 3 Estandar	es de UNIL		
		Tostadora	Describe un conjunto de
		opoBandejas opcolor	objetos que comparten los
		◆tostar()	mismos atributos,
	Clase		métodos, relaciones y
			semántica. Las clases
			implementan una o más
			interfaces.
		Tostadora	Se trata de una clase, en la
		openoBandejas openobenobenobenobenobenobenobenobenobenob	que existen procesos o
		◆tostar() ◆comprobarTemp()	hilos de ejecución
			concurrentes con otros
	Clase activa		elementos. Las líneas del
			contorno son más gruesas
			que en la clase "normal"
			Agrupación de métodos u
			operaciones que
E			especifican un servicio de
L			una clase o componente,
			describiendo su



E		0	comportamiento, completo
M	Interfaz	Interfaz	o parcial, externamente
			visible. UML permite
E			emplear un círculo para
N			representar las interfaces,
T			aunque lo más normal es
•			emplear la clase con el
0			nombre en cursiva.
S			Define una interacción
			entre elementos que
			cooperan para
E	Colaboración	Colaboracion	proporcionar un
S			comportamiento mayor
Т			que la suma de los
•			comportamientos de sus
R			elementos.
U			Describe un conjunto de
C			secuencias de acciones
T			que un sistema ejecuta,
			para producir un resultado
Analizar el henefic	cio del Control de He	Indesk v Sonorte	Lécnico mediante un Software



U	Caso de uso		observable de interés. Se emplea para estructurar los
R		Caso de Uso	aspectos de
A			comportamiento de un
L			modelo.
E			Parte física y por tanto
S			reemplazable de un
5			modelo, que agrupa un
		Comp	conjunto de interfaces,
	Componente		archivos de código fuente,
			clases, colaboraciones y
			proporciona la
			implementación de dichos
			elementos.
		Nodo	Elemento físico que existe
	Nodo	Nodo	en tiempo de ejecución y
	TYOUO		representa un recurso
			computacional con
			capacidad de procesar.



			Comprende un conjunto
		Interaccion	de mensajes que se
			intercambian entre un
	Interacción		conjunto de objetos, para
Elementos			cumplir un objetivo
de			específico.
		Estado	Especifica la secuencia de
comportamient	Máquinas		estados por los que pasa
0	Wiaquillas		un objeto o una
	de		interacción, en respuesta a
	estados		eventos.
Elementos		Paquete	Se emplea para organizar otros elementos en grupos.
de	Paquete		otros elementos en grupos.
	•		
agrupación			



5.0.3.2.2 Estándares de Programación

Dentro del desarrollo de la programación de va manejar distintos tipos de objetos los cuales se los manejara con la siguiente nomenclatura que se detalla a continuación. La siguiente tabla muestra los estándares de programación aplicados.

Estándares de Programación

Tabla 4 Estándares de Programación

Tipo de Objeto	Nomenclatura
inputText	Ejemplo: nombre
commandButton	Ejemplo: guardar
selectBooleanCheckbox	Ejemplo: seleccion
menubar	Ejemplo: menu
tooltip	Ejemplo: msn
graphicImage	Ejemplo: img
outputLabel	Ejemplo: mensaje
commandLink	Ejemplo: regresarLista
dataTable	Ejemplo: listaSimple



tree	Ejemplo: tree
panelGrid	Ejemplo: gridDatos, gridLista
calendar	Ejemplo: nombre
selectOneMenu	Ejemplo: nombre

5.0.3.2.3 Nombres de las Funciones y Procedimientos.

El nombre de la funciones debe de ser descriptivo a la acción que raleza, debe contener tipo de acceso, dato de retorno, nombre de la función, y argumentos si los necesitase.

Nombres de Funciones y Procedimientos.

Tabla 5 Funciones y Procedimientos

Nombre	Nomenclatura
ObtenerlistaOrdenada	Public List <admusuario> listarAndNotOrdenada(null, null, admin, null, admin, null, log, null,</admusuario>
	true)
obtenerListarContine	Public AdmUsuario listarContiene(null, null, null)



5.0.3.2.4 Nombres de Variables.

Las variables dependiendo su alcance, se dividen en variables de Sesión, y variables de Aplicación. Sus nombres deber de estas con la siguiente nomenclatura tipo de dato y nombre de la variable.

Tabla 6 Estándares de Variables

Nombre	Nomenclatura
Variable de sesión rol	lista.add("AdmRol", tipo de dato);
Variable de aplicación	int código;

5.0.3.2.5 Estándares de Base de Datos.

Los objetos de base de datos deberán estar debidamente documentados con las siguientes propiedades.

Descripción: debe contener la descripción del uso o la funcionalidad el objeto y que no sea una simple repetición del nombre.

5.0.3.2.6 Tipos de Datos.

La descripción de los tipos de datos a utilizar dentro del diseño de la base de datos debe ser clara y precisa.



Tabla 7 Estándares de Datos

Tipo de	Cuando se debe utilizar
D-4-	
Dato	
character	Para campos de texto de tamaño variable de hasta 5000
varying	caracteres.
	Siempre se utilizará VACHAR2 en lugar de VARCHAR.
character	Para campos de texto de tamaño fijo, por ejemplo para el uso
	de estados (SI/NO), (A/I).
number	Para campos numéricos.
	Siempre se especificará la precisión, por ejemplo para un
	número de 5 cifras enteras y 2 decimales será: NUMBER
	(7,2).
date	Para campos de fecha y de fecha y hora.
binary	Para almacenamiento de archivos binarios, por ejemplo
	imágenes, archivos pdf, Word, etc.
XMLTYPE	Para campos en formato XML sobre los cuales se ejecutarán
	consultas con XPATH desde la Base de Datos. Si no se
	requerirá utilizar el motor de XML de la Base de Datos, es
	preferible utilizar un campo CLOB



5.0.3.2.7 Tablas.

Para los nombres de las tablas de rompimiento se considerará el nombre de las tablas involucradas que haga referencia de que modulo es cada tabla es el rompimiento tomando las tres primeras letras de cada módulo o sí llegara a coincidir las tres primeras letras se toman cuatro de cata módulo de rompimiento.

El nombre de la tabla se escribirá en minúsculas ya que el gestor de base de datos PostgresSQL al momento de recuperar el script los escribe así, y se escribirá en singular con algunas excepciones que pueden presentarse para una mejor descripción de la tabla.

Tabla 8 Estándares de Tablas

Nombre	Nomenclatura
Tabla de usuario	adm_usuario
Tabla de empleado	adm_empleado_empresa
Tablas de rol	adm_rol
Tabla de sistema	adm_sistema
Tabla de departamento	adm_departamento
Tabla de datos globales	adm_dato_global
Tabla de estado	adm_estado



Tabla de menú	adm_menu
Tablas de contraseña	adm_contraenia
Tablas de cargo	adm_cargo

5.0.3.2.8 Campos.

El nombre de un campo debe ser en referencia a lo que se quiere almacenar dependiendo del nombre de la tabla, el nombre del campo del atributo es auto descriptivo.

Únicamente las claves primarias y las claves foráneas deben ir antepuesta la palabra id.

Tabla 9 Estándares de Campos

Nombre	Nomenclatura
Identificador AdmSistema	id_sistema
Nombre AdmSistema	nombre
Clave AdmSistema	clave
Descripción AdmSistema	descripcion
Estado AdmSistema	estado
Tipo AdmSistema	tipo



5.0.3.2.9 Relaciones.

Las relaciones que se generen dentro del modelo físico deberán ser escritos de la siguiente manera, especificar la clave foránea que es heredad y como se llama la relación tanto de una tabla a otra especificando dicha relación anteponiendo la palabra fk_

Tabla 10 Estándares Relaciones

Nombre	Nomenclatura
Relación entre empleado y usuario	fk_adm_usua_emp_emp_u_adm_empl
Relación entre rol y usuario	fk_adm_usua_usu_rol_adm_usua

5.0.3.2.9 Clave primaria.

La clave primaria deber ser integer.

Campo o a una combinación de campos que identifica de forma única a cada fila de una tabla.

Una clave primaria comprende de esta manera una columna o conjunto de columnas. No puede haber dos filas en una tabla que tengan la misma clave primaria.



Tabla 11 Estándares de Claves Primarias

Nombre	Nomenclatura
Código AdmSistema	id_sistema pk
Código AdmEmpleadoEmpresa	id_empleado_empresa pk

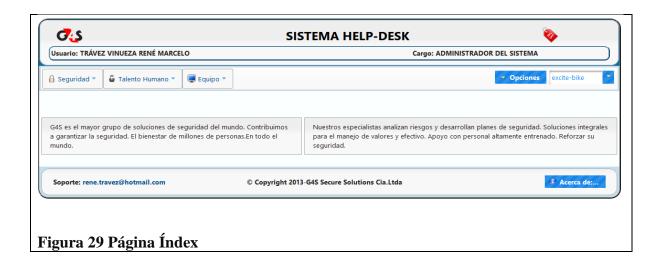
5.0.3.3 Diseño de Interfaces

En esta imagen se encuentra la página principal del sistema de la empresa G4S es una compañía líder en servicios de seguridad internacional que opera a nivel mundial en tres sectores claves: Servicios de Seguridad (incluyendo Guardias y Justice Services), Sistemas de Seguridad y Transporte de Valores. G4S cotiza en la Bolsa de Valores de Londres bajo el símbolo GFS, con una cotización secundaria en Copenhague.





Se presenta la pantalla inicial, que se debe obtener en el navegador WEB de Firefox, una vez que el usuario ingrese a la página URL, donde se ofrece la opción de conexión a la aplicación mediante el uso de un Usuario y de una Contraseña.





Se presenta el menú del sistema **Seguridad**, que la debe operar el Administrador del Sistema, el cual tendrá acceso sin ninguna restricción el manejo del sistema, con la finalidad de crear nuevos usuarios perfiles, cargos, etc.



Escogemos el menú **Talento Humano>Administración>Empleado Zka** y nos muestra esta ventana para poder ingresar un nuevo empleado de la empresa, con la opción de poder Guardar, Modificar, Cancelar, Limpiar, Listar, Buscar.





Figura 32 Buscar Empleado



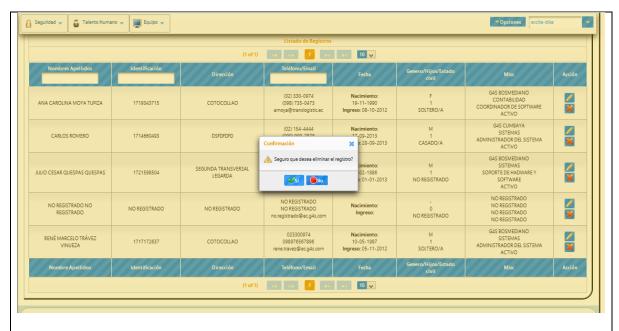


Figura 33 Listar Empleado y Eliminar

En el siguiente menú **Equipo** se puede apreciar ya en si toda la lógica del negocio de la empresa que es el ingreso y recepción de equipos al departamento de sistemas, este perfil lo manejaran únicamente el Coordinador de Hardware y Software junto con el técnico ya que son los únicos que pueden administrar completamente el sistema de soporte técnico.





En el siguiente menú **Equipo>Procesos>Recepción de Equipos** es donde el técnico tendrá que ingresar el equipo que ingresa a mantenimiento.





Ya aquí es donde genera el ingreso de las maquinas que están en proceso de mantenimiento por parte del personal del área de soporte.

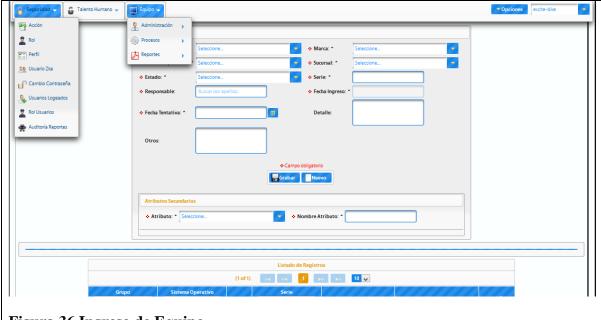


Figura 36 Ingreso de Equipo

5.0.4 Pruebas

5.0.4.1. Objetivo

Identificar que la información existente en el proyecto de control de soporte técnico y los componentes cumplan con los estándares de seguridad y calidad.

Verificar que los objetos y las clases tengan relación directa con los componentes de software y que sean probados y verificados.



Caso de uso 1: Ingreso al Sistema

Caso de Prueba Ingreso al Sistema

Propósito: Usuarios que ingresaran al sistema para trabajar en él.

Pre Condiciones: Deben estar registrados en el sistema y tener usuario y contraseña.

Escenario: Comprobar el correcto ingreso al sistema.

Tabla 12 Ingreso al Sistema

Sec.	Actividad	Clase de	Resultado esperado
		Equivalencia	
1	Datos del usuario:	Validación	Permite acceso al sistema
	Datos user:		con los datos ingresados
	Datos contraseña:		en los respectivos campos
	Tipo de perfil del usuario		de inicio de sesión.

Caso de uso 2: Ingreso de nuevos usuarios

Caso de Prueba: Ingreso de nuevos usuarios

Propósito: Registrar nuevos empleados al sistema

Pre Condiciones: El empleado debe pertenecer a G4S.



Tabla 13 Ingreso de Nuevos Usuarios

Sec.	Actividad	Clase de	Resultado esperado
		Equivalencia	
1	Datos del empleado:	Validación	Permite el ingreso de
	Datos de la cedula correcta:		nuevos empleado al
	Datos del correo electrónico.		sistema, para así luego
	Detalle de los datos secundarios		darles un usuario en lo
			posterior.

Caso de uso 3: Ingreso de equipos

Caso de Prueba: Ingreso de equipos

Propósito: Recepción de los equipos para realizar respectivo mantenimiento

Pre Condiciones: El equipo debe tener un diagnóstico de que necesita mantenimiento.



Tabla 14 Ingreso de Equipos

Sec.	Actividad	Clase de	Resultado esperado
		Equivalencia	
1	Datos del equipo:	Validación	Permite el ingreso de
	Usuario al que pertenece:		equipos al sistema, para
	Datos tipo de daño.		así darles su respectivo
	Detalle de datos adicionales		mantenimiento.
	Detaile de datos adicionales		

5.0.4.2. Plan de Integridad de Datos y Base de Datos.

Con la finalidad de poder obtener una información confiable es necesario que cada una de las clases mantengan una persistencia, considerando que estas clases en lo posterior se transformaran en tablas los objetos que contiene cada una de estas clases deben tener la capacidad de ser reutilizables y consistentes en el desenvolvimiento del proyecto.

Es por ello que la prueba de integridad para los datos la realizamos en la fase de diseño del modelo lógico colocando la persistencia en las clases momentos antes de generar el modelo físico del negocio.



Este tipo de prueba dará como resultado la integridad de los datos que son manipulados por los objetos y métodos que tienen cada una de las clases participantes.

Por lo tanto la persistencia también la puedo obtener en el desarrollo del código fuente de la aplicación; dicho en otras palabras la persistencia de las clases más la persistencia del código fuente me dará como resultado la consistencia el sistema.

La verificación formal de la integridad de datos se realizara con este tipo de prueba que permita reutilizar los objetos que ya hayan sido utilizados en una clase para poderlos utilizar en otra clase. Este tipo de prueba, en la programación se encuentra en la herencia y en el polimorfismo.

5.0.4.3. Pruebas de Módulo.

5.0.4.3.1. Módulo de Seguridad

Este tipo de prueba se realizara mediante la validación de cada una de las cajas de texto que manejen la obtención o captura de datos, estas pruebas serán correlacionadas con los estándares de manejo de seguridad en el campo informático ISOO 27000 los que implica que el usuario deba mantener 12 caracteres como mínimo combinados entre mayúsculas y minúsculas números y caracteres especiales. En lo referente a las cajas de clave deben tener 8 caracteres combinaciones mayúsculas minúsculas y caracteres especiales.



El cliente podrá realizar su debido ingreso y manipulación de los datos que el administrador le hubiese asignado tomando en cuenta que solo podrá realizar cambios en su cuenta.

El ingreso erróneo en cualquiera de estas dos cajas de captura de datos (usuario y clave) abortara el acceso al sistema y enviara a la página de acceso.

El usuario que hubiese ingresado y que estuviese inactivo por más de 30 minutos automáticamente se cerrara su cuenta y tendrá que volver a ingresar al sistema.

5.0.4.3.2. Módulo Mantenimiento

El módulo de mantenimiento tiene que ser sometido a pruebas en las cuales se verifiqué el acceso idóneo de información hacia la base de datos; por esta razón inicialmente se determinará que los campos que manejen código de acceso en una tabla que tenga una función que me permita generar códigos secuenciales sin que estos se repitan y puedan generar errores de duplicidad de claves primarias., las cajas que requieran la captura de información deberán estar validadas de acuerdo al dato de ingreso ya sea esté números enteros o decimales, fecha y hora deberá ser los estandarizados por las normas ISO año 4 mes 2 día 2 separados mediante un -. En las cajas de texto que requiera identificar la cedula deberá eta validado que el número ingresado sea válido para poder continuar con las operaciones de ingreso.



5.0.4.4. Pruebas de Interfaz de Usuario.

Esta prueba se realiza inicialmente verificando facilidad con la que el usuario se desenvuelve en realizar las distintas operaciones en el sistema de control de soporte, así como la carga tiene que ser transparente para el usuario. Con la capacidad de medir el tiempo de respuesta en la navegación del ambiente browser (se procederá a la manipulación del elemento que más implica carga de información hacia la interfaz de usuario para poder conocer el tiempo de respuesta del sistema de control de soporte), se realizó el manteniendo de la aplicación en el ambiente web y se obtuvo que el tiempo de respuesta es óptimo en el desenvolvimiento de entrega de resultados específicamente en la aprobación de un pedido ya esa interfaz es la que maneja mayor obtención de información de la base de datos.

En este formulario verificamos que el salto de las cajas de texto se las realice con el tab, igualmente se cumple con la verificación de los estándares GUI que implica color de fondo de las cajas de texto, color de texto de la recuperación de datos simetría en la distribución de cajas recuperadoras de información, diseño de ubicación de objetos de interfaz de usuario (inputText, outputLabel, selectBooleanCheckbox, commandButton, etc.).

De igual manera se verifica el estándar de comunicación que existe entre los datos estableciendo tiempos de respuesta en la recuperación de información desde la base de datos hacia la aplicación y desde el aplicativo hacia la base de datos.



Por otro lado se determinó una prueba de ejecución del manejo de los iconos inicialmente que estén acorde con la información solicitada; en este punto se verifico ventanas y mensajes de alerta, ventanas y mensajes de información de la acción que se ha ejecutado, ventana y mensajes de captura de errores con el manejo de excepciones.

5.0.4.5. Pruebas de Desempeño.

Con la finalidad de poder ejecutar este tipo de pruebas y que las mismas tienen incidencia con la arquitectura montada, fue necesario estructurar el sistema de control de soporte, en un ambiente distribuido que claramente se pueda evidenciar el servidor de datos, servidor de aplicaciones, y los clientes. La primera prueba realizada fue la verificación del tiempo de respuesta del cliente hacia el servidor de aplicaciones y posteriormente del servidor de aplicaciones al servidor de datos, el tiempo de respuesta final se lo determina con la suma total de tiempo realizado desde la petición de información hasta la recepción de la misma y esto divido por dos.

Se considera que el servidor debe estar separado para poder realizar las pruebas, de esta manea podremos verificar el tiempo de respuesta de acceso remoto a la aplicación.

Otra de las pruebas fue la verificación del tiempo de respuesta en las transacciones en la que tiempo se demora.



Continuando con las pruebas de desempeño tenemos que verificar tiempos validos de respuesta para recibir y enviar información mediante el XML igualmente el tiempo de respuesta que se demora en generar este tipo de información.

5.0.4.6. Pruebas de Carga.

Para realizar esta prueba es necesario ejecutarla sobre una sola tabla la misma que es la que tiene más transaccionalidad dentro del en el proyecto la tabla "act_activo" con un soporte mínimo de 50 ingresos de máquinas. Se medirá la persistencia de las tablas y de la programación para así obtener la persistencia de la transaccionalidad del sistema de soporte técnico.

5.0.4.7. Prueba de Estrés.

Esta prueba la realizamos con por lo menos 200 sesiones abiertas, en cada consulta se procedió a obtención de la información de los procesos que interviene en la producción. Para esta prueba se utilizó bucles repetitivos que simulaba que el ingreso masivo de información hacía una sola tabla.

Script para la prueba:

for (int
$$i = 0$$
; $i < 1000$; $i++$)



AprovacionProduccionLogica.Save(Valores a ingresar);
}

5.0.4.8. Prueba de Volumen.

Esta prueba se la realiza después de un año de ejecución. Para poder determinar la cantidad e información con la que está trabajando es sistema de control de soporte técnico. Para así poder determinar si el sistema puede trabajar con gran cantidad de información.

5.0.4.9. Prueba de Seguridad.

La interrupción abarca un amplio rango de actividades se coloca interrupción en los programas para comprobar que si desempeño sea idóneo igualmente se colocó interrupción en el código para verificar sus errores; en los accesos a las base de datos se colocaron banderas para verificar el acceso a las mismas; todo el código tiene un acto grado de manejo de excepciones para la captura de errores y de rendimiento de la aplicación.

5.0.5. Diseño de Casos de Prueba

Se debe diseñar pruebas que puedan generar el mayor número de errores posibles con una cantidad mínima de tiempo.



5.0.5.1. Pruebas de Caja Blanca.

Las pruebas de caja blanca se las realiza minuciosamente de los detalles procedimentales del sistema. Introduciendo pequeños bloques de código o condiciones que luego serán ejecutadas. Esto no garantiza un programa 100% funcional ya que existen un número indefinido de caminos lógicos los cuales no se pueden llegar a controlar.

5.0.5.2. Pruebas de Cajas Negras de Unidad de Sistema de Integración.

Estas pruebas se las realiza sobre la interfaz del software, se pretende demostrar que las funciones del software son operativas el ingreso de información es correcto así como la salida se mantiene la integridad de la información.

5.0.5.3. Pruebas de Unidad.

Verifica si el diseño fue realizado acorde a las relaciones existentes entre las tablas de la base datos. Enfocándose en la información que almacena la tabla de control de procesos de producción tanto ingresos como salidas.



Se concentra en la unidad más pequeña de diseño del software. Así como en lo más fundamental que es la lógica del negocio en que el envío y recepción de datos cumplan con los requerimientos y cálculos del negocio.

Esta prueba se realizó y el sistema de control de soporte técnico mantuvo la consistencia e integridad de la información.

5.0.5.4. Pruebas de Integración.

Lo principal de esta prueba el verificar el correcto ensamblaje entre los distintos componentes una vez que hayan sido probados unitariamente con el fin de probar que interactúan correctamente a través de sus interfaces, tanto internas como externas.

5.0.5.5. Pruebas de Validación.

El objetivo principal de las prueba de validación es obtener información útil para la validación de la implementación. Una vez que el sistema de control de soporte técnico ha cumplido con la verificación de errores por lo tanto está libre de errores en tiempos de ejecución, lo que significa que está libre de errores lógicos.



El módulo de seguridad es donde se realiza la prueba de validación pues controla el acceso al sistema validando y verificando que los datos ingresados sean los correctos.

Se verifica que existan mensajes acorde a las acciones erróneas que se realizan en el ingreso de datos del sistema. La validación del software se la realiza con pruebas de verificación que demuestren que es 100% funcional.

El objetivo principal de las prueba de validación es obtener información útil para la validación de la implementación. Una vez que el sistema de control de soporte técnico ha cumplido con la verificación de errores por lo tanto está libre de errores en tiempos de ejecución, lo que significa que está libre de errores lógicos.

Las pruebas de validación en la ingeniería de software son el proceso de revisión que verifica que el sistema de software producido cumple con las especificaciones y que logra su cometido. Es normalmente una parte del proceso de pruebas de software de un proyecto, que también utiliza técnicas tales como evaluaciones, inspecciones y tutoriales. La validación es el proceso de comprobar que lo que se ha especificado es lo que el usuario realmente quería.

Se trata de evaluar el sistema o parte de este durante o al final del desarrollo para determinar si satisface los requisitos iniciales. La pregunta a realizarse es: ¿Es esto lo que el cliente quiere?



Capítulo VI: Aspectos Administrativos

6.0.1 Recursos

En la siguiente tabla se genera la lista de recursos que se necesitó para que el presente proyecto culmine de la mejor manera para la empresa G4S.

Tabla 15 Recursos

TIPO	RECURSO
Recurso Intangible	Computadora
Recurso Intangible	Impresora
Recurso Renovable	Hojas
Recurso Intangible	Impresiones
Recurso Renovable	Energía
Recurso Tangible	Transporte
Recurso Tangible	Alimentación
Recurso Didáctico	Internet
Recursos Humanos	Experiencias
Recursos Humanos	Conocimientos
Recursos Humanos	Entrevistas
Recursos Económicos	Proyecto



6.0.2 Presupuesto

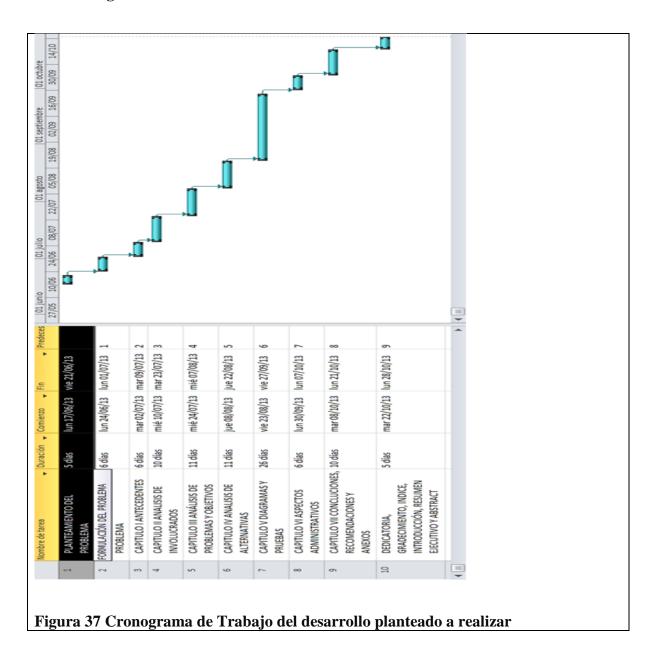
En la siguiente tabla se lista todo el presupuesto que se generó en el transcurso del desarrollo del proyecto hasta terminar con la implementación del mismo,

Tabla 16 Presupuesto

RECURSO	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Proyecto (Seminario, Tutorías)		720.00
Impresiones B/N	0,10	24.00
Impresiones Color	0,30	54.00
Internet		160.00
Alimentación	1,50	30.00
Otros Gastos		30.00
Anillado y Empastado		50.00
VALOR TOTAL		1158.00



6.0.3 Cronograma





Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones

7.0.1 Conclusiones

Al implementar el sistema en la empresa "G4s", se verifica que al automatizar los procesos se elimina los altos índices de pérdidas de información de la empresa e historial de las maquinas, reduciendo el desconocimiento que se tenía por parte de los técnicos y clientes internos que se mantienen informados de los haberes pendientes de sus máquinas de trabajo.

Con la herramienta implementada se ha incrementado el interés por parte de los usuarios la enseñanza impartida por los técnicos de soporte, teniendo una retroalimentación generada por el sistema que recordara paso a paso lo aprendido y capacitado por el personal de sistemas, así mismo pueden verificar el historial de sus máquinas y para cuándo estarán listas para la entrega.

Los usuarios finales se sienten más tranquilos al saber que en caso de alguna emergencia pueden ser notificados mediante correo electrónico, generando menor grado de preocupación.

Con la agilidad del proceso el técnico puede generar informes semanales y mensuales tanto en asistencias e intervenciones que se realizaron a todas las máquinas de la empresa, los usuarios finales pueden verificar sus asistencias obtenidas desde la página web para confirmar futuros mantenimientos preventivos de sus máquinas de trabajo



7.0.2 Recomendaciones

Realizar mantenimientos al sistema cada 3 meses, para evitar errores dando al sistema mayor confiabilidad (preventivo y correctivo).

Iniciar capacitaciones al personal, quienes están obligados a leer los manuales de usuario para comprensión y el buen funcionamiento del sistema.

El Coordinador de Hardware y Software debe indicar los roles que cumple cada funcionario en el desarrollo y funcionamiento del sistema, evitando duplicación en la información y los daños que afecte al sistema, así como también los errores cometidos involuntariamente por el empleado quienes deben informar al personal técnico.



ANEXOS



ANEXO 1

BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR, Luis Joyanes (1998) ESTRUCTURA DE DATOS (Edic: 1998). Tomo 1 Quito – Ecuador: Edit MCGRAW – HILL

CASTOR, F. (2001) PROGRAMACIÓN (Edic: 2001). Tomo 1 Quito – Ecuador: Edit MOGLIA S.R.L.

BATANI, Cery Navathe (1994) DISEÑO CONCEPTUAL DE BASE DE DATOS (Edic: 1994). Tomo 1 Adisson – Wesley: Edit Trebol

BOWEN, Richard (1994) PROGRAMACIÓN (Edic: 1994). Tomo 1 Portoviejo – Ecuador: Edit Trebol

CORNELL, Gary (1997) MANUAL DE ASP.NET (Edic: 1997). Tomo 1 Quito – Ecuador: Edit Trebol

CARIG, Larman (1999) UML y patrones (Edic: 1999). Tomo 1 México – México: Edit Primera PRESSMAN, Roger S. (1998) INGENIERÍA DEL SOFTWARE UN ENFOQUE PRÁCTICO (Edic: 1998). Tomo 1 Caracas – Venezuela: Edit Quinta

PLATITINI, Velthuis (2003) CALIDAD EN EL DESARROLLO Y MANTENIMIENTO DEL SOFTWARE (Edic: 2003). Tomo 1 París – Francia: Edit Segunda



http://es.wikipedia.org/wiki/Diagrama_de_secuencia

http://es.wikipedia.org/wiki/Diagrama_de_clases

http://www.sparxsystems.com.ar/resources/tutorial/logical_model.html

http://es.wikipedia.org/wiki/Caso_de_uso

http://www.sparxsystems.com.ar/downloads/whitepapers/El Modelo Logico.pdf

MATRIZ DE MARCO LÓGICO

http://bibliotecadigital.umsa.bo:8080/rddu/bitstream/123456789/879/1/T-1840.pdf

DIAGRAMAS DE UML

http://bibliotecadigital.umsa.bo:8080/rddu/bitstream/123456789/879/1/T-1840.pdf

MANUAL DE USUARIO

http://www.konradlorenz.edu.co/images/stories/suma_digital_sistemas/2009_01/eleazar.pdf

MANUAL TÉCNICO

http://www.konradlorenz.edu.co/images/stories/suma_digital_sistemas/2009_01/eleazar.pdf

BASE DE DATOS

 $http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_gesti\%C3\%B3n_de_base_de_datos.$



ANEXO 2

MANUAL DE USUARIO DEL SISTEMA

Esta es la dirección donde estará la aplicación web.

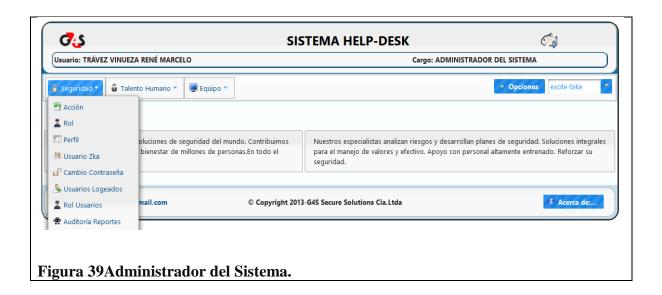
http://www.cvp.ec.g4s.com:8989/ZkaSoftwareTravex/

Se presenta la pantalla inicial, que se debe obtener en el navegador WEB de Firefox, una vez que el usuario ingrese a la página URL, donde se ofrece la opción de conexión a la aplicación mediante el uso de un usuario y contraseña.



Se presenta el menú que le debe operar al Administrador del sistema una vez se valide en la aplicación.



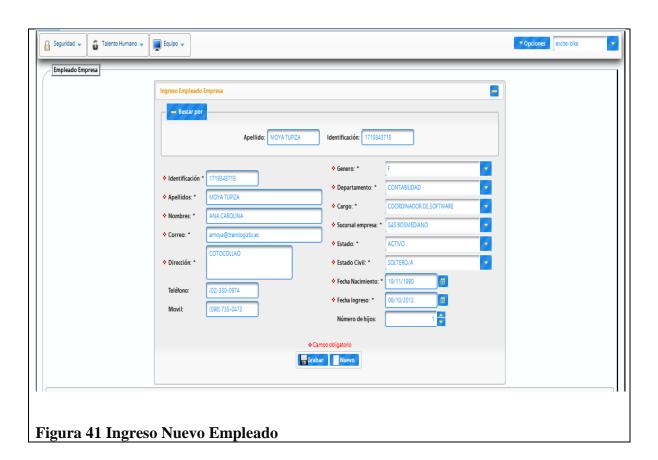


Escogemos el menú **Talento Humano>Administración>Empleado Zka** y nos muestra esta ventana para poder ingresar un nuevo empleado de la empresa, con la opción de poder Guardar, Modificar, Cancelar, Limpiar, Listar, Buscar.

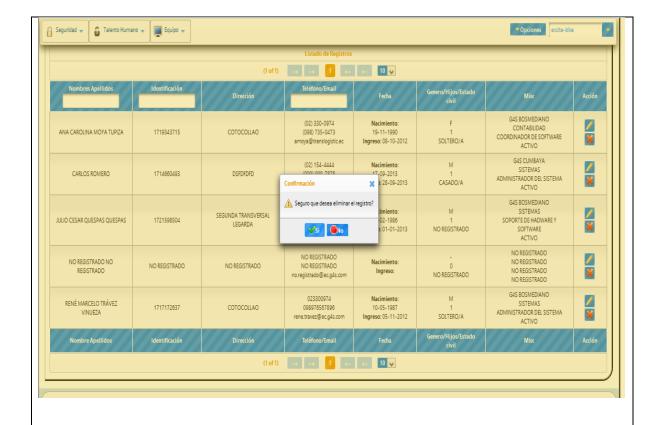
Administrar toda la información del empleado y usuarios que pertenecen a la compañía de seguridad privada.











En el siguiente menú **Equipo** se puede apreciar ya en si toda la lógica del negocio de la empresa que es el ingreso y recepción de equipos al departamento de sistemas, este perfil lo manejaran únicamente el Coordinador de Hardware y Software junto con el técnico.

Figura 42 Lista de Empleados y Eliminación.





En el siguiente menú **Equipo>Procesos>Recepción de Equipos** es donde el técnico tendrá que ingresar el equipo que ingresa a mantenimiento.





Ya aquí es donde genera el ingreso de las maquinas que están en proceso de mantenimiento por parte del personal del área de soporte.

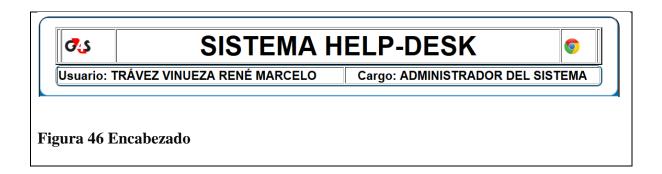




ANEXO 3

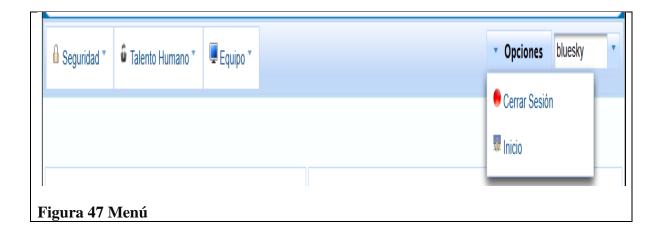
MANUAL TÉCNICO DEL SISTEMA

El página está diseñado con un **panelGrid** en la parte superior, está divida en cinco columnas, donde va un gráfico, el nombre del software y el iniciar sesión, en la parte donde se ubicara el nombre completo del usuario que ingreso al sistema, su cargo y si la contraseña esta próxima a caducar.

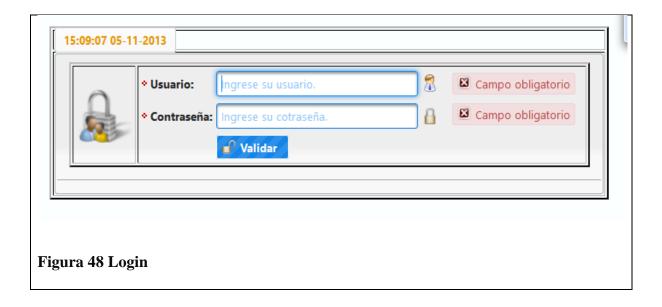


En la siguiente tenemos el menú del sistema es donde se ubicara todos los menús que el usuario que ingreso disponga, también está ubicado el botón de cerrar sesión e iniciar sesión.





En la siguiente tenemos el login que es la parte inicial el cual el usuario tendrá que auto identificarse para así poder trabajar en el sistema

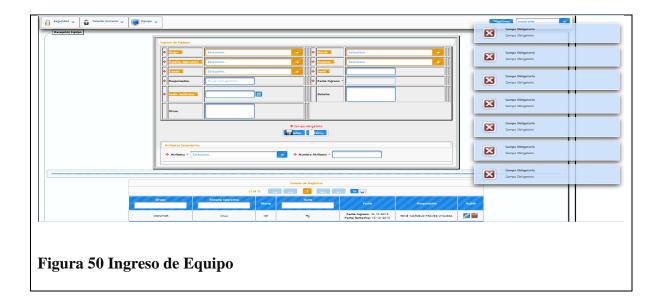


Aquí se muestra el pie de página donde se ubica el nombre de la empresa y el típico Acerca de que muestra información adicional del sistema.





Aquí observamos en ingreso que se realiza para receptar un equipo a mantenimiento, y así poder dar solución al mismo.





Aquí se muestra cuando se ingresa grupos de activos y eliminación de las mismas si así lo necesitan.





ANEXO 4

MANUALES DE INSTALACIONES DE SOFTWARES QUE SE NESECITA PARA HACER EL SISTEMA.

INSTALACION JDK

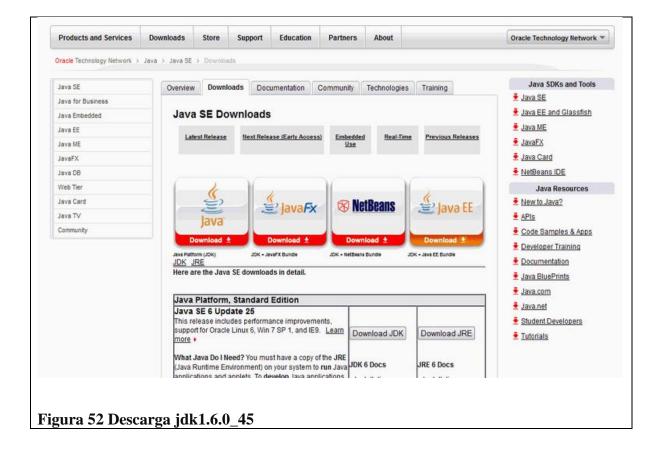
Es un lenguaje de programación de propósito general, concurrente, orientado a objetos y basado en clases que fue diseñado específicamente para tener tan pocas dependencias de implementación como fuera posible. Su intención es permitir que los desarrolladores de aplicaciones escriban el programa una vez y lo ejecuten en cualquier dispositivo (conocido en inglés como WORA, o "write once, run anywhere"), lo que quiere decir que el código que es ejecutado en una plataforma no tiene que ser recompilado para correr en otra. Java es, a partir de 2012, uno de los lenguajes de programación más populares en uso, particularmente para aplicaciones de cliente-servidor de web, con unos 10 millones de usuarios reportados.

El JDK (Java Development Kit) es la herramienta básica para crear programas usando el lenguaje Java. Es gratuito y se puede descargar desde la página oficial de Java, en el sitio web de Oracle.

http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html

Allí encontraremos enlaces para descargar (Down load) la última versión disponible jdk1.6.0_45





En primer lugar, deberemos escoger nuestro sistema operativo y (leer y) aceptar las condiciones de la licencia y damos continuar para su respectiva descarga.



lava CE Davialanmant Vit C Undata O	_	
Java SE Development Kit 6 Update 2 Product / File Description	File Size	Download
Linux x86 - RPM Installer		₫ jdk-6u25-linux-i586-rpm.bin
Linux x86 - Self Extracting Installer		₫k-6u25-linux-i586.bin
Linux Intel Itanium - RPM Installer		₫ jdk-6u25-linux-ia64-rpm.bin
Linux Intel Itanium - Self Extracting Installer		₹ idk-6u25-linux-ia64.bin
Linux x64 - RPM Installer	77.06 MB	₫ jdk-6u25-linux-x64-rpm.bin
Linux x64 - Self Extracting Installer	81.36 MB	₫ jdk-6u25-linux-x64.bin
Solaris x86 - Self Extracting Binary	81.00 MB	jdk-6u25-solaris-i586.sh
Solaris x86 - Packages - tar.Z	136.67 MB	<u> idk-6u25-solaris-i586.tar.Z</u>
Solaris SPARC - Self Extracting Binary	85.96 MB	jdk-6u25-solaris-sparc.sh
Solaris SPARC - Packages - tar.Z	141.11 MB	jdk-6u25-solaris-sparc.tar.Z
Solaris SPARC 64-bit - Self Extracting Binary	12.24 MB	jdk-6u25-solaris-sparcv9.sh
Solaris SPARC 64-bit - Packages - tar.Z		jdk-6u25-solaris-sparcv9.tar.Z
Solaris x64 - Self Extracting Binary	8.49 MB	<u> idk-6u25-solaris-x64.sh</u>
Solaris x64 - Packages - tar.Z	12.25 MB	jdk-6u25-solaris-x64.tar.Z
Windows x86	76.66 MB	jdk-6u25-windows-i586.exe
Nindows Intel Itanium	67.27 MB	jdk-6u25-windows-ia64.exe
Nindows x64	67.27 MB	jdk-6u25-windows-x64.exe

Entonces empezaremos a recibir un único fichero de gran tamaño (cerca de 70 Mb, según versiones).



Al tener un tamaño tan grande, la descarga puede ser lenta, según la velocidad de nuestra conexión a Internet.



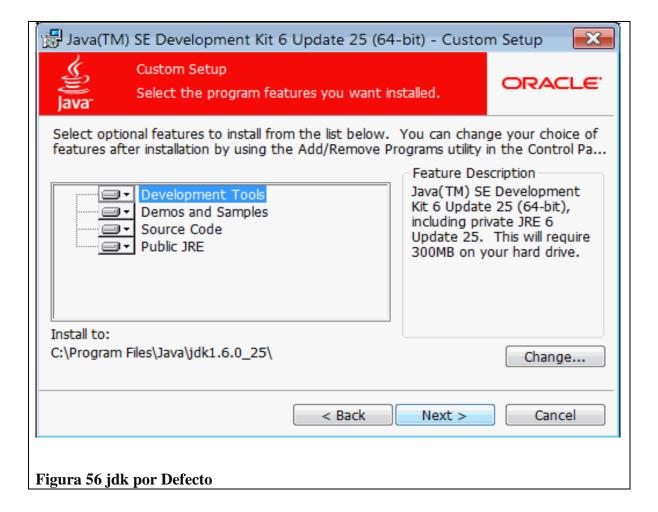


Cuando hayamos descargado, hacemos doble clic en el fichero, para comenzar la instalación propiamente dicha.



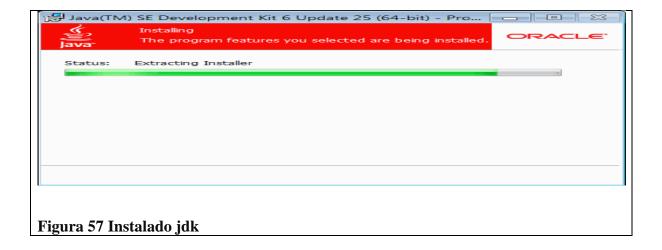


Podremos afinar detalles como la carpeta de instalación, o qué partes no queremos instalar (por ejemplo, podríamos optar por no instalar los ejemplos). Para no complicarnos, si tenemos suficiente espacio (posiblemente unos 400 Mb en total), podemos hacer una instalación típica, sin cambiar nada.

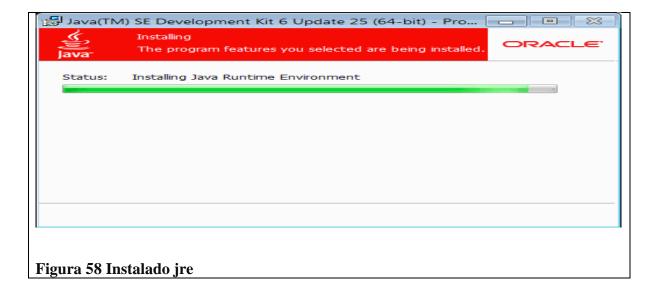




Ahora deberemos tener paciencia durante un rato, mientras se descomprime e instala todo.

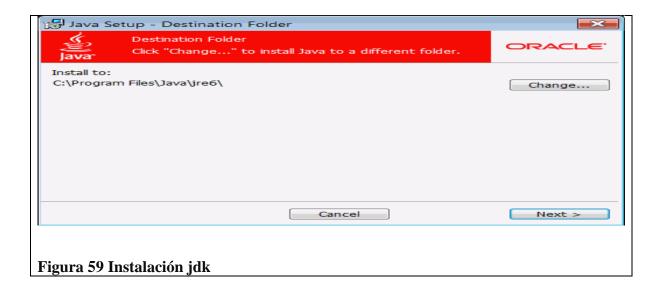


En cierto punto se nos preguntará si queremos instalar la máquina virtual Java (Java Runtime Environment, JRE). Lo razonable será responder que sí.



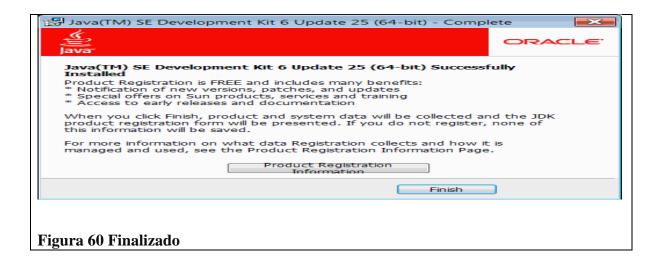


Igual que para el JDK, podríamos cambiar la carpeta de instalación.



Si todo ha ido bien, deberíamos obtener un mensaje de confirmación.

Con eso ya tenemos instalada la herramienta básica.



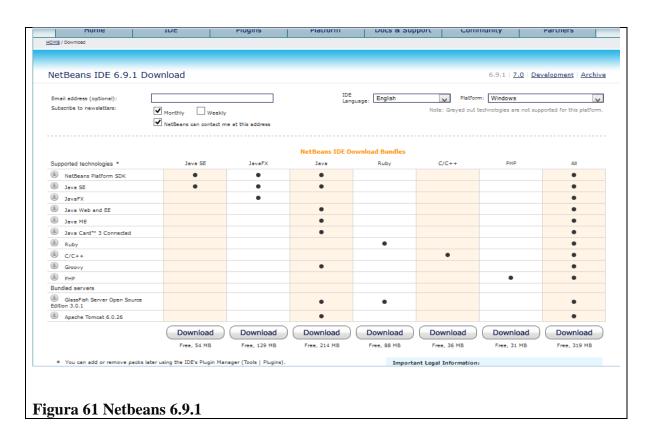


INSTALACION DE NETBEANS 6.9.1

El IDE (NETBEANS) es la herramienta para crear programas usando el lenguaje Java. Es gratuito y se puede descargar desde la página oficial de Netbeans.

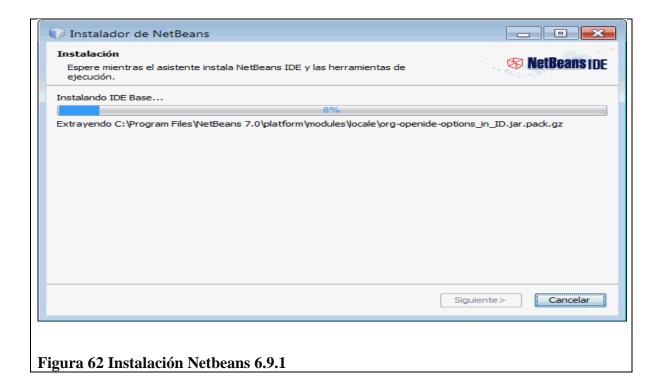
https://netbeans.org/downloads/

Allí encontraremos enlaces para descargar (Download all) la última versión disponible netbeans-6.9.1-windows.exe





La instalación no será posible si no hemos instalado Java (jdk) antes, pero si lo hemos hecho, debería ser simple y razonablemente rápida.



En el proceso de instalación seleccionar todos los paquetes junto con el servidor de aplicaciones Glassfish y continuar.

Y al final quizá se nos pregunte si queremos permitir que se recopile estadísticas sobre nuestro uso.

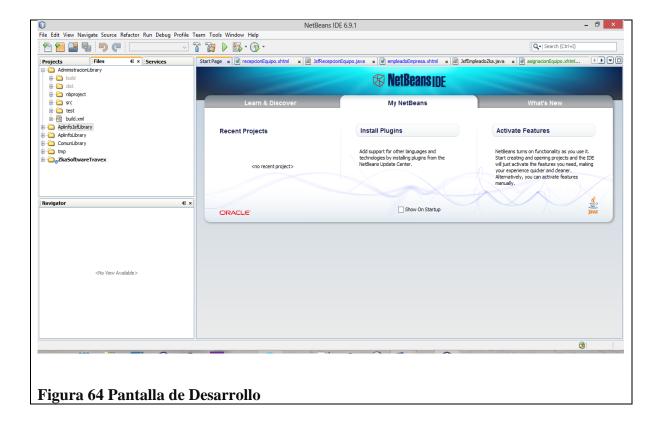




Todo listo. Tendremos un nuevo programa en nuestro menú de Inicio. Podemos hacer doble clic para comprobar que se ha instalado correctamente, y debería aparecer la pantalla de carga.

Posteriormente en esta plataforma es donde se tiene el propósito de desarrollar el sistema de control de soporte técnico





CONFIGURACIÓN POLL DE CONEXIONES GLASSSFISH

La primera acción a tomar para la configuración del pool de conexiones es:

Descargar el jdbc de PostgresSQL JDBC Driver

http://jdbc.postgresql.org/download.html

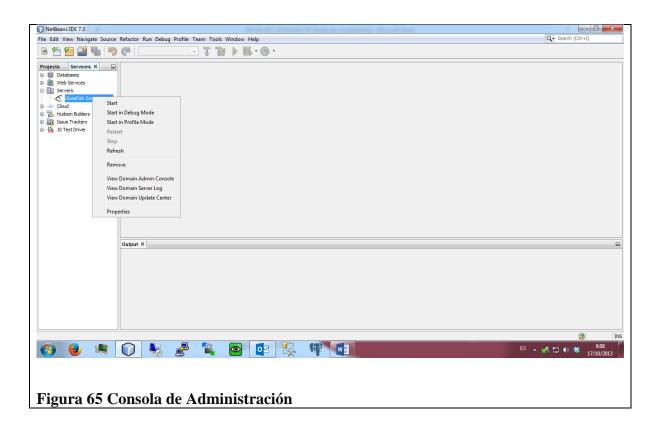
Copiar el jdbc a C:\Program Files\glassfish-3.1.2.2\glassfish\lib\ postgresql-9.2-1003.jdbc4.jar

Ejecutar netbeans



Clic derecho en Services, luego Start.

Seguido de click derecho View Domain Admin Console



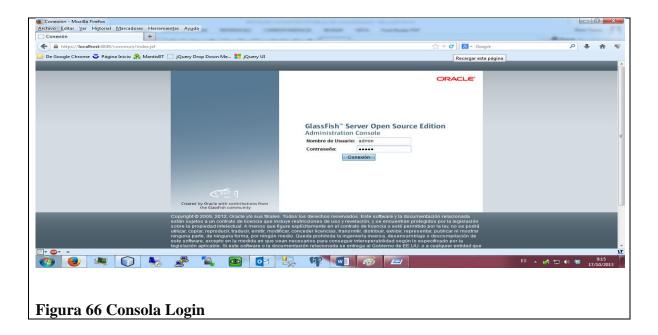
Abrir el navegador con la siguiente dirección

http://localhost:4848/

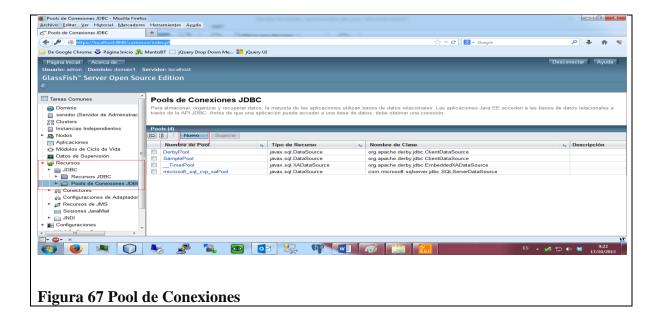
usuario: admin

Contraseña: admin





Ir sobre la opción Resources/JDBC/Connection Pools y luego en el botón new.





Escribir un nombre para el pool, en Resource Type seleccionar javax.sql.DataSource y en

DataBase Vendor seleccionar PostgreSQL, luego dar clic en Next.

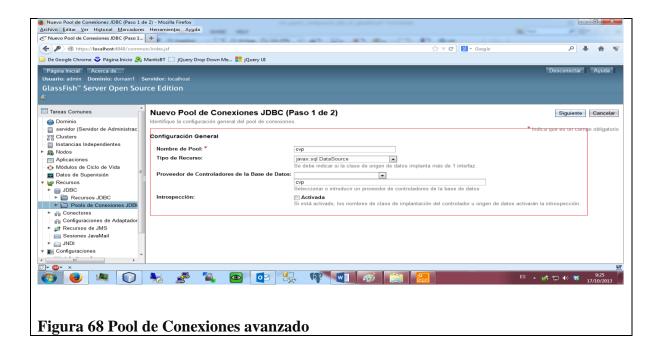
Nombre de poll: travex

Tipo de Recurso: javax.sql.DataSource

Proveedor de Controladores de la Base de Datos: PostgreSQL

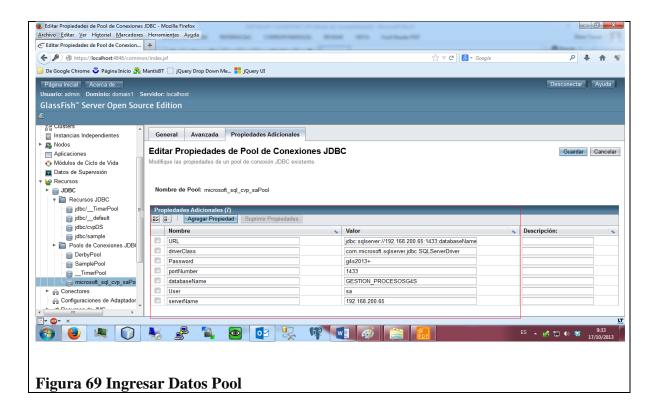
Ping: Activada

Aislamiento de Transacción: read-committed





Llenar los valores de las propiedades DatabaseName, Password, URL, url, y User con los valores adecuados para la base de datos. (la url de la base de datos corresponde al siguiente formato jdbc: postgresql://(Servidor de base de datos):(Puerto) / (Nombre de base de datos), si el motor de base de datos está instalada en la misma máquina el nombre del servidor es localhost, y el puerto por defecto es 5432), Luego dar clic en Finish.



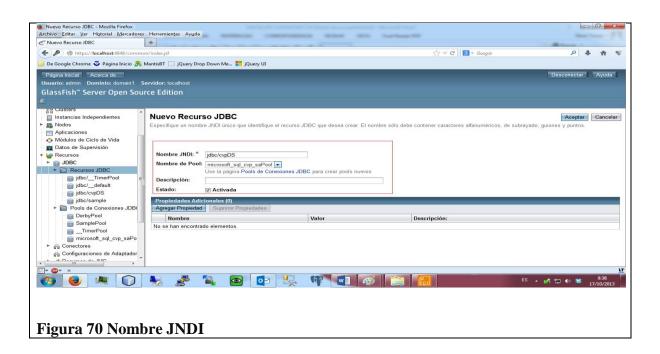
Ahora vamos a crear el recurso JNDI, para esto ir sobre la opción Resources/JDBC/JDBC Resources y luego en el botón new.



En JNDI Name diligenciar el Nombre JNDI que le vamos a dar al recurso para su localización, en Pool Name seleccionamos el pool de conexiones a utilizar. (Vale la pena recordar que con el nombre JNDI es como nuestro componente va a localizar la conexión a la base de datos así que este debe coincidir con el que se indica en el archivo persistence.xml).

Nombre JNDI: jdbc/zkaDS

Nombre de Pool: travex



Clic derecho en Services, Restart

Luego reiniciamos el servidor Gassfish y Listo



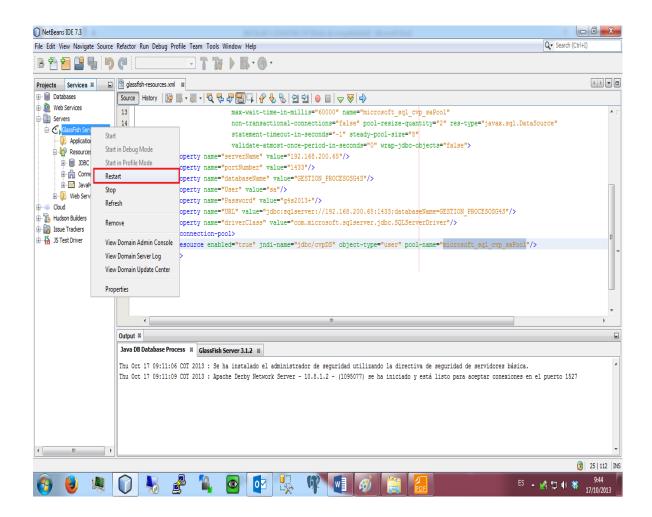


Figura 71 Restart Glassfish



Tabla 17 Matriz de Análisis de Alternativas

MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS							
Objetivos	Impacto sobre	Impacto sobre Factibilidad Factibilidad Factibilidad		Factibilidad	Factibilidad	Total	Categorías
	el Propósito	Técnica	Financiera	Social	Política		
Usuarios finales aplicando							
conocimientos sobre	4	3	3	4	3	17	Alta
herramientas tecnológicas							
Usuarios finales con grandes	4	4	4	4	4	20	Alta
incentivos de aprendizaje	4	4	4	4	4	20	Aita



Técnicos y usuarios finales							
capacitados en la utilización	4	3	3	4	4	18	Alta
del software							
Técnicos del departamento de							
Sistemas aportando y apoyando	•						
el aprendizaje y manejo del	4	4	4	4	4	20	Alta
sistema a todos los							
involucrados.							
Usuarios e involucrados							
concientizan y dan más	4	2	2	2	2	12	Media Alta
importancia al conocimiento en							



la aplicación de herramientas							
tecnológicas.							
Se han mejorado y agilitado							
procesos de soporte técnico,	4	3	4	3	4	18	Alta
Helpdesk y eventos de	7	3	7	3	7	10	Mu
competencia							
Cliente interno accediendo a							
información de manera rápida	4	3	3	4	4	18	Alta
y precisa							
Técnicos agilitando procesos	4	3	1	4	1	10	A lto
utilizando software	4	3	4	4	4	19	Alta



Director de Sistemas conforme con la utilización de software	4	4	4	4	4	20	Alta
Proveedores, usuarios finales,							
técnicos y todos satisfechos con la culminación de software	4	4	4	4	4	20	Alta
para su futura aplicación							
TOTAL	40	33	35	37	37	182	



		MATRIZ DE ANÁ	LISIS DE IMPACT	O DE LOS OBJETI	VOS	
	Factibilidad de	Impacto en	Impacto	Relevancia	Sostenibilidad	
	Lograrse	Género	Ambiental			
	(Alta-Media-Baja)	(Alta-Media-Baja)	(Alta-Media-Baja)	(Alta-Media-Baja)	(Alta-Media-Baja)	Total
	(4-2-1)	(4-2-1)	(4-2-1)	(4-2-1)	(4-2-1)	
Objetivos		(, 2 1)			A 1	
		Incrementa	Contribuye a		Aumenta la	
	Los beneficios son	participación de	proteger el medio	Alcanza y cumple	participación de	
	mayores que los	los usuarios finales	ambiente generando	con todas las	todos los usuarios de	96 puntos
	• •			expectativas	la empresa con el	yo puntos
	costos aplicados	con los técnicos de		propuestas	departamento de	
		soporte	tecnológicos		Sistemas	



Se cuenta con	Incrementa los			
apoyo total del	ingresos de			_
Director de	información para	Mejoramiento del	Es una optimización	Crecen conocimientos en
Sistemas en	tener de mejor		alcanzada por los	
conjunto con el	manera todos los	entorno social	beneficiarios	herramientas
Coordinador de	historiales de las			tecnológicas
Software	máquinas			
			Soluciona todas las	
Es conveniente y	Aumenta el nivel	Mejoramiento del	faltas de control que	Los beneficiarios
muy útil para	de conocimientos	entorno social con	•	aceptan todos los
todas las personas	de los técnicos y	nueva tecnología	existen en los procesos	recursos a utilizar



beneficiadas en el	los involucrados			
proyecto	de soporte			
			Los logros	
Existe apropiada	Se humaniza y	Se concientiza	alcanzados son	Se alcanza y
tecnología para la	concientiza sobre	Se concientiza	aicanzados son	soluciona todas las
1' '/	1 1 1	sobre la mala	satisfactorios para	
realización y	los derechos y	utilización de los	todos los	necesidades
culminación del	obligaciones que			propuestas en el
proyecto	se deben cumplir	recursos	involucrados en la	inicio del proyecto
projecto	se decen campin		empresa	inicio del projecto
		Crecimiento de		Se considera
Se cuenta con	Se incrementan	Creenmento de	Creación de nuevas	Se considera
	:	educación	formers de	alcanzar un
apoyo y respaldo	interacciones de	tecnológica	formas de	financiamiento a



del Gerente	los técnicos hacia		implementación de	futuro de los
General de G4S	los usuarios		software	organismos
				reguladores
20 puntos	20 puntos	18 puntos	18 puntos	20 puntos



RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
	- El número de clientes internos		
	aumenta en el año, base que va	- Resultado de fichas técnicas y	
	desde el inicio del proyecto hasta	llamadas de teléfono en los meses	- Los ingresos en el proceso de
FIN DEL PROYECTO	octubre del 2013 que se toma como	anteriores.	soporte técnico se mantienen
Incremento de clientes y	fecha fin.	- Información proporcionada por los	en un débil crecimiento.
reducción de errores para evitar	- El valor de ingresos disminuye en	técnicos del área.	- Las fugas de información se
pérdidas de información	el año base hasta octubre del 2013.	- Conclusión dada por parte de todos	mantienen, no han
	- Las pérdidas de información	los que conforman el área de soporte	incrementado ni disminuido.
	aumentan en el año base hasta	técnico y Helpdesk.	
	octubre del 2013.		



	- Los procesos de recepción de		
	equipos y soporte técnico aumentan		- Se realizan bajos procesos y
,	en el año base hasta la finalización	- Resultado de fichas técnicas y	eventos en los últimos años
PROPÓSITO DEL	del proyecto.	llamadas de teléfono en los meses	dado que al no tener un control
PROYECTO	- Aumenta tiempo de búsqueda de	anteriores.	en los procesos se genera
Automatización de los procesos	•	- Información proporcionada por los	
tanto de soporte técnico,	información en aproximadamente 5	técnicos del área.	mayor desinterés.
Helpdesk y todo lo relacionado	minutos desde el inicio del año base	- Conclusión dada por parte de todos	- Aumento de necesidades para
al área de soporte.	hasta un incremento anual de	los que conforman el área de soporte	control de procesos técnicos,
an area are coperate.	aproximadamente a 30 minutos,	•	Helpdesk y eventos de
	dependiendo el tipo de información	técnico y Helpdesk.	competencia.
	solicitada por el usuario final.		
	•		



	- Existe altos índices de	- Resultado de fichas técnicas y	- Personal capacitado con
	desconocimiento sobre utilización	llamadas de teléfono en los meses	grandes conocimientos de la
COMPONENTES DEL	de herramientas tecnológicas para	anteriores.	herramienta implementada.
PROYECTO	agilitar procesos.	- Información proporcionada por los	- Director de Sistemas
1. Personal altamente	- Se generan altos índices de	técnicos del área.	conforme con interacción que
capacitado e informado.	indiferencia con los procesos de	- Conclusión dada por parte de todos	se realiza en la utilización del
2. Gran control de los procesos	soporte técnicos que se generan	los que conforman el área de soporte	software.
de ingreso de equipo al	dentro de la empresa G4S.	técnico y Helpdesk	- Los procesos son controlados
departamento de sistemas.	- Bajo interés por parte de	Entrevistas realizadas a personas	generando mayor interés en el
	beneficiarios en la creación de fuentes de información.	que trabajan dentro de la compañía.	usuario final y todas las
	ruentes de información.		



- Grandes fugas de información	personas que tienen que ver ya
ocasionadas desde este año hasta	sea directa o indirectamente.
octubre del 2013 en la empresa dado	
que no se realiza el control	
respectivo.	
- Gran desinterés por parte de los	
organismos reguladores por aportar	
un sistema de control en	
información.	



A COMMINA DEG DEL DE OVIECTO	PRESUPUESTO MEDIO DE VERIFICACIÓ	MEDIO DE MEDIELO, CIÓN	SUPUESTOS Y
ACTIVIDADES DEL PROYECTO		MEDIO DE VERIFICACION	COMPONENTES
	Materiales		- Personal capacitado con grandes
1.1 Capacitación general a los beneficiarios en implementación de la herramienta.	Hojas e impresiones	- Resultado de encuestas	conocimientos de la herramienta
1.2 Incentivar a los usuarios finales de la	50,00	realizadas a Director de Sistemas,	implementada.
		técnicos y usuarios finales.	- Director de Sistemas conforme con
empresa la importancia de utilizar herramientas tecnológicas.	Otros Costos	- Información proporcionada por	interacción que se realiza en la
nerramentas tecnologicas.	Refrigerios,	Director de Sistemas.	utilización del software.
1.3 Generar un gran control en los procesos y eventos de los procesos de entrega recepción	Transportes, Otros	- Conclusión dada por parte de	- Procesos son controlados
eventos de los procesos de entrega recepción	50,00	todos los beneficiarios.	generando mayor interés en el
de equipos.			cliente interno, técnicos.



1.4 Capacitación sobre medidas de seguridad	Reserva de	- Entrevistas realizadas a		
y prevención en cuidado de software.	Contingencia	personas que se encuentran		
2.1 Tener a disposición las herramientas	150,00	dentro de la empresa.		
adecuadas para la generación de software.				
2.2 Aplicación de software en procesos y				
eventos.				
2.3 Establecer un calendario para gestionar				
mantenimientos al software.				
3.1 Establecer cómo se van a distribuir y a	TOTAL			
establecer los horarios de entrega de los	PRESUPUESTO			
	MENSUAL			



equipos en mal estado al departamento de 250,00	
sistemas.	
3.2 Recopilación de estadísticas sobre	
cumplimiento de las reglas de seguridad y	
calendarios establecidos	
3.3 Establecer continuas encuestas para	
verificar la aceptación y óptima utilización de	
software.	