

PORTAL WEB PARA FILOSOFÍA

Portal Web Educativo para Comunidad de Filosofía

Carlos Ferney Ramírez Albarracín

Cod 2091579

Trabajo de Grado para optar el Título de

Ingeniero de Sistemas

Directora

PhD Sonia Cristina Gamboa Sarmiento

Ingeniera de Sistemas

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ingenierías Físico-Mecánicas

Escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática

Bucaramanga

2019

### **Dedicatoria**

*Primero a Dios porque siempre ha sido fiel conmigo, por darme la fortaleza para afrontar los obstáculos que se presentaron durante mi vida universitaria; a pesar de las dificultades y sufrimientos, siempre estuvo ahí para levantarme y seguir adelante.*

*A mis Padres Carlos Ramírez y Nohora Albarracín, porque siempre se esforzaron por darme lo mejor, por la educación y el respeto que siempre me dieron, y lo más importante, por haberme transmitido la fe de la iglesia desde niño; que Dios les conceda siempre la certeza de su amor, les dé la salud y los siga llenando de muchas bendiciones.*

*A todas las personas que hicieron parte en este proceso universitario como: familiares, hermanos de comunidad, hermanos de sangre y amigos, por haberme brindado su apoyo sincero sin dudar nunca de mí a pesar de las dificultades, por su amor para conmigo, especialmente a Carlos Peñaranda y Rosa María Gómez; que Dios verdaderamente les dé a todos el ciento por uno y la alegría del corazón.*

*A la Universidad Industrial de Santander por el apoyo en mi formación académica.*

*¡Muchas Gracias!*

***Carlos Ferney Ramírez Albarracín***

### **Agradecimientos**

A la primera persona que debo agradecer, es a mi directora de proyecto, la profesora Sonia Cristina Gamboa Sarmiento por su carisma, por su apoyo, por haberme transmitido sus conocimientos, por sus consejos y especialmente por su paciencia durante todo mi proceso universitario; que Dios le siga dando muchas bendiciones y amor a su profesión.

A la Universidad Industrial de Santander, por haber permitido realizarme como profesional durante estos años, también por el apoyo brindado en los momentos de dificultad, dándome los recursos necesarios para poder terminar mis estudios.

A los compañeros que hicieron parte en este proceso de estudio, que estuvieron siempre acompañándome y dispuestos a levantarme en mis tristezas y compartiendo también mis logros. Donde me permitieron crecer intelectualmente y como persona durante este paso por la universidad.

A los profesores que, con su paciencia, alegría y amor, dieron lo mejor de sí para trasmitirme sus conocimientos, esforzándose para ayudarme a crecer como persona y para ayudarme en mi desarrollo de formación profesional.

¡Muchas Gracias!

*Carlos Ferney Ramírez Albarracín*

**Contenido****Pág.**

Introducción.....	15
1. Objetivos .....	18
1.1 Objetivo General .....	18
1.2 Objetivos Específicos .....	18
2. Planteamiento del Problema .....	19
3. Marco de Referencia .....	22
3.1 Portales Web .....	22
3.1.1 Portales Horizontales.....	23
3.1.2 Portales Especializados.....	23
3.1.3 Portales Corporativos. ....	24
3.1.4 Portales Verticales.....	24
3.2 Comunidad de Aprendizaje .....	25
3.3 Lenguaje Unificado de Modelado (UML).....	25
3.4 Modelo Vista Controlador (MVC).....	27
3.4.1 Ciclo de Vida del MVC.....	28
3.5 Tecnologías Usadas en el Desarrollo .....	29
3.5.1 HTML (Versión utilizada 5).....	29
3.5.2 CSS (Versión utilizada 3).....	30
3.5.3 NetBeans (Versión utilizada 8.2).....	30
3.5.4 Java Script.....	30
3.5.5 AJAX.....	31
3.5.6 PHP (Versión utilizada 5.4).....	32
3.5.7 Bootstrap (Versión utilizada 4.1.3).....	33
3.5.8 XAMPP (Versión utilizada 3.2.2).....	33
3.5.9 FileZilla (Versión utilizada 3.40).....	33
3.5.10 MySQL Workbench (Versión utilizada 8.0).....	34
4. Estado del Arte .....	35
4.1 EducarChile .....	35

4.2 Filosofía. <a href="http://www.filosofia.mx">www.filosofia.mx</a> .....	36
4.3 Coursera. <a href="http://www.coursera.org">www.coursera.org</a> .....	36
5. Metodología.....	37
5.1 Metodología para el Desarrollo de Software .....	37
5.2 Ciclo de Vida de la Metodología del Desarrollo de Software .....	38
5.3 Metodología de Prototipado Evolutivo .....	40
5.3.1 Refinamiento y Recolección de Requerimientos. ....	41
5.3.2 Diseño Rápido.....	41
5.3.3 Construcción del Prototipo. ....	42
5.3.4 Evaluación del Prototipo por el Cliente.....	42
5.3.5 Refinamiento del Prototipo.....	42
5.3.6 Producto de Ingeniería.....	42
5.3.7 Documentación.....	42
5.3.8 Ventajas y Desventajas.....	42
6. Resultados del Proyecto .....	44
6.1 Análisis, Requerimientos y Casos de Uso .....	44
6.2 Especificación de Requisitos .....	44
6.3 Propósito.....	45
6.4 Características del Usuario .....	46
6.5 Requisitos Funcionales .....	49
6.6 Requisitos No Funcionales .....	55
6.7 Diagramas de Casos de Uso.....	58
6.7.1 Casos de Uso de los Usuarios: Administrador, Profesor, Profesional, Estudiante y Visitante .....	58
6.7.2 Casos de Uso.....	62
6.8 Diagrama Entidad – Relación .....	68
6.9 Vistas .....	70
6.9.1 Index. ....	70
6.9.2 Inicio de Sesión.....	71
6.9.3 Vista de Registro.....	72
6.9.4 Comunidades de Estudio.....	72
6.9.5 Vista de Contáctenos.....	76

6.9.6 Perfil Académico.....	77
6.9.7 Vista de Gestión de Eventos.....	78
6.9.8 Vista del Blog Filosófico.....	79
6.9.9 Vista de Noticias.....	81
6.9.10 Vista del Administrador.....	82
6.9.11 Vista de Nuestra Comunidad.....	83
6.9.12 Vista de Chat.....	85
6.10 Arquitectura.....	86
6.11 Montaje al Servidor.....	86
6.12 Pruebas de Verificación.....	87
7. Conclusiones.....	89
8. Recomendaciones.....	90
Referencias Bibliográficas.....	91
APÉNDICES.....	93

### Lista de Tablas

Tabla 1. Características del Usuario Administrador .....	46
Tabla 2. Características del Usuario Profesor .....	47
Tabla 3. Características del Usuario Estudiante .....	47
Tabla 4. Características del Usuario Profesional .....	48
Tabla 5. Características del Usuario No Registrado .....	49
Tabla 6. Requisito Funcional N° 1 - Inicio de Sesión.....	49
Tabla 7. Requisito Funcional N° 2 - Registro de Usuarios .....	50
Tabla 8. Requisito Funcional N° 3 - Administración de Perfiles .....	50
Tabla 9. Requisito Funcional N° 4 - Formulario de Contacto.....	51
Tabla 10. Requisito Funcional N° 5 - Gestión de Noticias .....	51
Tabla 11. Requisito Funcional N° 6 - Gestión de Eventos.....	52
Tabla 12. Requisito Funcional N° 7 - Administración de Comunidades .....	52
Tabla 13. Requisito Funcional N° 8 - Unirse a Comunidades .....	53
Tabla 14. Requisito Funcional N° 9 - Administración de Blog.....	53
Tabla 15. Requisito Funcional N° 10 - Gestión de Comentarios .....	53
Tabla 16. Requisito Funcional N° 11 - Acceso a Aplicaciones.....	54
Tabla 17. Requisito Funcional N 12 - Gestión de Chat .....	54
Tabla 18. Requisito Funcional N° 13 - Inactivar Perfiles .....	55
Tabla 19. Requisito Funcional N° 14 - Seguir Usuarios.....	55
Tabla 20. Requisito No Funcional N° 1 - Interfaz del Sistema .....	55
Tabla 21. Requisito No Funcional N° 2 - Control de Acceso del Sistema .....	56
Tabla 22. Requisito No Funcional N° 3 - Validación de Datos .....	56
Tabla 23. Requisito No Funcional N° 4 - Disponibilidad del Portal .....	56
Tabla 24. Requisito No Funcional N° 5 - Portabilidad del Portal .....	56
Tabla 25. Requisito No Funcional N° 6 - Ventanas de Confirmación.....	57
Tabla 26. Requisito No Funcional N° 7 - Arquitectura .....	57
Tabla 27. Caso de Uso N° 1 - Iniciar Sesión .....	62
Tabla 28. Caso De Uso N° 2 - Ingresar Información Personal.....	63
Tabla 29. Caso de Uso N° 3 - Modificar Perfil .....	63
Tabla 30. Caso de Uso N° 4 - Inactivar Perfiles.....	63
Tabla 31. Caso de Uso N° 5 - Publicar Noticias.....	63
Tabla 32. Caso de Uso N° 6 - Eliminar Contenido.....	64
Tabla 33. Caso de Uso N° 7 - Crear Eventos .....	64
Tabla 34. Caso de Uso N° 8 - Crear Comunidad.....	64
Tabla 35. Caso de Uso N° 9 - Unirse a Comunidad .....	65
Tabla 36. Caso de Uso N° 10 - Participar en Comunidad .....	65
Tabla 37. Caso de Uso N° 11 - Eliminar Comunidad.....	65
Tabla 38. Caso de Uso N° 12 - Enviar Solicitud .....	66
Tabla 39. Caso de Uso N° 13 - Responder Solicitudes.....	66
Tabla 40. Caso de Uso N° 14 - Gestión de Blog .....	66

Tabla 41. Caso de Uso N° 15 - Comentar Artículo .....	66
Tabla 42. Caso de Uso N° 16 - Crear Categorías .....	67
Tabla 43. Caso de Uso N° 17 - Eliminar Categorías .....	67
Tabla 44. Caso de Uso N° 18 - Iniciar Chat .....	67
Tabla 45. Caso de Uso N° 19 - Acceso a Aplicaciones .....	68
Tabla 46. Caso de Uso N° 20 - Registro de Usuarios .....	68
Tabla 47. Caso de Uso N° 21 - Cerrar Sesión .....	68
Tabla 48. Pruebas de Interfaz Caso 1 .....	87
Tabla 49. Pruebas Prototipo Caso 2 .....	88
Tabla 50. Pruebas Prototipo Caso 3 .....	88

**Lista de Figuras**

Figura 1. Diagrama de Ciclo de Vida del MVC .....	28
Figura 2. Tecnologías agrupadas bajo el concepto de AJAX.....	32
Figura 3. Portal público de la educación en Chile .....	35
Figura 4. Ciclo de Vida del Desarrollo de Software. ....	39
Figura 5. Modelo del Proceso de Desarrollo de Software.....	40
Figura 6. Diagrama del Modelo de Prototipado Evolutivo .....	41
Figura 7. Diagrama de Caso de Uso - Usuario Administrador.....	58
Figura 8. Diagrama de Caso de Uso - Usuario Profesor .....	59
Figura 9. Diagrama de Caso de Uso - Usuario Estudiante.....	60
Figura 10. Diagrama de Caso de Uso - Usuario Profesional.....	61
Figura 11. Diagrama de Caso de Uso - Usuario Visitante .....	62
Figura 12. Diagrama Entidad-Relación.....	69
Figura 13. Pantalla principal de la página .....	70
Figura 14. Perfiles Registrados.....	71
Figura 15. Inicio de Sesión .....	71
Figura 16. Vista de Registro .....	72
Figura 17. Vista de Comunidades.....	73
Figura 18. Vista de Crear Comunidad.....	74
Figura 19. Vista de Integrante de Comunidad .....	74
Figura 20. Vista de la pestaña Infórmate.....	75
Figura 21. Vista de Contáctenos .....	76
Figura 22. Vista del Perfil Académico .....	77
Figura 23. Vista de Crear Evento.....	78
Figura 24. Vista del Blog Filosófico .....	79
Figura 25. Vista de Entrada Nueva para el Blog .....	80
Figura 26. Vista de Nueva Categoría para el Blog .....	80
Figura 27. Vista de Noticias Publicadas.....	81
Figura 28. Vista de Ventana Emergente de Nueva Noticia.....	82
Figura 29. Vista del Administrador del Portal.....	83
Figura 30. Vista de Nuestra Comunidad Filosófica .....	84
Figura 31. Vista de Iniciar Chat.....	85
Figura 32. Vista de Chat.....	86

## Glosario

**COMUNIDAD:** Grupo de personas que tienen ciertos elementos en común.

**COMUNIDADES DE APRENDIZAJE:** Grupo de personas organizadas que están involucradas en un proceso educativo para aprender sobre temas de interés, utilizando herramientas comunes en un mismo entorno.

**FILOSOFÍA:** Ciencia que se ocupa de tratar de responder a los grandes interrogantes que se hace el hombre.

**PORTAL WEB:** Sitio de internet que permite a los usuarios acceder a diversos servicios, recursos y aplicaciones con el propósito de adquirir información sin salir de un mismo sitio.

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN:** Tecnología que permite agrupar a los dispositivos, aparatos, métodos electrónicos y aplicaciones que ayudan a que la sociedad se comunique o acceda a los datos que requieren para sus actividades diarias.

**USUARIO:** Persona que interactúa con el sistema.

## Resumen

**TITULO:** Portal web educativo para comunidad de Filosofía\*

**AUTOR:** CARLOS FERNEY RAMIREZ ALBARRACIN \*\*

**PALABAS CLAVES:** Portal Web, Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), Portal Educativo, Filosofía, Comunidades de Práctica.

## DESCRIPCIÓN

El grupo de investigación Filosofía y Enseñanza de la Filosofía, es un grupo interinstitucional creado en el año 2000; avalado por las universidades públicas de Colombia como la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), la Universidad del Cauca (UC) y, por la Universidad Industrial de Santander (UIS). El grupo se ha consolidado como de alta calidad, habida cuenta que está clasificado en la categoría A1 de Colciencias.

Este grupo, tiene un interés en la investigación filosófica, especialmente en fenomenología y hermenéutica, y en la enseñanza de la filosofía, en general, entendida como el aprendizaje del filosofar, argumentación, lógica, pensamiento crítico, etc. Dada la preponderancia del uso de las TIC en educación, este grupo ha buscado el diseño y desarrollo de entornos virtuales que complementen la enseñanza tradicional, que permita la interacción con los investigadores reconocidos en áreas específicas, con los estudiantes de los programas de pregrado y posgrado, que permita la consulta de publicaciones especializadas, la promoción y divulgación de eventos y noticias de la filosofía.

Actualmente, este grupo de investigación busca actualizar sus herramientas virtuales, de manera que se cuente con un portal donde los interesados en la filosofía puedan acceder al estudio de la misma con la finalidad de conformar comunidades virtuales, y a su vez, tener acceso a la información fácilmente, aprovechando las ventajas que ofrecen las TIC, en el manejo de la información.

El presente proyecto, propone la implementación de un portal web educativo, que permita conformar comunidades de filosofía alrededor de temas de interés común, que ayude en la enseñanza y aprendizaje de la filosofía. Este proyecto va en apoyo a estudiantes, profesionales y profesores con interés por el conocimiento filosófico.

---

\* Trabajo de grado

\*\* Facultad de Ingeniería Físico-mecánicas. Escuela de Ingeniería de Sistemas. Directora: Sonia Cristina Gamboa Sarmiento. Ingeniera de Sistemas

**Abstract****TITLE:** WEB PORTAL EDUCATION FOR COMMUNITY OF PHILOSOPHY \***AUTHOR:** CARLOS FERNEY RAMIREZ ALBARRACIN \*\***KEY WORD:** Web Portal, Information and Communication Technologies (ICT), Educational Portal, Philosophy, Communities of Practice.**DESCRIPTION:**

The Philosophy and Teaching Philosophy research group is an inter-institutional group created in 2000; endorsed by public universities in Colombia such as the National Pedagogical University (UPN), the University of Cauca (UC) and, by the Industrial University of Santander (UIS). The group has established itself as high quality, given that it is classified in category A1 of Colciencias.

This group has an interest in philosophical research, especially in phenomenology and hermeneutics, and in the teaching of philosophy, in general, understood as the learning of philosophizing, argumentation, logic, critical thinking, etc. Given the preponderance of the use of ICT in education, this group has sought the design and development of virtual environments that complement traditional education, which allows interaction with recognized researchers in specific areas, with students of undergraduate and graduate programs, which allows the consultation of specialized publications, the promotion and dissemination of events and news of philosophy.

Currently, this research group seeks to update its virtual tools, so that there is a portal where those interested in philosophy can access the study of it in order to form virtual communities, and in turn, have access to information easily, taking advantage of the advantages offered by ICT, in the management of information.

This project proposes the implementation of an educational web portal, which allows communities of philosophy to be formed around topics of common interest, which helps in teaching and learning philosophy. This project is in support of students, professionals and teachers with an interest in philosophical knowledge.

---

\* Bachelor Thesis

\*\* Faculty of Physical-Mechanical Engineering. School of Systems and Computer Engineering. Director: Sonia Cristina Gamboa Sarmiento

## Introducción

La filosofía desde la antigüedad ha tenido un papel importante en la sociedad, debido a que es considerada una ciencia que busca dar respuesta a grandes interrogantes que se hace el hombre sobre sí y sobre lo que lo rodea.

La palabra ‘filosofía’ significa, como todos lo saben, amor a la sabiduría o amor al saber. Ahora bien, esto es muy importante: amor a la sabiduría. Quiere decir que la filosofía aspira a ser un saber total, aspira a hacer de nosotros sabios, es decir, hombres que saben muchas cosas. Esa es la tarea del filósofo. (Feinmann, 2008, p.20).

En el ámbito filosófico, el manejo de la información resulta relevante para adquirir conocimiento, puesto que permite hacer búsquedas especializadas, sobre documentos y temas específicos y obtener una respuesta en el menor tiempo posible y con mayor número de documentos disponibles, que satisfagan una necesidad requerida; por esta razón, se hace necesario que la información esté al alcance del investigador y de las personas que tengan un interés por el aprendizaje y la sabiduría. Ahora bien, para la filosofía es de vital importancia la interacción social, buscando mejorar la comunicación entre los seres humanos, ya sea para dar un punto de vista o aporte, que ayude a aclarar dudas; la interacción de los pueblos y comunidades mejoran el aprendizaje y aumentan el conocimiento.

Es importante rescatar el verdadero sentido que tiene la filosofía y ver cómo favorece al conocimiento, debido a la utilidad que representa para el ser humano, ya que le sirve para enfrentar con claridad la vida, teniendo en cuenta lo que otros filósofos han enseñado para aprender a pensar y reflexionar; este es el verdadero aporte que trae la filosofía consigo. La esencia de la filosofía es

tener esa necesidad de entender muchas situaciones que son vitales para el hombre, lo que lo lleva a adquirir conocimiento y buscar una explicación frente a ello.<sup>1</sup>

El cambio tecnológico que se ha vivido en los últimos años ha impactado sobremanera a toda la comunidad, obligando a enfrentar nuevos desafíos frente al modelo de enseñanza y aprendizaje, cambiando la forma en que se accede a la información y se obtiene conocimiento.<sup>2</sup>

Hoy en día, gracias a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y la internet, es posible la creación de comunidades de forma virtual, brindando ventajas, al obtener información y al momento de compartirla con la comunidad de aprendizaje, haciendo más fácil acceder a ella. Las TIC, se pueden definir como sistemas tecnológicos mediante el cual se recibe, se manipula y se procesa la información; además, hacen más fácil la forma de comunicarse entre dos o más interlocutores.<sup>3</sup>

Por otra parte, los portales web son herramientas que aparecieron también gracias a las TIC, ahora donde en un sitio web, se encuentran recursos y servicios ya disponibles para el usuario. Un portal web es una plataforma virtual que recopila información de diferentes fuentes en una única interfaz de usuario, dando información para el estudio. Los portales son creados con el fin de resolver una necesidad, donde se ofrece contenido específico sin salir de un mismo sitio.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Padilla, M. (2015). Los beneficios de la filosofía a la manera clásica. *Esfinge, apuntes para un pensamiento diferente*. Recuperado de <https://www.revistaesfinge.com/filosofia/corrientes-de-pensamiento/item/1320-los-beneficios-de-la-filosofia-a-la-manera-clasica>

<sup>2</sup> La prensa. (2014). Los desafíos de las nuevas tecnologías en la escuela. *La Prensa*. Recuperado de <http://www.laprensa.com.ar/419403-Los-desafios-de-las-nuevas-tecnologias-en-la-escuela.note.aspx>

<sup>3</sup> Yáñez, M., Villatoro, P. (2005). Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) y la institucionalidad social. *Hacia una gestión basada en el conocimiento*. Recuperado de <https://books.google.com.co/books?id=V6UyiDKjaOoC&printsec=frontcover&dq=tecnologias+de+informacion+y+c+omunicacion&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjkyY7NkaHiAhXptlkKHTmeAxUQ6AEIKTAA#v=onepage&q&f=false>

<sup>4</sup> Liferay. (s.f.). Conceptos Digitales: plataformas ¿Qué es un portal web? Recuperado de <https://www.liferay.com/es/resources/l/web-portal>

Este proyecto pretende aprovechar y aplicar estas tecnologías y ofrece el desarrollo de un portal web educativo para la conformación de comunidades virtuales, llamado “El Patio Filosófico”, con el propósito de acompañar a los usuarios registrados en el proceso de aprendizaje, reforzando conocimientos en comunidad, obteniendo información fácilmente y a disposición de ella.

El presente documento se compone de 8 capítulos organizados de la siguiente forma:

En el primer (1) capítulo, se encuentran los objetivos a alcanzar, en el segundo (2) capítulo, se encuentra el planteamiento de la problemática a solucionar, en el tercer (3) capítulo, se especifica el marco teórico o de referencia relacionado con el proyecto, en el cuarto (4) capítulo, se expone el estado del arte, en el quinto (5) capítulo, se presenta la metodología usada para el proyecto, en el sexto (6) capítulo se presentan los resultados del proyecto, en el séptimo (7) capítulo se exponen las conclusiones y finaliza con el octavo (8) capítulo con las recomendaciones del proyecto.

## 1. Objetivos

### 1.1 Objetivo General

Desarrollar un portal web para la comunidad de filosofía que permita la conformación de comunidades de práctica, la publicación de recursos académicos, el uso de herramientas de comunicación y para el estudio y enseñanza de la filosofía.

### 1.2 Objetivos Específicos

- Determinar un conjunto de necesidades de la comunidad colombiana de filosofía para el uso del portal web.
- Diseñar un portal web que permita principalmente las siguientes funcionalidades:
  - Registro de usuario y creación de un perfil académico
  - Publicación de contenidos de texto y multimedia en el perfil de usuario.
  - Creación de blog por usuario que permita la organización de temas de interés
  - Comentarios a publicaciones propias y de otros usuarios.
  - Creación de grupos de interés para discutir, compartir información y archivos.
  - Creación de eventos de interés.
  - Vinculación a recursos didácticos y aplicaciones desarrolladas para la enseñanza de la filosofía.
  - Administración usuarios y del portal.
- Desarrollar y publicar el portal web en el servidor del Grupo Filosofía y Enseñanza de la Filosofía.
- Validar los requerimientos del portal con una comunidad de filosofía.

## 2. Planteamiento del Problema

Filosofía y Enseñanza de la Filosofía es un grupo de investigación interinstitucional creado en el año 2000, formado por investigadores que pertenecen a universidades públicas de Colombia; entre ellos la Doctora Sonia Cristina Gamboa directora del presente proyecto, que tienen como propósito el estudio de temas de fenomenología y hermenéutica, como: el mundo de la vida, la constitución de la identidad personal, la identidad latinoamericana, la estética y la cultura; además tiene especial interés en la enseñanza de la filosofía, en el diseño de entornos de aprendizaje, y de dispositivos y recursos didácticos.

Este grupo de filosofía se planteó, como visión estratégica, consolidarse como un grupo de investigación de alta calidad que lidere programas de investigación hemisférico, soportado en programas de pregrado, maestría y doctorado de las universidades: Universidad pedagógica Nacional (UPN), la Universidad del Cauca (UC), y la Universidad Industrial de Santander (UIS) quienes avalan este grupo de investigación. Este propósito se ha cumplido, habida cuenta de que desde su creación ha estado clasificado en la categoría A1 de Colciencias, y sus investigadores cuentan con reconocimiento a nivel nacional e internacional.

Filosofía y Enseñanza de la Filosofía, es un grupo que también busca contribuir a la disciplina de la pedagogía desde los aportes de la filosofía, buscando entornos de aprendizaje de la misma en los estudiantes, desarrollando competencias para formar una mentalidad filosófica.<sup>5</sup> La filosofía por su parte, es una ciencia se ha desarrollado desde la antigüedad, y nace del interés del hombre por la búsqueda de la verdad, del conocimiento y la sabiduría. La práctica de esta ciencia logra un

---

<sup>5</sup> Céspedes, A. (s.f.). Grupo Interinstitucional Filosofía y Enseñanza de la Filosofía (UPN, UDEA, UC, UIS) (Colciencias A1). *Grupo Filosofía y Enseñanza de la Filosofía*. <https://leeralosfilosofos.weebly.com/grupo-filosofiacutea-y-ensentildeanza-de-la-filosofiacutea-udea.html>

conocimiento acerca de los fenómenos que nos rodean; además, la práctica de la misma requiere de habilidades que se van desarrollando con la experiencia y el interés de los filósofos por la búsqueda del conocimiento.

La práctica de la filosofía propicia entonces, en las personas, el pensamiento crítico y lógico, el discernimiento para tomar decisiones, actuaciones, para formar juicios más de orden racional y objetivo que basados en creencias o en intereses individuales; por lo cual se requiere la interacción con los otros. Hoy en día, podemos ver que el estudio de la filosofía y demás ciencias se ha puesto al alcance de las personas debido al incremento de la información que encontramos en la red. Por ejemplo, el auge de las TIC, junto con la internet, han aportado sobremanera al estudio de la filosofía, permitiendo la consulta de material bibliográfico, el acceso a la información, la conformación de comunidades, el uso de portales web, entre otras ventajas.

Ahora bien, una ventaja importante que ofrecen estos avances tecnológicos es el de formar parte de una comunidad, ya que, ahora se puede hacer de forma virtual, teniendo la oportunidad de participar activamente desde cualquier lugar. Es necesario que en una comunidad de aprendizaje se den ciertas características como: el proceso de adquisición de conocimientos, actitudes y habilidades; debido a que esto involucra a las personas que de forma directa o indirecta influyen en el aprendizaje y desarrollo ya sea del estudiante, profesional e incluso del profesor.<sup>6</sup>

Por otra parte, el uso de los portales web se ha hecho común hoy en día, ya que los portales son una herramienta que permiten consolidar a los usuarios registrados, como miembros de una comunidad, brindando los espacios para la comunicación, el intercambio de información, la publicación de material de interés, etc. Es por eso que el grupo de Filosofía y Enseñanza de la

---

<sup>6</sup> AccessPress Lite. (2019). *Comunidades de aprendizaje*. Recuperado de <https://utopiadream.info/ca/presentacion/definicion/>

Filosofía tiene especial interés en implantar un portal web educativo, para conformar comunidades que aporten a la enseñanza y aprendizaje de la filosofía y a su vez, proporcionar procesos cognitivos propios del ejercicio de filosofar, así como también en conformar comunidades más allá de las fronteras geográficas y políticas, y hacer de ellas un mecanismo de estudio, precisamente por el carácter intersubjetivo de la filosofía.

El presente proyecto, como se mencionó anteriormente, busca desarrollar e implantar un portal web educativo, que apoye al grupo Filosofía y Enseñanza de la Filosofía en el proceso de enseñanza y aprendizaje; dirigido a las personas y comunidades de habla hispana, interesadas y/o relacionadas con el área de la filosofía y que quieran hacer parte de una comunidad de aprendizaje, especialmente profesores, estudiantes, investigadores y profesionales. Este portal va permitir:

- Registrar diferentes de usuarios como: estudiante, profesional y profesor.
- Crear un perfil académico.
- Publicar contenidos de texto y multimedia.
- Crear un blog personal.
- Comentar publicaciones tanto personales, como de otros usuarios.
- Crear grupos de estudio
- Publicar eventos que sean de interés.
- Interactuar con los recursos didácticos y aplicaciones desarrolladas para la enseñanza de

la filosofía.

### 3. Marco de Referencia

#### 3.1 Portales Web<sup>7</sup>

El portal es un sitio web que permite a los usuarios acceder a diversos servicios, recursos y aplicaciones con el propósito de adquirir información sin salir de un mismo sitio; pero no solo es importante por la información a la que se pueda acceder, sino que también es un medio donde se puede interactuar con otros usuarios y compartir información de forma virtual.

En algunos casos, los portales web son creados o van dirigidos a una comunidad en particular, con el fin de suplir una serie de necesidades de dicha comunidad para convertirse en una entrada principal a múltiples servicios u oportunidades para quien lo utiliza, obteniendo mayores posibilidades al momento de llegar a la información o al momento de mejorar su aprendizaje.

Para que un portal web pueda ser llamativo a los usuarios, es necesario que exista la información, la participación y a su vez sea cómodo para navegar, es decir, que el usuario pueda acceder a las aplicaciones fácilmente, siendo partícipe al momento de generar conocimiento.

El objetivo principal de un portal web es ayudar a los usuarios que de algún modo formen parte de una comunidad, a localizar la información y puedan acceder de forma fácil, sin tener que salir del portal, haciendo que los usuarios interactúen con el sitio frecuentemente. Los portales web manejan tres aspectos fundamentales:

- Información: se refiere a los buscadores, directorios, noticias y servicios, documentos, fotos, archivos multimedia etc.
- Participación: en esta parte podemos incluir lo que son las aplicaciones que ofrece el portal, foros, email y chats.

---

<sup>7</sup> Espinoza, A. (2017). ¿Qué son y cómo funcionan los portales web?. *Netcommerce*. Recuperado de <https://info.netcommerce.mx/blog/funcionan-los-portales-web/>

- Comodidad: se refiere a la cantidad de información que se puede encontrar en el portal.

En internet, podemos encontrar gran variedad de portales web que pueden ser dirigidos a un público en especial; es por eso que se han clasificado de acorde a la función que cumplen o al contenido que ofrecen. Los tipos de portales son:

**3.1.1 Portales Horizontales.** Los Portales Horizontales, son de carácter general, dirigidos a todo tipo de usuarios, donde ofrece contenidos que los mismos usuarios demandan, por lo tanto, son sitios web no muy experimentados en el mundo de internet, tratando de tener todo su contenido en el mismo sitio para que los usuarios estén cautivos. Estos sitios ofrecen normalmente servicios como comunidades virtuales, espacio web gratuito, información variada, chat, entre otros.<sup>8</sup>

**3.1.2 Portales Especializados.** Este tipo de portal va dirigido a un tipo de usuario más específico, donde se busca cubrir un tema en particular que supla una necesidad determinada.

Cada vez hay más usuarios a los que, ya sea por su grado de experiencia o por sus necesidades profesionales, los portales generalistas u horizontales no satisfacen plenamente sus necesidades, por ser los contenidos de éstos demasiado globales y, por ende, demasiado superficiales e insuficientes para lo que sus características demandan. (García, 2001, pp.2-3)<sup>9</sup>

Los portales especializados tienen una característica especial, y es que se enfocan en un tema en particular, tratando de brindar la mayor información sobre dicho tema. En ramas de estudio

---

<sup>8</sup> Jones, P. (2008). Paul Jones. 08-0234. Sección 13. Tarea Semana 6. FTI. *Utilidad y tipo de portales*. Recuperado de <https://utilidadytiposdeportales.wordpress.com/>

<sup>9</sup> García. J.C. (2001). *Portal: Definición, evolución y clasificación*, 2-3. Recuperado de [http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/pluginfile.php/15367/mod\\_resource/content/0/documentos/definicion-portales.pdf](http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/pluginfile.php/15367/mod_resource/content/0/documentos/definicion-portales.pdf)

como la contabilidad, el marketing, etc., es donde se es necesario el uso de un portal especializado, que venga en ayuda a soportar dicha necesidad.

**3.1.3 Portales Corporativos.** Los portales corporativos, como su nombre lo indica, están dirigidos a las corporaciones con el fin de proveer de información a las personas que hacen parte de la empresa. Además, integran procesos de negocio para conformar un sistema de información de alto valor para la organización, un motor de búsqueda para documentos internos entre otras funciones.

Estos portales tienden a ser una prolongación natural de las intranets corporativas, cuidando la información y la navegación de la organización, potenciando así el acceso a los documentos propios de la misma. Es por esto al momento de realizarse un portal corporativo, es indispensable tener un análisis, diseño e implementación, mantenimiento constante y monitorización.<sup>10</sup>

**3.1.4 Portales Verticales.** Los portales Verticales son sitios web que proveen de información y servicios a un sector determinado o a una industria en particular. Este tipo de portales son parecidos en ocasiones a los portales generales e incluso a los especializados; en el primero porque va dirigido a todos los usuarios, con la diferencia de que cubre muchas carencias de los portales generales, tratando de centrarse de forma profunda en temáticas específicas, y en el segundo porque centra su atención en áreas específicas, con la diferencia que llegan a cualquier tipo de público y no solo a organizaciones.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Sofis solutions. (s.f.). Portales corporativos. Montevideo, Uruguay: Recuperado de <http://www.sofis-solutions.com/portales-corporativos>

<sup>11</sup> García. J.C., Gómez, J.A. (2001). *Ocio y tecnología en las bibliotecas públicas*. Recuperado de [https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/118761/1/EB13\\_N123\\_P73-79.pdf](https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/118761/1/EB13_N123_P73-79.pdf)

### 3.2 Comunidad de Aprendizaje<sup>12</sup>

Una Comunidad de Aprendizaje son un grupo de personas organizadas que están involucradas en un proceso educativo para aprender sobre temas de interés, utilizando herramientas comunes en un mismo entorno. Generalmente en los países desarrollados, las comunidades de aprendizaje se vienen aplicando a las realidades urbanas, dándole un mayor sentido al término “comunidad”.

Las Comunidades de Aprendizaje no solo se dirige a la escuela, sino también a una realidad virtual y conectividad mediada por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) formando tipos de comunidades como: redes de personas, de escuelas, de instituciones educativas, de comunidades profesionales, etc.

### 3.3 Lenguaje Unificado de Modelado (UML)

UML es un lenguaje de modelado visual, sintácticamente de mucha utilidad para la arquitectura, el diseño y la implementación de software complejos, tanto en estructura como en comportamientos. El objetivo de la herramienta UML es ayudar al usuario a comprender la realidad de la tecnología y dando la oportunidad de reflexionar antes de invertir y gastar grandes cantidades de dinero en proyectos que no estén seguros al momento de ser desarrollados.<sup>13</sup> El sistema de modelado puede ser aplicado no solo a grandes procesos o sistemas, sino también a aplicaciones de pequeño tamaño, convirtiéndola en una herramienta completa; a su vez, encamina el desarrollo de sistemas complejos para convertirlo en un sistema estructurado y ordenado, obteniendo un mejor soporte a la planeación y al control del proyecto.

---

<sup>12</sup> Torres, R. (s.f.). Comunidad de aprendizaje. *Repensando lo educativo desde el desarrollo local y desde el aprendizaje*. Recuperado de

[http://www.estudiosindigenas.cl/educacion/aprendizaje\\_vida\\_comunidad\\_aprendizaje\\_esp.pdf](http://www.estudiosindigenas.cl/educacion/aprendizaje_vida_comunidad_aprendizaje_esp.pdf)

<sup>13</sup> Rumbaugh, J., Jacobson, I. y Booch, G. (2000). *El Lenguaje Unificado de Modelado, Manual de referencia*. Madrid, España: Addison Wesley Longman Inc.

El Lenguaje Unificado de Modelado tiene muchos modelos para la resolución de problemas en la informática, y es el estudio de algoritmos de datos. Los lenguajes orientados a objetos dominan la programación debido a que modelan los objetos del mundo real. UML es una combinación de diferentes notaciones orientadas a objetos como: el diseño orientado a objetos, la técnica de modelado de objetos, y la ingeniería de software también orientada a objetos.

UML cumple con los siguientes requerimientos:

- Establecer una definición de un metamodelo basado en el estándar MOF (Meta-Object Facility) que especifique la sintaxis abstracta del UML. Esto quiere decir que define el conjunto de conceptos de modelado UML, sus atributos y sus relaciones, así como las reglas de combinación de dichos conceptos para construir modelos UML parciales o completos.
- Brindar una explicación detallada de la semántica de cada concepto de modelado UML. La semántica define cómo los conceptos UML se habrán de desarrollar por las computadoras.
- Especificar los elementos de notación de lectura por parte del hombre para representar los conceptos de modelado UML, así como las reglas para combinarlos en diferentes tipos de diagramas que corresponden a diferentes aspectos de los sistemas modelados.
- Definir métodos que permitan que las herramientas UML cumplan con esta especificación. Esto se apoya con una especificación basada en XML de formatos de intercambio de modelos correspondientes (XMI) que deben ser concretados por herramientas compatibles.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Lucidchart. (2019). *Qué es el lenguaje unificado de modelado (UML)*. Recuperado de <https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-el-lenguaje-unificado-de-modelado-uml>

### 3.4 Modelo Vista Controlador (MVC)<sup>15</sup>

El Modelo Vista Controlador es un patrón de diseño de arquitectura de software, que se usa en aplicaciones con grandes cantidades de datos y transacciones complejas donde es necesario estructurar adecuadamente conceptos para el desarrollo del software. Lo anterior, permite que la programación sea más entendible y fácil, ya que se desarrolla en capas de forma paralela e independiente. Se llama Modelo Vista Controlador, precisamente porque se estructura en estos tres estratos, cada uno con una finalidad en particular, haciendo que el software tenga un diseño y una estructura entendible y organizada.

**Modelo:** En este primer estrato del patrón de diseño llamado “Modelo”, se maneja la representación de la información que maneja la aplicación. En pocas palabras, el Modelo son los datos puros que proveen de información al usuario o a la aplicación misma.

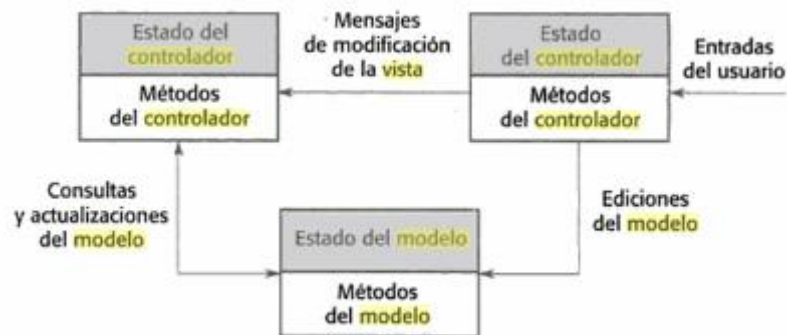
**Vista:** La Vista es la representación del modelo en forma gráfica y es la que está disponible para que el usuario pueda interactuar con ella. En el caso de una aplicación web, la “Vista” es una página HTML con contenido dinámico donde el usuario puede realizar operaciones, es decir, interactuar con el sistema.

**Controlador:** Este tercer estrato del patrón de diseño, es el encargado de manejar y dar respuesta a las solicitudes que el usuario que está interactuando con el sistema pide, procesando la información necesaria y modificando el Modelo en caso de ser necesario.

---

<sup>15</sup> Definición MVC. Disponible documento PDF. Recuperado de [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lis/rivera\\_l\\_a/capitulo2.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/rivera_l_a/capitulo2.pdf)

**3.4.1 Ciclo de Vida del MVC.** El ciclo de vida de MVC es normalmente representado por las 3 capas presentadas anteriormente y el cliente o usuario. El siguiente diagrama busca representar el ciclo de vida de forma sencilla para que se pueda entender mejor este proceso, hasta que llegue al cliente.



*Figura 1.* Diagrama de Ciclo de Vida del MVC

El ciclo de vida comienza su trabajo en el momento que el usuario hace una solicitud al controlador con información que desea realizar. En ese momento, el Controlador comienza su trabajo delegando tareas para que finalmente sea el Modelo quien se encargue de realizar las operaciones correspondientes sobre la información que maneja, cumpliendo así con lo que le solicita el Controlador. Dicha información regresa al Controlador con la información resultante, el cual a su vez dirige a la Vista. La Vista transforma los datos en información visual y entendible para el usuario; por último, la representación visual es transmitida de nuevo al Controlador para que vaya nuevamente al usuario y comience el ciclo si es necesario.

### **Ventajas y desventajas del MVC**

Las ventajas que tiene el uso del patrón de diseño del MVC son:

- La separación del Modelo de la Vista, es decir, separar los datos de la representación visual de los mismos.
- Es mucho más sencillo agregar múltiples representaciones de los mismos datos o información.
- Facilita agregar nuevos tipos de datos según sea requerido por la aplicación ya que son independientes del funcionamiento de las otras capas.
- Crea independencia de funcionamiento.
- Facilita el mantenimiento en caso de errores.
- Ofrece maneras más sencillas para probar el correcto funcionamiento del sistema.
- Permite el escalamiento de la aplicación en caso de ser requerido.

Las desventajas de seguir el planteamiento de *MVC* son:

- La separación de conceptos en capas agrega complejidad al sistema.
- La cantidad de archivos a mantener y desarrollar se incrementa considerablemente.

### 3.5 Tecnologías Usadas en el Desarrollo

**3.5.1 HTML (Versión utilizada 5).** HTML es un lenguaje que se utiliza para crear todas las páginas web de internet, o con la que se programan la mayoría de las páginas que se publican en ella. Por otra parte, HTML se hace sencillo debido a que se presenta de forma estructurada y agradable, siendo de fácil manejo para los programadores que deciden utilizar este tipo de lenguajes para sus páginas web. Con este lenguaje, se pueden crear enlaces, inserciones como gráficos multimedia, sonido, entre otros<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Eguiluz, J. (2008). *Introducción a XHTML*. Recuperado de <https://uniwebsidad.com/libros/xhtmll>

**3.5.2 CSS (Versión utilizada 3).** CSS (Cascading Style Sheets) es un lenguaje utilizado para mejorar la representación visual de las páginas web que están creadas con el lenguaje HTML; se puede decir que CSS sirve para organizar la vista de una página web con el objetivo de volverla llamativa para el usuario que la utilice, ya que permite separar los contenidos de los documentos escritos en HTML, de la presentación del documento con las hojas de estilo, brindando la oportunidad de elegir muchas opciones de presentación como colores, diseños, tamaños de letra, entre otras cosas.<sup>17</sup>

**3.5.3 NetBeans (Versión utilizada 8.2).** Es un entorno de desarrollo gratuito y de código abierto que permite un amplio uso de tecnologías de desarrollo tanto para escritorio, como aplicaciones web e incluso en dispositivos móviles. Además, permiten el desarrollo de aplicaciones en lenguajes como Java, PHP, Groovy, C/C++, HTML5, entre otros.

Netbeans es un lenguaje de código abierto, multiplataforma, multilenguaje, contiene servidores web y es fácil de instalar y utilizarlo; a su vez, suele dar soporte a casi todas las novedades en el lenguaje Java. Otra característica de Netbeans, es que simplifica la gestión de grandes proyectos gracias al uso de diferentes vistas y estructurando la visualización de forma ordenada.<sup>18</sup>

**3.5.4 Java Script<sup>19</sup>.** JavaScript es un lenguaje de programación que se utiliza para crear páginas web dinámicas, es decir, que ayuda al sitio web a tener efectos como botones, ventanas emergentes, efectos en los textos que aparecen o desaparecen, etc., para hacerlo llamativo al usuario.

Es un lenguaje de programación que tiene como objetivo principal programar ciertos comportamientos sobre las páginas web, respondiendo a la interacción del usuario. Hoy JavaScript es mucho más; las necesidades de las aplicaciones web modernas y el HTML5 han provocado que

---

<sup>17</sup> Schulz, R. (2009). *Diseño web con CSS*. Barcelona, España: Macombo S.A

<sup>18</sup> Calendamaia. (2014). NetBeans. *Genbeta:dev*. Recuperado de <https://www.genbeta.com/development/netbeans-1>

<sup>19</sup> Desarrolloweb.com. (s.f.). *Javascript a fondo*. Recuperado de <https://desarrolloweb.com/javascript/#quees>

el uso de JavaScript haya llegado a unos niveles de complejidad y prestaciones tan grandes como otros lenguajes de primer nivel, convirtiéndose también en un lenguaje “integrador”.

**jQuery:** es una de las librerías más conocidas de Javascript debido a que se ha convertido en complemento para la mayoría de las webs que se usan hoy en día, por su facilidad y potencia. Con jQuery se puede escribir código Javascript con la ventaja de que se ejecuta sin errores en todos los navegadores. Así mismo, esta librería permite programar nuevas funcionalidades por medio de plugins, que son los que permiten hacer validaciones de formularios, sistema de plantillas, interfaces de usuarios, entre otros.

**3.5.5 AJAX<sup>20</sup>.** AJAX es una tecnología que ayuda a realizar peticiones al servidor disminuyendo el tiempo de espera al momento de recargar la página web; también, busca evitar las demoras de respuesta del servidor mediante la transmisión de datos en segundo plano usando un protocolo específicamente diseñado para la transmisión rápida de pequeños paquetes de datos.

AJAX contiene unas tecnologías que juntos forman AJAX, estas tecnologías son:

- XHTML y CSS, que se usan para crear una presentación basada en estándares.
- DOM, es una tecnología que sirve para la interacción y manipulación dinámica de las presentaciones.
- XML, XSLT y JSON, son usadas para el intercambio y la manipulación de información.
- XMLHttpRequest, para el intercambio asíncrono de información.
- JavaScript, es la principal de las tecnologías que une todas las demás tecnologías.

---

<sup>20</sup> Eguíluz, J. (2008). *Introducción a AJAX*. Recuperado de [http://dis.um.es/~lopezquesada/documentos/IES\\_1314/IAW/curso/UT7/libroswebajax/www.librosweb.es/ajax/pdf/introduccion\\_ajax\\_2caras.pdf](http://dis.um.es/~lopezquesada/documentos/IES_1314/IAW/curso/UT7/libroswebajax/www.librosweb.es/ajax/pdf/introduccion_ajax_2caras.pdf)

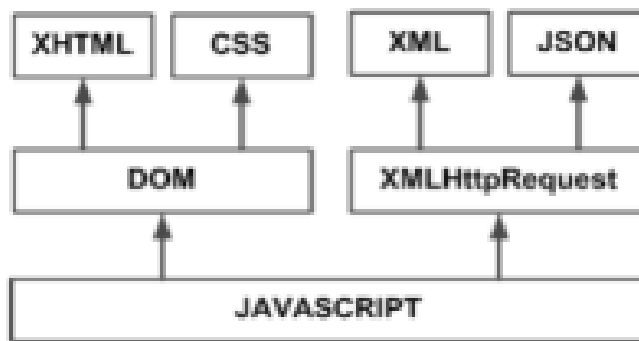


Figura 2. Tecnologías agrupadas bajo el concepto de AJAX

**3.5.6 PHP (Versión utilizada 5.4).** PHP es un lenguaje muy conocido por ser de código abierto, usado para el desarrollo de páginas web; es un lenguaje que puede ser incrustado en HTML, es decir, que en un mismo archivo se puede combinar tanto PHP como HTML teniendo en cuenta unas reglas de uso. Gran número de páginas web, incluso algunas muy populares, utilizan PHP como su lenguaje de programación, debido a que es de uso libre y gratuito para los programadores que deseen usarlo.

PHP se utiliza para generar páginas web dinámicas. Hay que tener en cuenta que llamamos página estática a aquellas páginas cuyos contenidos permanecen siempre igual, mientras que las páginas dinámicas son aquellas cuyo contenido no es el mismo siempre. Por ejemplo, los contenidos pueden cambiar en base a los cambios que haya en una base de datos, de búsquedas o cuando se ingresa contenido a la base de datos acerca de los usuarios, etc.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> González, E. (2006). ¿Qué es PHP? ¿Para qué sirve PHP? Un potente lenguaje de programación para crear páginas web. *Aprenderaprogramar.com*. Recuperado de [https://www.aprenderaprogramar.es/index.php?option=com\\_attachments&task=download&id=383](https://www.aprenderaprogramar.es/index.php?option=com_attachments&task=download&id=383)

**3.5.7 Bootstrap (Versión utilizada 4.1.3).** Bootstrap es un framework gratuito desarrollado para facilitar el diseño web en las páginas de internet. Además, Bootstrap permite desarrollar de forma sencilla sitios web con diseños “responsive”, es decir, que se pueden adaptar a cualquier dispositivo y tamaño de pantalla, manteniendo organizada la parte visual del sitio; este framework se puede adaptar fácilmente, haciendo que su uso sea simple, aparte de que es compatible con lenguajes de programación como: HTML, JavaScript y CSS, convirtiéndola en una herramienta más completa.<sup>22</sup>

**3.5.8 XAMPP (Versión utilizada 3.2.2).** XAMPP es un servidor independiente de plataforma libre, que consiste principalmente en la base de datos MySQL, el servidor Web Apache y los intérpretes para lenguajes de script: PHP y Perl; aparte de su importancia como servidor, es un software de fácil instalación, gratuito y lo más importante es que es compatible con cualquier tipo de sistema operativo (Linux, Windows, Solaris o MAC). XAMPP es considerada como una herramienta útil al momento de desarrollar programas web ya que permite ver la página que está desarrollando en su propio ordenador sin necesidad de usar la internet, convirtiendo al ordenador en un servidor local, y así tener control de la página antes de subirla a la red.<sup>23</sup>

**3.5.9 FileZilla (Versión utilizada 3.40).** El servidor FileZilla es un programa que sirve para la distribución de archivos por medio del protocolo FTP. FileZilla es considerado también, tanto un programa cliente de FTP, donde nos podemos conectar con otros servidores, como un servidor de FTP, para que otras personas puedan conectarse a nuestro PC con el fin de descargar, manipular o subir archivos a nuestro servidor. Este programa está formado por dos partes, la primera es el servicio Windows, que permite a las otras personas conectarse por FTP; la segunda es que permite gestionar una lista de configuraciones adicionales.<sup>24</sup>

Dicho en otras palabras, este servidor permite transferir archivos desde una computadora local, hacia uno o más servidores FTP y viceversa, de forma sencilla, además de su configuración que es simple, puede integrar a varias personas para que puedan acceder a la información de nuestra máquina y descargarla.

**3.5.10 MySQL Workbench (Versión utilizada 8.0).** Es una herramienta visual unificada para los desarrolladores de base de datos, ya que ofrece modelado de datos, desarrollo de SQL y herramientas de administración integrales para la configuración del servidor, la administración de usuarios, las copias de respaldo, entre otros. Así mismo, es una herramienta que incluye lo que necesita, a pesar de ser de libre distribución, contiene un modelador de datos para crear modelos complejos de Entidad-Relación y más; ofrece herramientas visuales que permiten crear, ejecutar y optimizar consultas en lenguaje SQL; también, cuenta con un panel de conexiones de la base de datos que permite a los desarrolladores administrar fácilmente las conexiones estándar.<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup> Guevara, A. (s.f). ¿Qué es Bootstrap? Lima, Perú: *DevCode*. Recuperado de <https://devcode.la/blog/que-es-bootstrap/>

<sup>23</sup> Definición de XAMPP. Recuperado de <https://softpechis.files.wordpress.com/2009/11/instalacion-de-xampp-y-moodle.pdf>

<sup>24</sup> Carrero, D. (2005). FileZilla Server. *Desarrolloweb.com*. Recuperado de <https://desarrolloweb.com/articulos/1943.php>

<sup>25</sup> Oracle. (2019). MySQL Workbench Enhanced Data Migration. *MySQL*. Recuperado de <https://www.mysql.com/products/workbench/>

#### 4. Estado del Arte

Actualmente, en internet podemos encontrar una gran cantidad de sitios web de diferentes tipos, creados de acuerdo con las diversas necesidades de personas y/o comunidades; no obstante, cada día se crean más y más sitios con el fin de satisfacer nuevos requerimientos puntuales. Estos portales son creados para que los usuarios a quienes van dirigidos puedan adquirir información, interactuar con el sistema, participar como miembros, utilizar diferentes herramientas, etc., dentro de un área en particular.

A continuación, se mencionan 3 ejemplos de sitios web, relacionados con el área de la educación que son usados actualmente:

##### 4.1 EducarChile



Figura 3. Portal público de la educación en Chile

EducarChile es una página web creada por el Ministerio de Educación de Chile junto con la Fundación Chile; además, es una página educativa dirigida a toda la comunidad nacional como

escuelas, docentes, alumnos y directivos; entre muchos otros participantes que contribuyen a la parte educativa tanto del sector público como privado en Chile, con el objetivo de aportar al mejoramiento de la calidad de la educación, ampliando las oportunidades de formación y aprendizaje.

Este sitio web a su vez, va dirigido a los profesores con la misión de ser una herramienta de apoyo para sus clases, ya que cuenta con espacios de participación, contiene recursos y experiencias educativas que responden a las necesidades de los estudiantes; asimismo, abre nuevos espacios de comunicación y colaboración entre los diversos actores de la comunidad educativa.<sup>26</sup>

#### **4.2 Filosofía. [www.filosofia.mx](http://www.filosofia.mx)**

Este sitio web filosófico, es un portal creado para tener un medio de comunicación abierta a diversas corrientes filosóficas. También, cuenta solamente con fines educativos como: ayudar a incrementar la comunicación entre personas que tengan un gusto por la filosofía, contribuir en la aplicación del conocimiento y el saber filosófico y, por último, tener un espacio donde se puedan expresar las inquietudes de las personas.

#### **4.3 Coursera. [www.coursera.org](http://www.coursera.org)**

Coursera es una página web que procura facilitar el acceso a la educación de las personas, ofreciendo cursos gratis en línea contando con diferentes universidades del mundo, incluyendo la Universidad de Princeton y la Universidad de Michigan. Este sitio cuenta con clases virtuales o conferencias que son dadas en series de 15 minutos de duración.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> EducarChile. (2013). EducarChile, el portal de la educación en Chile. Santiago de Chile, Chile: *EducarChile*. Recuperado de <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/somos?scc=somos>

<sup>27</sup> Coursera. (2019). Programas especializados y cursos más conocidos. *Coursera*. Recuperado de <https://www.coursera.org/>

## 5. Metodología

Una metodología es un proceso disciplinado o procedimientos racionales, empleados para el logro de un objetivo, o una serie de objetivos en un proyecto de investigación. En informática, el término metodología también puede ser aplicada para el desarrollo de un software con el fin de hacerlo más predecible y eficiente.

El desarrollo de software se refiere al entorno donde se estructura y plantea la elaboración de un sistema. Existen diferentes metodologías para el desarrollo de software que facilitan la elaboración del sistema que se pretende realizar, pero no todas las metodologías son aplicables a los diferentes software, esto depende del tipo de programa que se quiera diseñar, debido a que el ciclo de vida del software puede variar de acorde como avanza el desarrollo de este; por esta razón, estas metodologías han ido evolucionando con el paso del tiempo. Identificar los objetivos planteados para el desarrollo del software, es crucial al momento de escoger la metodología que más conviene para obtener un mejor resultado final.

### 5.1 Metodología para el Desarrollo de Software

Una Metodología de desarrollo de software, consiste principalmente en hacer uso de diversas herramientas, técnicas, métodos y modelos para el desarrollo. Este tipo de metodologías, traen documentaciones para que los programadores que hacen parte de la planeación del proyecto, entiendan en su totalidad lo planteado y el ciclo de vida del software que se pretende seguir, disminuyendo el riesgo a tener errores en el proceso.

Actualmente existen diferentes metodologías de programación, cada una con la intención de adaptarse con mayor facilidad al tipo de desarrollo que se plantea trabajar; estas metodologías son:

Modelo en Cascada, Modelo de Espiral, Modelo Incremental y, por último, donde me basé para el desarrollo de este proyecto, el Modelo de Prototipado Evolutivo.<sup>28</sup>

## 5.2 Ciclo de Vida de la Metodología del Desarrollo de Software

El ciclo de vida para el desarrollo de software, consiste en procesos por los que debe pasar un software en la elaboración; iniciando con la fase uno llamada “Análisis”, y terminando con la “Implementación”.

Algunas funciones del ciclo de vida del software son:

- Determinar el orden de las fases del proceso de software.
- Establecer los criterios de transición para pasar de una fase a otra.
- Definir las entradas y salidas de cada fase.
- Describir los estados por los que pasa el software final.
- Describir las actividades a realizar para transformar el producto.
- Definir un esquema que sirve como base para planificar, organizar y coordinar.

El Ciclo de Vida de Software consiste en fases repetitivas compuestas por actividades que se pueden planificar; dichas fases se pueden extender con bucles de retroalimentación, es decir, puede ser posible que una misma fase se pueda ejecutar varias veces durante el desarrollo del proyecto, con la finalidad de mejorar el producto final, siendo provechoso para el software.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Ok Hosting. (s.f.). Metodologías del Desarrollo de Software. *Ok Hosting*. Recuperado de [https://okhosting.com/blog/metodologias-del-desarrollo-desoftware/#En\\_que\\_consisten\\_las\\_Metodologias\\_de\\_Desarrollo\\_de\\_Software](https://okhosting.com/blog/metodologias-del-desarrollo-desoftware/#En_que_consisten_las_Metodologias_de_Desarrollo_de_Software)

<sup>29</sup> Comisión de talento Docente. (2017). *Metodología de Desarrollo de Software* (002). Recuperado de <https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2018/metodologia-desarrollo-software-v001.pdf>



*Figura 4.* Ciclo de Vida del Desarrollo de Software.

El modelo de Ciclo de Vida de Software es un preámbulo hacia las actividades que se deben realizar durante el desarrollo del software, dando un orden a las etapas del proceso y los criterios de transición asociados a dichas etapas. Este modelo, aparte de describir las fases, las define esperando ser ejecutadas, ayuda a la administración del progreso y provee un espacio de trabajo para una definición detallada en el desarrollo. Para cada actividad en el desarrollo de las etapas, los participantes del proyecto deben realizarla, desde el Coordinador hasta el desarrollador. Este modelo aplica secuencias lineales de forma escalonada a medida que pasa el tiempo; cada secuencia lineal produce un incremento del software.

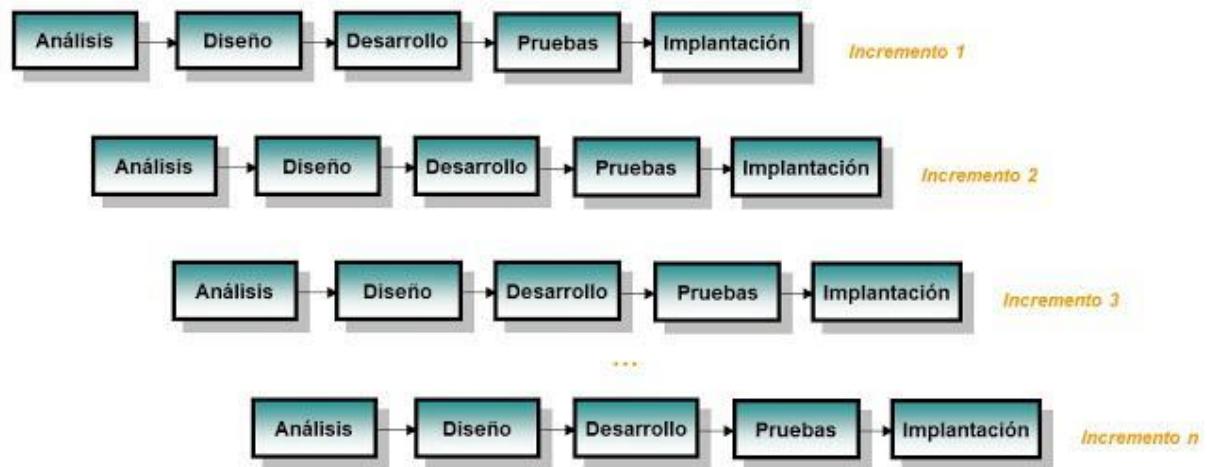


Figura 5. Modelo del Proceso de Desarrollo de Software

### 5.3 Metodología de Prototipado Evolutivo

La metodología de Prototipado Evolutivo consiste en realizar prototipos continuos y diversos cada vez más estructurados, con el fin de incrementar la comprensión del sistema, principalmente con el usuario. Este modelo permite que todo el sistema, o algunas de sus partes, se construyan rápidamente; además, cabe destacar la importancia de tener bien definidos los aspectos del desarrollo del software para asegurar que el desarrollador, el usuario y el cliente estén de acuerdo con lo que se necesita, y si no, corregir los errores, hasta que el usuario quede satisfecho con la solución propuesta, minimizando el riesgo e incertidumbre en el desarrollo. Este modelo se aplica principalmente cuando un cliente define una serie de objetivos para el software a desarrollar, sin delimitar los requisitos de entrada procesamiento y salida.

En la siguiente figura, se describen las fases por las que tiene que pasar el software mientras está en el desarrollo, hasta llegar al producto final. Estas etapas son para el Modelo de Prototipado Evolutivo.

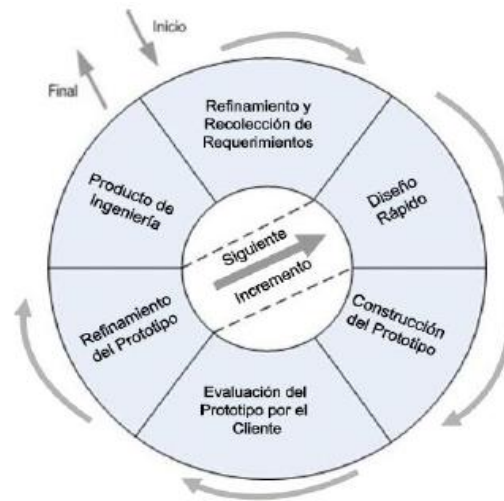


Figura 6. *Diagrama del Modelo de Prototipado Evolutivo*

**5.3.1 Refinamiento y Recolección de Requerimientos.** Esta es la fase más importante de todo el ciclo de vida del método de prototipos, el objetivo en esta fase es determinar todos los requerimientos que el usuario tiene en relación con el proyecto que se va a implementar; en este caso, se deben determinar los requerimientos del portal web para así dar continuidad a las demás fases, especificando claramente requerimiento por requerimiento del sitio web. Aquí el desarrollador interactúa con el usuario, toma nota de las peticiones en la construcción, demostración y retroalimentaciones del prototipo.

**5.3.2 Diseño Rápido.** Después de la recolección de requerimientos, se crea un conjunto de especificaciones de diseño abreviadas para el prototipo. Esta etapa trata de mostrar pinceladas del diseño de la interfaz gráfica del portal web; además, intenta ilustrar las funcionalidades y características que el usuario puede encontrar al momento de interactuar con el sistema, permitiendo conocer el proceso del diseño y hacer modificaciones si lo desea. Al momento de complementar el diseño con las respectivas observaciones por parte del usuario, se procederá con la construcción del prototipo.

**5.3.3 Construcción del Prototipo.** Una vez terminada las dos etapas anteriores, se inicia el desarrollo de la programación de las funcionalidades del portal web; en esta etapa, se traducen las especificaciones del diseño en un código de programación, es decir, aquí el software del prototipo se crea, prueba y corrige para que todos los posibles errores que se puedan presentar en el desarrollo, disminuyan. El cliente puede tener visibilidad de todo el proceso.

**5.3.4 Evaluación del Prototipo por el Cliente.** En esta fase, el cliente analiza el prototipo funcional permitiéndole conocer el proceso en el que se encuentra el desarrollo del portal web, a su vez, hacer las críticas correspondientes y solicitar si es necesario algún tipo de cambios al portal, para que los desarrolladores tengan en cuenta al momento de corregir y hacer el nuevo prototipo.

**5.3.5 Refinamiento del Prototipo.** Esta fase no se puede iniciar si la anterior no ha terminado. El cliente debe tener claro las especificaciones desde la fase anterior para que, en esta, se elaboren los cambios correspondientes y adecuados. Aquí se pulen las especificaciones hechas por el cliente para que se obtenga un producto de mayor calidad.

**5.3.6 Producto de Ingeniería.** Es una de las etapas más críticas de este método. Aquí es donde se verifican que los requerimientos planteados inicialmente y durante todo el proceso del desarrollo del software, se hayan cumplido en su totalidad; además, se busca que el cliente quede satisfecho con el producto final debido a su acompañamiento durante todo el proceso de desarrollo.

**5.3.7 Documentación.** A medida que avanza el desarrollo del portal web, se va desarrollando nuevas ideas y mejoras que son importantes tener en cuenta; para cada nuevo planteamiento se deberá realizar la documentación necesaria y así tener un control total sobre el proyecto, en este caso, el portal web educativo.

**5.3.8 Ventajas y Desventajas.** Algunas ventajas al usar el modelo prototipado evolutivo son:

- Permiten el desarrollo de un sistema a partir de requisitos poco claros o cambiantes.
- El usuario participa más activamente en la construcción del producto de software

(La Solución).

- Proporciona al usuario un mayor conocimiento del sistema con una curva menor de aprendizaje.

- No modifica el flujo del ciclo de vida

- Reduce el riesgo de construir productos que no satisfagan las necesidades de los usuarios

- Reduce costo y aumenta la probabilidad de éxito

- Exige disponer de las herramientas adecuadas

- Este modelo es útil cuando el cliente conoce los objetivos generales para el software, pero no identifica los requisitos detallados de entrada, procesamiento o salida.

- También ofrece un mejor enfoque cuando el responsable del desarrollo del software está inseguro de la eficacia de un algoritmo, de la adaptabilidad de un sistema operativo o de la forma que debería tomar la interacción humano-máquina.

Algunas desventajas al usar el modelo prototipado evolutivo son:

- Mala interpretación que puedan hacer los usuarios del prototipo, al cual pueden confundir con el sistema terminado.

- Los prototipos generan o pueden generar otro tipo de problemas si su presentación y discusión con los usuarios no es controlada.

- Requiere participación del usuario, al menos, para evaluar el prototipo lo que puede llevar a gastar más tiempo de lo indicado.

- No es posible utilizar la metodología en todos los sistemas.

## **6. Resultados del Proyecto**

### **6.1 Análisis, Requerimientos y Casos de Uso**

Para el desarrollo de este proyecto, se eligió el grupo de investigación que dirige la Ingeniera Sonia Cristina Gamboa, llamado, Filosofía y Enseñanza de la Filosofía, que hace parte de la Universidad Industrial de Santander (UIS).

### **6.2 Especificación de Requisitos**

Con base en la importancia que tiene la conformación de comunidades para mejorar el proceso de aprendizaje y enseñanza, y la forma en la que influyen las TIC en la adquisición de conocimientos, el grupo Filosofía y Enseñanza de la Filosofía busca ayudar a las personas con interés por la filosofía, tratando de dar respuesta a ciertas necesidades como: espacios virtuales donde se pueda discutir temas de interés, la participación en comunidades de enseñanza, la participación en foros u otros eventos que aporten al conocimiento, entre otras.

Debido a lo mencionado anteriormente, se determinaron requerimientos funcionales, con el fin de suplir las necesidades de los estudiantes, profesionales y profesores que estén en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la filosofía; para ello no se tuvo en cuenta una primera versión de un portal filosófico desarrollado anteriormente para el grupo Filosofía y Enseñanza de la Filosofía, donde se realizó una inspección por parte de la Ingeniera Sonia Gamboa y el desarrollador del actual proyecto de grado, Ferney Ramírez, teniendo en cuenta que la mayoría de los objetivos planteados en el portal anterior, no se cumplieron como se esperaba.

Para identificar los requerimientos del proyecto se tuvieron en cuenta los siguientes factores:

- La interfaz gráfica: Debe tener contenido que sea ordenado y visible, para dar a entender de qué trata el portal educativo; además, dar una idea de lo que puedo encontrar una vez esté registrado como usuario.
- El Contenido: Debe ser claro para los usuarios que quieran ingresar al portal, así mismo, debe captar la atención de quienes lo visiten, de manera que despierte en ellos el interés por hacer parte de una comunidad de filosofía.
- Menús: Deben ser visibles para dar una idea del tipo de información que se quiere mostrar al momento de ingresar como usuario.
- Aplicaciones: Es uno de los factores más importantes del portal educativo, ya que se refiere a los servicios que ofrece el portal, buscando que sea llamativo para los usuarios registrados. Las aplicaciones son herramientas integradas en el portal web que buscan el aprendizaje de la filosofía, en algunas ocasiones, estas herramientas pueden ser juegos, material bibliográfico etc.
- Servicios: son las operaciones que el usuario puede hacer una vez haya ingresado como miembro del portal educativo; estos servicios permiten que los usuarios alimenten el portal, con el fin de estar lo más actualizado posible acerca de la filosofía. Las operaciones que ofrece el portal web educativo son: la publicación de material como artículos, videos, imágenes, foros, noticias, entre otros, la interacción con otro usuario mediante un chat, la creación de grupos de estudio etc.

### **6.3 Propósito**

Identificar los requerimientos funcionales y no funcionales en el desarrollo e implementación del portal web educativo llamado El Patio Filosófico, con el fin de apoyar al grupo Filosofía y Enseñanza de la Filosofía en su misión y visión de consolidarse como grupo de investigación de alta calidad, en su interés por la contribución a la conformación disciplinar de la pedagogía

desde los aportes de la filosofía, en los métodos pedagógicos de la enseñanza de la filosofía basada en entornos virtuales de aprendizaje, y por último, con el aporte al tema de conformación de comunidades virtuales para el proceso de aprendizaje de la filosofía.

#### 6.4 Características del Usuario

A continuación, se describen las características de cada rol de usuario que se registre en el portal El Patio Filosófico; así mismo, las del usuario no registrado.

Tabla 1.

*Características del Usuario Administrador*

Usuario	Registrado	Rol	Administrador
Tipo de usuario	Terciario		
CARACTERÍSTICAS			

El Administrador será el encargado de revisar el contenido del portal web, además alimentar el sitio web con publicaciones de interés general para la comunidad y así se mantengan informados de forma oportuna, sobre de las últimas noticias filosóficas. Dentro de sus funciones se encuentran:

- Recibir, identificar y analizar las inquietudes de los usuarios, registrados o no, en el portal web.
  - Administrar la información general del sitio web.
  - Publicar contenido al sitio web tales como: noticias, videos, eventos (foros, conferencias), entre otros.
  - Administrar los usuarios registrados teniendo en cuenta los diferentes roles de usuario que el portal permite al momento de registrarse.
  - Administrar las comunidades o grupos de estudio que han sido creados por los demás usuarios con el fin de tener un control de lo que se publique.
  - Administrar los perfiles de usuario.
-

Tabla 2.  
*Características del Usuario Profesor*

<b>Usuario</b>	Registrado	<b>Rol</b>	Profesor
<b>Tipo de usuario</b>	Primario		
<b>CARACTERÍSTICAS</b>			

El Profesor, es uno de los principales roles del portal, ya que de ellos depende el dinamismo y la funcionalidad de la página. Este tipo de usuario puede publicar noticias, eventos, artículos entre otros; tener un acompañamiento sobre los grupos virtuales, para orientar a la comunidad a adquirir conocimiento filosófico. Dentro de sus funciones se encuentran:

- Administrar los grupos de estudio que haya creado.
- Publicar contenido en el sitio web tal como: noticias, videos, eventos (foros, conferencias), entre otros.
- Listar los perfiles de los estudiantes registrados.
- Administrar su perfil académico.
- Consultar toda información publicada si así lo desea.
- Comentar archivos de su interés en el portal.
- Participar de eventos, comunidades.
- Eliminar grupos de estudio creados por él mismo.
- Administrar su blog personal.
- Recibir notificaciones cuando un usuario hace un movimiento en la página.

Tabla 3.  
*Características del Usuario Estudiante*

<b>Usuario</b>	Registrado	<b>Rol</b>	Estudiante
<b>Tipo de usuario</b>	Primario		
<b>CARACTERÍSTICAS</b>			

El Estudiante se encuentra habilitado para alimentar el portal web, como para la creación de grupos de estudio, sin embargo, su papel principal, dentro del mismo, es el aprendizaje de la filosofía. Entre sus funciones se encuentran:

- Administrar los grupos de estudio que haya creado.

- 
- Publicar contenido en el sitio web tal como: noticias, videos, eventos (foros, conferencias), entre otros.
  - Listar los perfiles de los estudiantes registrados.
  - Ver y modificar su perfil académico.
  - Ingresar a las aplicaciones que ofrece el portal para la enseñanza de la filosofía.
  - Personalizar su perfil académico.
  - Consultar toda información publicada si así lo desea.
  - Comentar archivos de su interés en el portal.
  - Eliminar grupos de estudio creados por él mismo.
  - Administrar su blog personal.
  - Recibir notificaciones cuando un usuario hace un movimiento en la página.
- 

Tabla 4.

*Características del Usuario Profesional*

<b>Usuario</b>	Registrado	<b>Rol</b>	Profesional
<b>Tipo de usuario</b>	Primario		
<b>CARACTERÍSTICAS</b>			

El Profesional tiene gran importancia dentro del portal, dado su valioso aporte de conocimiento especialmente para los estudiantes. De esta manera desempeña una labor vital al alimentar el portal con material que resulta de gran ayuda para los usuarios. Dentro de sus funciones se encuentran:

- Ingresar a los grupos de estudio que se hayan conformado y que sean de su interés, si así lo desea.
  - Publicar contenido en el sitio web tal como: noticias, videos, eventos (foros, conferencias), entre otros.
  - Listar los perfiles de los estudiantes registrados.
  - Ver y modificar su perfil académico.
  - Ingresar a las aplicaciones que ofrece el portal para la enseñanza de la filosofía.
  - Personalizar su perfil académico.
  - Consultar toda información publicada si así lo desea.
-

- 
- Comentar archivos de su interés en el portal.
  - Administrar su blog personal.
- 

Tabla 5.  
*Características del Usuario No Registrado*

<b>Usuario</b>	No registrado	<b>ROL</b>	Invitado
<b>Tipo de Usuario</b>	Secundario		
<b>CARACTERÍSTICAS</b>			

Usuario que puede registrarse o no, en el portal web. Puede ser un usuario que solo busca información de interés suministrada en la página por el Administrador, ya que no puede ver las publicaciones hechas por los otros roles de usuario como: profesor, estudiante y profesional. Dentro de sus funciones se encuentran:

- Consultar las noticias publicadas por el Administrador en la página principal del portal web.
  - Contactarse con el administrador del portal El patio filosófico, por medio de un formulario de contacto.
  - Registrarse como nuevo usuario, diligenciando el formulario de registro, si así lo desea.
- 

## 6.5 Requisitos Funcionales

A continuación, se presentan los requerimientos funcionales que se utilizaron para la realización del proyecto.

Tabla 6.  
*Requisito Funcional N° 1 - Inicio de Sesión*

<b>Nombre</b>	Inicio de Sesión		
<b>Código</b>	RF 01	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>Participantes</b>	Profesor, Estudiante, Profesional y Administrador		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

---

El portal deberá permitir al usuario, una vez registrado, encontrar un botón de inicio de sesión, únicamente con su usuario y contraseña, de manera que, al ingresar, se pueda detectar el rol que desempeña dicho usuario en el portal.

**RESTRICCIONES:** Cuando se ingrese un número de usuario, y/o contraseña, de forma incorrecta, se generará un mensaje de error.

---

Tabla 7.  
*Requisito Funcional N° 2 - Registro de Usuarios*

<b>Nombre</b>	Registro de usuarios al portal El patio filosófico		
<b>Código</b>	RF 02	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>Participantes</b>	Profesor, Estudiante y Profesional		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El portal deberá permitir el registro de tres tipos de roles: Profesor, Estudiante y Profesional; El nuevo usuario que desee hacer parte de la comunidad, debe llenar un formulario de registro para crear su propio perfil.

El usuario Administrador, no necesita ser registrado.

**RESTRICCIONES:** Si en el proceso de registro se ingresa la información perteneciente a otro usuario o datos equivocados, se generará un aviso de error, el cuál indicará que el usuario ya se encuentra registrado, es decir, que ya hace parte de la comunidad.

---

Tabla 8.  
*Requisito Funcional N° 3 - Administración de Perfiles*

<b>Nombre</b>	Administración de Perfiles		
<b>Código</b>	RF 03	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>Participantes</b>	Todos los roles de usuarios registrados		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El portal debe permitir al usuario crear su perfil académico y ofrecerle la posibilidad de administrarlo, o editarlo, en el momento que lo desee, para modificar sus datos o su información personal así mismo, generar información nueva que quiera compartir, incluso podrá cambiar su foto de perfil, si así lo desea.

---

---

**RESTRICCIONES:** Solo se podrá tener un único perfil académico dentro del portal y, una vez creado el rol de usuario, éste no será susceptible de cambio.

---

Tabla 9.

*Requisito Funcional N° 4 - Formulario de Contacto*

<b>Nombre</b>	Formulario de Contacto		
<b>Código</b>	RF 04	<b>Prioridad</b>	Baja
<b>Participantes</b>	Profesor, Estudiante, Profesional y Visitante		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El portal El patio filosófico deberá permitir a todos los usuarios comunicarse a través de un formulario de contacto, sobre alguna inquietud acerca del grupo. Es necesario el diligenciamiento, de forma obligatoria, de todos los campos del formulario para que el envío del mensaje sea exitoso:

- Nombre
- Correo electrónico
- Asunto
- Mensaje

Este requisito consiste en que un usuario, sea registrado o no registrado, seleccione el enlace que se encuentra en el menú principal, denominado “**CONTÁCTENOS**”; al presionar dicho enlace aparecerá un formulario para ingresar los datos mencionados anteriormente; por último, se dará “**click**” en el botón “**Enviar**”, y el mensaje se enviará al correo de contacto del grupo Filosofía y Enseñanza de la Filosofía.

---

Tabla 10.

*Requisito Funcional N° 5 - Gestión de Noticias*

<b>Nombre</b>	Gestión de Noticias		
<b>Código</b>	RF 05	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>Participantes</b>	Administrador, Profesor, Profesional y Estudiante		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El sistema debe permitir a los diferentes tipos de usuarios como: Administrador, profesor, estudiante y profesional, publicar noticias acerca de temas que puedan aportar al conocimiento filosófico, además de modificar o eliminar noticias que ellos mismos hayan publicado.

---

---

**RESTRICCIONES:** Ningún usuario, excepto el Administrador, podrá eliminar o modificar noticias publicadas por otros usuarios.

---

Tabla 11.

*Requisito Funcional N° 6 - Gestión de Eventos*

<b>Nombre</b>	Gestión de Eventos		
<b>Código</b>	RF 06	<b>Prioridad</b>	Media
<b>Participantes</b>	Administrador, Profesor, Profesional y Estudiante		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El sistema debe permitir a los usuarios registrados crear, publicar y eliminar diferentes tipos de eventos filosóficos para compartir con el resto de la comunidad.

**RESTRICCIONES:** Un usuario, que no sea Administrador, no podrá eliminar o modificar eventos publicados por otros usuarios.

---

Tabla 12.

*Requisito Funcional N° 7 - Administración de Comunidades*

<b>Nombre</b>	Administración de Comunidades		
<b>Código</b>	RF 07	<b>Prioridad</b>	Media
<b>Participantes</b>	Profesor, Estudiante y Profesional		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El portal debe permitir a los usuarios con rol Profesor, Estudiante o Profesional, crear comunidades de estudio para reforzar conocimientos filosóficos sobre algún tema en particular. En cualquier momento el usuario podrá ingresar a los grupos que ha creado para modificar las características del mismo. El creador de la contará con la posibilidad de eliminar el grupo en caso de considerarlo necesario.

**RESTRICCIONES:** Para ser parte de una comunidad se deberá enviar una solicitud para unirse a ella y esperar que ésta sea aceptada.

---

Tabla 13.

*Requisito Funcional N° 8 - Unirse a Comunidades*

<b>Nombre</b>	Unirse a Comunidades		
<b>Código</b>	RF 08	<b>Prioridad</b>	Media
<b>Participantes</b>	Profesor, Estudiante y Profesional		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El portal deberá permitir, a cada usuario unirse a las comunidades creadas para hacer parte de dicha comunidad, con el fin de aportar, debatir sobre los temas que sean de interés para dicha comunidad

**RESTRICCIONES:** Si un usuario no se une al grupo, no podrá compartir ni discutir en dicha comunidad.

Tabla 14.

*Requisito Funcional N° 9 - Administración de Blog*

<b>Nombre</b>	Administración del Blog		
<b>Código</b>	RF 09	<b>Prioridad</b>	Media
<b>Participantes</b>	Profesor, Estudiante y Profesional		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El portal deberá permitir a cada usuario, crear su propio blog personal, donde podrá publicar artículos con temas de su interés; además, le permitirá crear categorías dentro del blog donde podrá publicar cada artículo en una categoría diferente si así lo quiere, con el fin de tener la información lo más organizada posible. Los demás usuarios, tendrán acceso para ver y comentar si resultaran ser documentos de interés también para ellos.

**RESTRICCIONES:** Cada usuario podrá tener solamente un blog en el portal.

Tabla 15.

*Requisito Funcional N° 10 - Gestión de Comentarios*

<b>Nombre</b>	Gestión de Comentarios		
<b>Código</b>	RF 10	<b>Prioridad</b>	Baja
<b>Participantes</b>	Profesor, Estudiante y Profesional		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

---

El portal web deberá permitir a todos los usuarios, comentar cualquier tipo de publicación realizada en un blog o en las secciones de noticias bien sea una publicación propia o realizada por cualquier otro usuario.

**RESTRICCIONES:** No se podrá eliminar los comentarios una vez los haya publicado en el portal.

---

Tabla 16.

*Requisito Funcional N° 11 - Acceso a Aplicaciones*

<b>Nombre</b>	Acceso a Aplicaciones		
<b>Código</b>	RF 11	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>Participantes</b>	Profesor, Estudiante y Profesional		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El portal web deberá ofrecer a los usuarios la oportunidad de acceder a recursos didácticos, o aplicaciones desarrolladas, que han sido vinculados a la plataforma para facilitar los procesos de la enseñanza y el aprendizaje de la filosofía, como son: una biblioteca virtual y aplicaciones para el desarrollo del intelecto.

**RESTRICCIONES:** Si el usuario no se encuentra registrado en el portal no podrá ingresar a dichos recursos o aplicaciones.

---

Tabla 17.

*Requisito Funcional N 12 - Gestión de Chat*

<b>Nombre</b>	Gestión de Chat		
<b>Código</b>	RF 12	<b>Prioridad</b>	Media
<b>Participantes</b>	Profesor, Estudiante y Profesional		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El portal web deberá permitir a los usuarios comunicarse por medio de un Chat personal, donde un usuario pueda abrir la ventana de chat con cualquier usuario que se encuentre registrado y comenzar una conversación en privado.

**RESTRICCIONES:** Si el usuario receptor del chat no se encuentra con la sesión abierta, se le creará una notificación sobre el chat.

---

Tabla 18.  
*Requisito Funcional N° 13 - Inactivar Perfiles*

<b>Nombre</b>	Inactivar Perfiles		
<b>Código</b>	RF 13	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>Participantes</b>	Administrador		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El portal web deberá permitir solamente al usuario Administrador inactivar los perfiles de los usuarios registrados si así lo encuentra necesario; igualmente, podrá activarlo nuevamente en tal caso.

**RESTRICCIONES:** Cuando se bloquea un usuario, este no podrá iniciar sesión con su nombre de usuario y contraseña.

Tabla 19.  
*Requisito Funcional N° 14 - Seguir Usuarios*

<b>Nombre</b>	Seguir Usuarios		
<b>Código</b>	RF 14	<b>Prioridad</b>	Baja
<b>Participantes</b>	Profesor, Estudiante y Profesional		
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El portal web deberá permitir a los usuarios la posibilidad de seguir a otro usuario si le parece de interés, con el fin de dar a entender que le agrada su presencia en el portal. Igualmente lo puede dejar de seguir desde su ventana de vista de perfil.

**RESTRICCIONES:** Ninguna

## 6.6 Requisitos No Funcionales

Tabla 20.  
*Requisito No Funcional N° 1 - Interfaz del Sistema*

<b>Nombre</b>	Interfaz del Sistema		
<b>Código</b>	RNF 01	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El portal web debe presentar una interfaz amigable con el usuario, que tenga información ordenada, intuitiva y adaptable a los cambios de tamaño de pantalla, para que los usuarios que ingresen al portal naveguen de forma intuitiva y encuentren la información fácilmente

Tabla 21.

*Requisito No Funcional N° 2 - Control de Acceso del Sistema*

<b>Nombre</b>	Control de Acceso del Sistema		
<b>Código</b>	RNF 02	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>DESCRIPCIÓN</b>			
El sistema debe establecer roles, y diferentes niveles de acceso, a los usuarios del portal El patio filosófico, para garantizar la confiabilidad y la seguridad del mismo.			

---

Tabla 22.

*Requisito No Funcional N° 3 - Validación de Datos*

<b>Nombre</b>	Validación de Datos		
<b>Código</b>	RNF 03	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>DESCRIPCIÓN</b>			
El sistema debe validar los datos de forma automática, cuando el usuario ingrese la información requerida en los formularios. En el proceso de validación, se debe tener en cuenta la obligatoriedad de campos, el manejo del tipo de dato, entre otros aspectos.			

---

Tabla 23.

*Requisito No Funcional N° 4 - Disponibilidad del Portal*

<b>Nombre</b>	Disponibilidad del Portal		
<b>Código</b>	RNF 04	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>DESCRIPCIÓN</b>			
Se debe tener en cuenta la disponibilidad del portal web, para prestar un mejor servicio a los usuarios; el servicio del portal debe ser continuo, es decir, garantizar el servicio 24 horas al día, disminuyendo al máximo una posible falla en cualquiera de sus componentes.			

---

Tabla 24.

*Requisito No Funcional N° 5 - Portabilidad del Portal*

<b>Nombre</b>	Portabilidad del Portal		
<b>Código</b>	RNF 05	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>DESCRIPCIÓN</b>			
El portal debe contar con componentes adaptativos (responsive), que le permitan tener una mayor facilidad de uso desde cualquier dispositivo, bajo cualquier plataforma, que tenga			

---

---

conexión a internet y que cuente con un navegador web. Siempre es recomendable usar las versiones actualizadas.

---

Tabla 25.

*Requisito No Funcional N° 6 - Ventanas de Confirmación*

<b>Nombre</b>	Ventanas de Confirmación		
<b>Código</b>	RNF 06	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El sistema debe generar ventanas emergentes para informar a los usuarios cuándo una acción realizada fue exitosa o si tuvo errores para, garantizar el total entendimiento en los procesos que se realicen dentro del sitio web.

---

Tabla 26.

*Requisito No Funcional N° 7 - Arquitectura*

<b>Nombre</b>	Arquitectura		
<b>Código</b>	RNF 07	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>DESCRIPCIÓN</b>			

El sistema debe ser desarrollado en la web y la administración debe ejecutarse desde un navegador. El sistema tendrá interfaces gráficas de administración y de operación en ambiente web, para permitir su uso a través de los exploradores disponibles.

---

## 6.7 Diagramas de Casos de Uso

### 6.7.1 Casos de Uso de los Usuarios: Administrador, Profesor, Profesional, Estudiante y Visitante

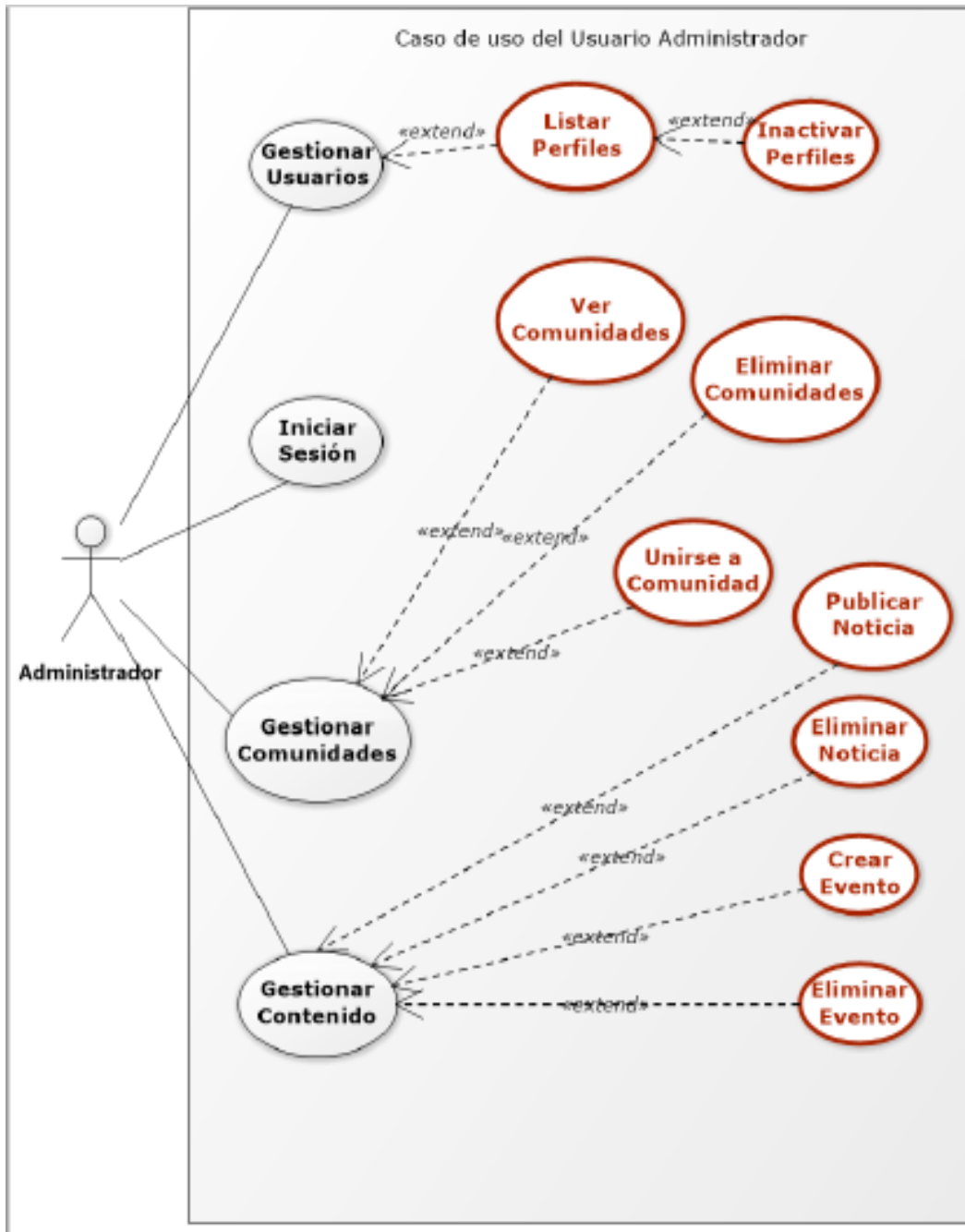


Figura 7. Diagrama de Caso de Uso - Usuario Administrador.



Figura 8. Diagrama de Caso de Uso - Usuario Profesor

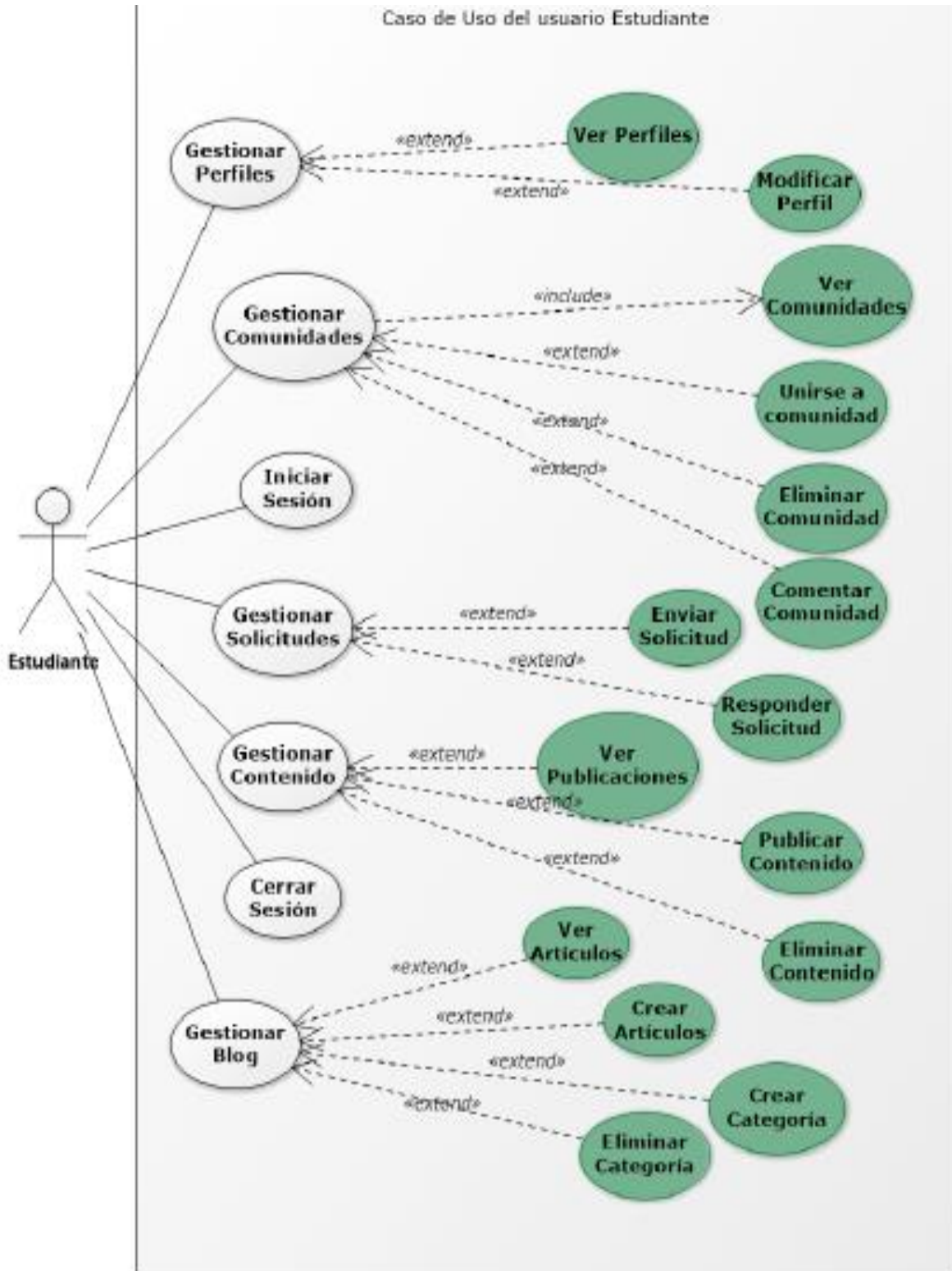


Figura 9. Diagrama de Caso de Uso - Usuario Estudiante

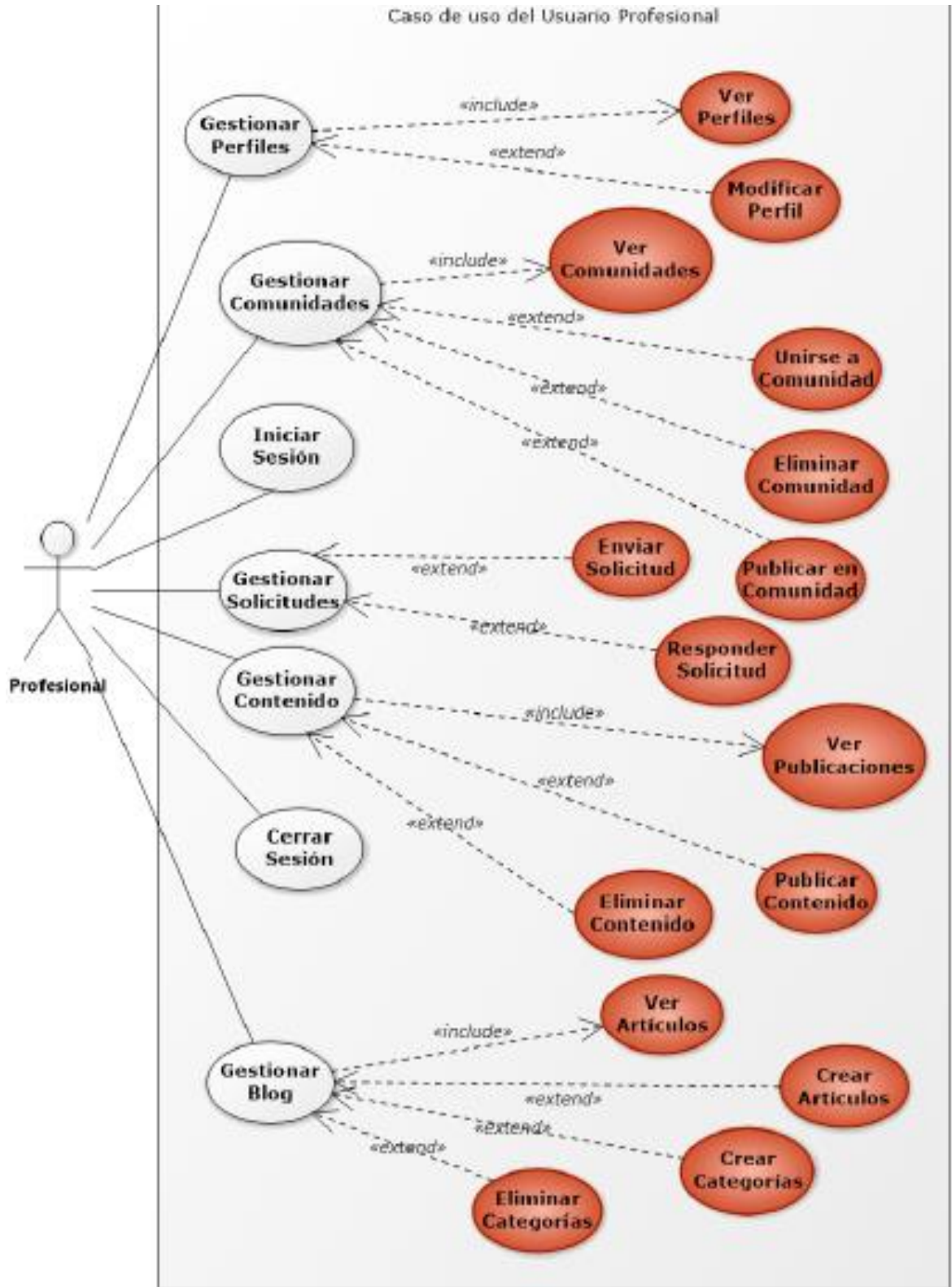


Figura 10. Diagrama de Caso de Uso - Usuario Profesional



Figura 11. Diagrama de Caso de Uso - Usuario Visitante

### 6.7.2 Casos de Uso

Tabla 27.  
Caso de Uso N° 1 - Iniciar Sesión

<b>ID</b>	CU 01
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Iniciar Sesión
<b>Actores</b>	Usuario Registrado
<b>Descripción</b>	Los usuarios que ya se han registrado podrán acceder al portal iniciando sesión con nombre de usuario y contraseña.
<b>Pre-condiciones</b>	Haberse registrado como usuario

<b>Post-condiciones</b>	Sesión iniciada
-------------------------	-----------------

Tabla 28.

*Caso De Uso N° 2 - Ingresar Información Personal*

<b>ID</b>	CU 02
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Ingresar Información Personal
<b>Actores</b>	Usuario Registrado
<b>Descripción</b>	Los usuarios registrados pueden ingresar información personal en su perfil académico y mostrarlo a la comunidad.
<b>Pre-condiciones</b>	Tener un registro académico por agregar
<b>Post-condiciones</b>	Información personal agregada

Tabla 29.

*Caso de Uso N° 3 - Modificar Perfil*

<b>ID</b>	CU 03
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Modificar Perfil
<b>Actores</b>	Usuario Registrado
<b>Descripción</b>	Los usuarios pueden eliminar o cambiar la información personal de su perfil académico y mostrarlo a la comunidad en general
<b>Pre-condiciones</b>	Tener información personal registrada
<b>Post-condiciones</b>	Información personal modificada o eliminada

Tabla 30.

*Caso de Uso N° 4 - Inactivar Perfiles*

<b>ID</b>	CU 04
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Inactivar Perfiles
<b>Actores</b>	Administrador
<b>Descripción</b>	El administrador puede inactivar y activar los perfiles académicos del portal, en caso de ser necesario; como responsable de mantener la integridad del sitio web.
<b>Pre-condiciones</b>	Haberse registrado con un rol de usuario.
<b>Post-condiciones</b>	Bloquear usuario

Tabla 31.

*Caso de Uso N° 5 - Publicar Noticias*

<b>ID</b>	CU 05
-----------	-------

<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Publicar Noticias
<b>Actores</b>	Usuario Registrado
<b>Descripción</b>	Los usuarios tienen permitido publicar noticias al portal web, y clasificarla como noticia destacada o una noticia normal donde se publicarán en la pestaña de “Noticias”. Sólo las noticias del Administrador se publicarán en la página principal
<b>Pre-condiciones</b>	Tener una noticia normal o destacada por publicar
<b>Post-condiciones</b>	Noticia Publicada

Tabla 32.

*Caso de Uso N° 6 - Eliminar Contenido*

<b>ID</b>	<b>CU 06</b>
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Eliminar contenido
<b>Actores</b>	Usuario Registrado
<b>Descripción</b>	Los usuarios pueden eliminar noticias o eventos en el portal web siempre y cuando hayan sido creados por ellos mismos. El Administrador es el único que puede eliminar las noticias y eventos de los otros usuarios.
<b>Pre-condiciones</b>	Haber creado contenido en el portal
<b>Post-condiciones</b>	Contenido eliminado

Tabla 33.

*Caso de Uso N° 7 - Crear Eventos*

<b>ID</b>	CU 07
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Crear Eventos
<b>Actores</b>	Usuario Registrado
<b>Descripción</b>	Los usuarios pueden crear eventos y publicarlos en el portal web para despertar el interés de la comunidad por la filosofía
<b>Pre-condiciones</b>	Tener un evento por publicar
<b>Post-condiciones</b>	Evento publicado

Tabla 34.

*Caso de Uso N° 8 - Crear Comunidad*

<b>ID</b>	CU 08
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Crear Comunidades
<b>Actores</b>	Usuario Registrado – Sin Administrador

<b>Descripción</b>	Estos usuarios tienen el permiso de crear comunidades para el estudio de la filosofía
<b>Pre-condiciones</b>	Crear una comunidad de filosofía
<b>Post-condiciones</b>	Comunidad creada

Tabla 35.

*Caso de Uso N° 9 - Unirse a Comunidad*

<b>ID</b>	CU 09
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Unirse a Comunidad
<b>Actores</b>	Usuario Registrado – Sin Administrador
<b>Descripción</b>	Participar en una comunidad de estudio creada por otro usuario, para debatir sobre temas de interés
<b>Pre-condiciones</b>	Elegir una comunidad de estudio para unirse
<b>Post-condiciones</b>	Se ha integrado a una comunidad

Tabla 36.

*Caso de Uso N° 10 - Participar en Comunidad*

<b>ID</b>	CU 10
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Participar en Comunidad
<b>Actores</b>	Usuario Registrado – Sin Administrador
<b>Descripción</b>	Los usuarios que se sean parte de una comunidad, pueden debatir sobre temas de interés con toda la comunidad.
<b>Pre-condiciones</b>	Pertenecer a una comunidad de estudio
<b>Post-condiciones</b>	Comentario enviado

Tabla 37.

*Caso de Uso N° 11 - Eliminar Comunidad*

<b>ID</b>	CU 11
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Eliminar Comunidades
<b>Actores</b>	Usuario Registrado
<b>Descripción</b>	Los usuarios tienen permiso de eliminar comunidades de estudio, siempre y cuando hayan sido creadas por ellos mismos. Solo el usuario Administrador, puede eliminar cualquier comunidad
<b>Pre-condiciones</b>	Haber creado al menos una comunidad de estudio
<b>Post-condiciones</b>	Comunidad eliminada

Tabla 38.

*Caso de Uso N° 12 - Enviar Solicitud*

<b>ID</b>	CU 12
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Enviar Solicitud
<b>Actores</b>	Usuario Registrado – Sin Administrador
<b>Descripción</b>	Los usuarios tienen permiso de enviar una solicitud a otro usuario específico, para que participe en una comunidad de estudio
<b>Pre-condiciones</b>	Haber creado al menos una comunidad de estudio
<b>Post-condiciones</b>	Solicitud enviada

Tabla 39.

*Caso de Uso N° 13 - Responder Solicitudes*

<b>ID</b>	CU 13
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Responder Solicitudes
<b>Actores</b>	Usuario Registrado – Sin Administrador
<b>Descripción</b>	Los usuarios que hayan recibido una solicitud para pertenecer a una comunidad de estudio pueden responder de forma positiva o negativa, si desean ser parte de dicha comunidad
<b>Pre-condiciones</b>	Haber recibido una solicitud para pertenecer a una comunidad
<b>Post-condiciones</b>	Solicitud respondida

Tabla 40.

*Caso de Uso N° 14 - Gestión de Blog*

<b>ID</b>	CU 14
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Gestión de Blog
<b>Actores</b>	Usuario Registrado – Sin Administrador
<b>Descripción</b>	Los usuarios cuentan con un blog personal donde pueden publicar sus artículos filosóficos.
<b>Pre-condiciones</b>	Tener un artículo filosófico para publicar
<b>Post-condiciones</b>	Artículo publicado

Tabla 41.

*Caso de Uso N° 15 - Comentar Artículo*

<b>ID</b>	CU 15
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Comentar Artículo
<b>Actores</b>	Usuario Registrado – Sin Administrador

<b>Descripción</b>	Los usuarios pueden realizar comentarios a los artículos publicados por los demás usuarios o comentar sus mismos artículos.
<b>Pre-condiciones</b>	Elegir un artículo propio o de otro usuario
<b>Post-condiciones</b>	Comentario publicado

Tabla 42.

*Caso de Uso N° 16 - Crear Categorías*

<b>ID</b>	CU 16
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Crear Categorías
<b>Actores</b>	Usuario Registrador – Sin Administrador
<b>Descripción</b>	Los usuarios tienen permitido crear categorías con el fin de organizar sus artículos filosóficos y clasificarlos según su importancia
<b>Pre-condiciones</b>	Tener un artículo filosófico por publicar
<b>Post-condiciones</b>	Categoría creada

Tabla 43.

*Caso de Uso N° 17 - Eliminar Categorías*

<b>ID</b>	CU 17
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Eliminar Categorías
<b>Actores</b>	Usuario Registrado – Sin Administrador
<b>Descripción</b>	Los usuarios tienen permitido eliminar las categorías propias de su blog en caso de querer hacerlo
<b>Pre-condiciones</b>	Tener categorías creadas
<b>Post-condiciones</b>	Categoría eliminada

Tabla 44.

*Caso de Uso N° 18 - Iniciar Chat*

<b>ID</b>	CU 18
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Iniciar Chat
<b>Actores</b>	Usuario Registrado
<b>Descripción</b>	Los usuarios tienen permitido iniciar un chat personal con un usuario específico; pueden tener chats personales con varios usuarios al mismo tiempo
<b>Pre-condiciones</b>	Escoger un usuario registrado
<b>Post-condiciones</b>	Chat iniciado

Tabla 45.  
Caso de Uso N° 19 - Acceso a Aplicaciones

<b>ID</b>	CU 19
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Acceso a Aplicaciones
<b>Actores</b>	Usuario Registrado
<b>Descripción</b>	Los usuarios tienen el permiso de utilizar los recursos virtuales que ofrece el portal
<b>Pre-condiciones</b>	Haber iniciado sesión
<b>Post-condiciones</b>	Ingresar a las aplicaciones

Tabla 46.  
Caso de Uso N° 20 - Registro de Usuarios

<b>ID</b>	CU 20
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Registro de Usuario
<b>Actores</b>	Todos
<b>Descripción</b>	Los visitantes que entren al portal pueden registrarse como usuarios activos para así formar parte de la comunidad de filosofía
<b>Pre-condiciones</b>	No estar registrado como usuario
<b>Post-condiciones</b>	Usuario registrado

Tabla 47.  
Caso de Uso N° 21 - Cerrar Sesión

<b>ID</b>	CU 21
<b>Nombre de Caso de Uso</b>	Cerrar Sesión
<b>Actores</b>	Usuario Registrado
<b>Descripción</b>	Los usuarios que ya se encuentran activos en el portal, pueden cerrar sesión para que sus perfiles y sus cuentas puedan estar seguras
<b>Pre-condiciones</b>	Haber iniciado sesión
<b>Post-condiciones</b>	Sesión cerrada

## 6.8 Diagrama Entidad – Relación

En el gráfico se muestra el modelo entidad relación definido para este proyecto. Consta de 22 tablas, mostrando las diferentes relaciones existentes entre sí.

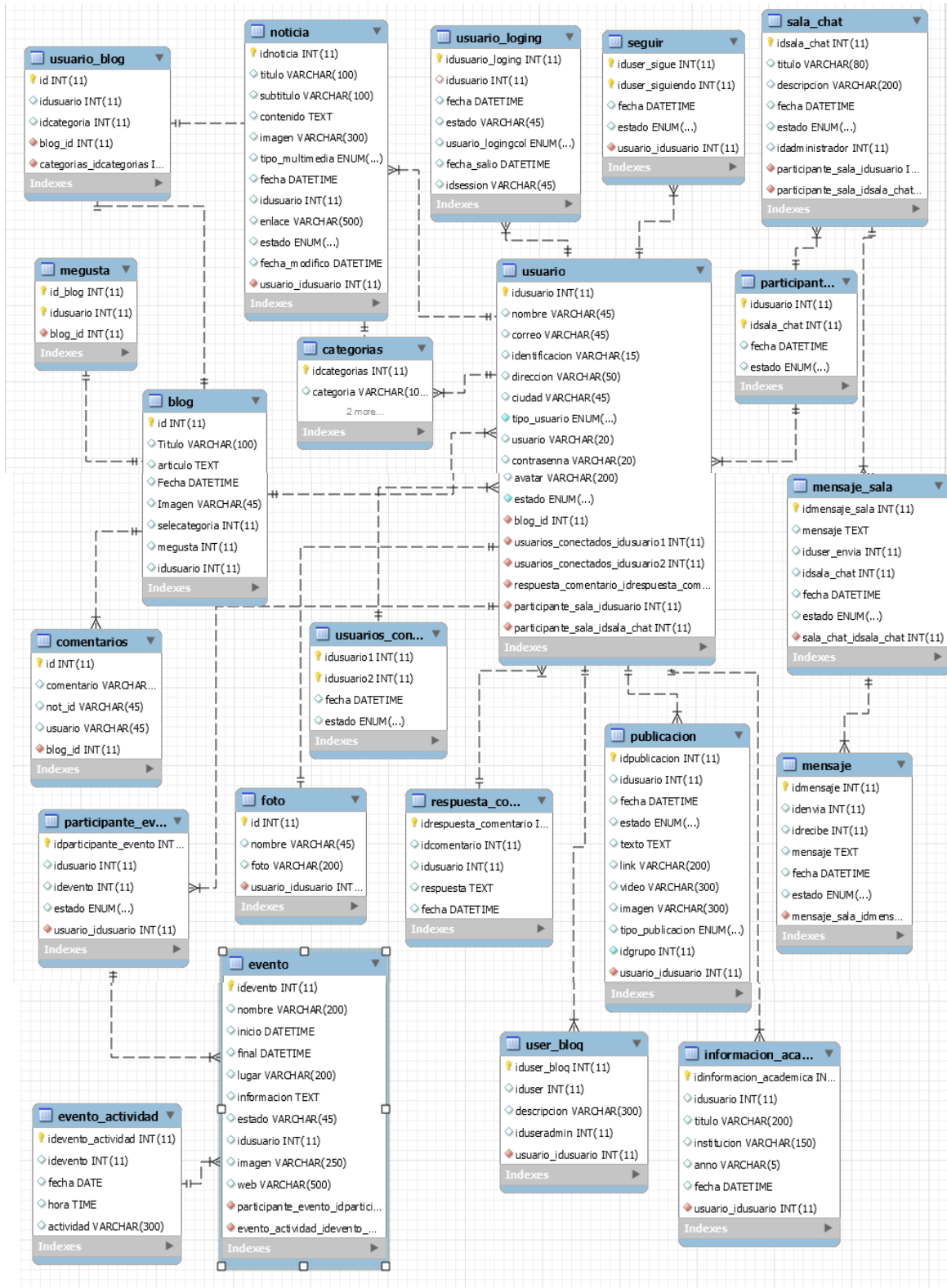


Figura 12. Diagrama Entidad-Relación

## 6.9 Vistas

**6.9.1 Index.** En la portada inicial del portal El patio filosófico, aparecen las últimas noticias filosóficas principales publicadas por solamente por el Administrador de la página. Además, se podrá encontrar en la parte superior con dos botones que son “Iniciar Sesión” y “Registrarse”; también, está el menú principal del portal para comenzar a familiarizarse con el sitio. Una vez iniciado sesión en esta vista, se reconoce al usuario que ha ingresado por medio de una ventana emergente que le da la bienvenida a su perfil.



Figura 13. Pantalla principal de la página



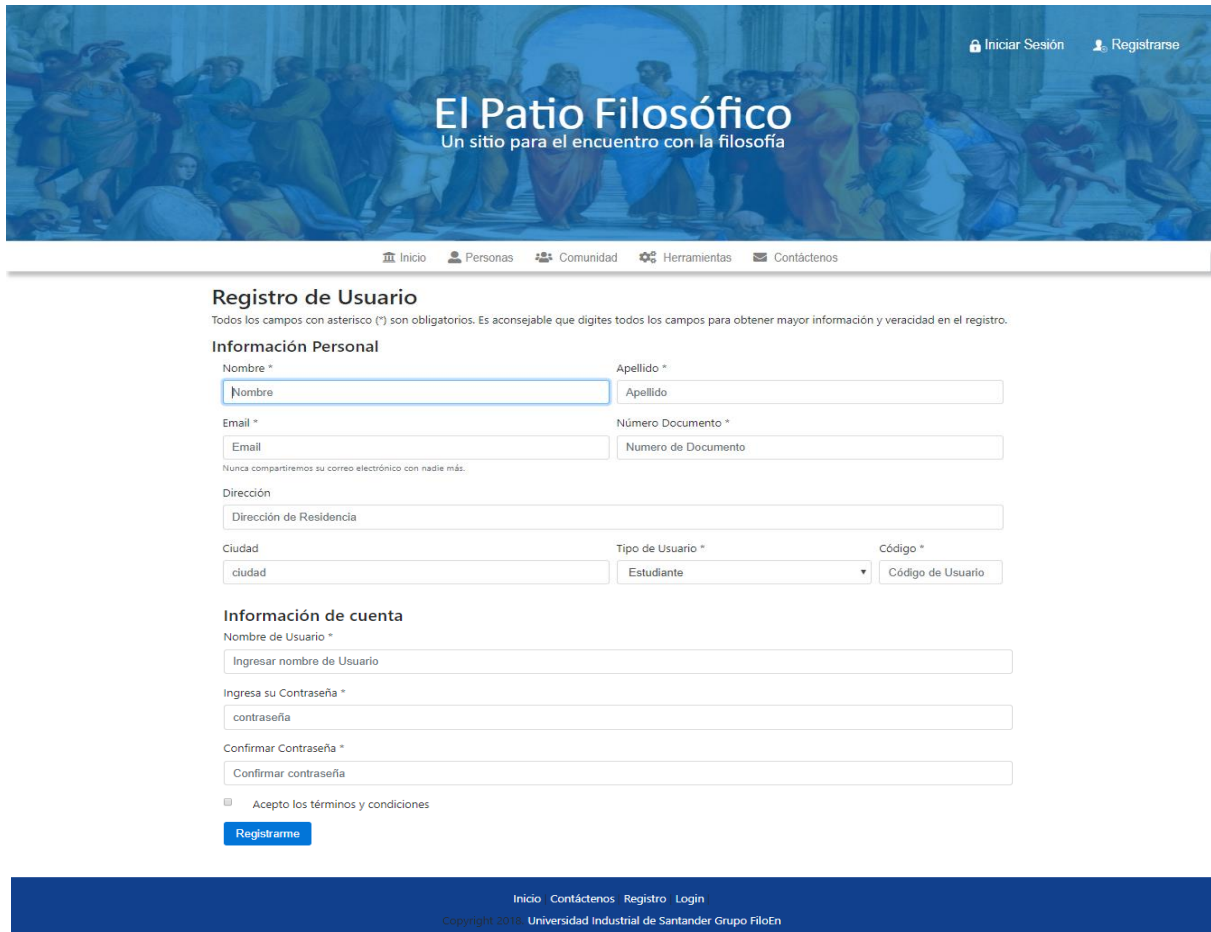
Figura 14. Perfiles Registrados

**6.9.2 Inicio de Sesión.** Es la vista encargada de autenticar a los usuarios que ya están registrados en el portal, y así habilitar el menú completo con acceso a las herramientas disponibles en el portal.



Figura 15. Inicio de Sesión

**6.9.3 Vista de Registro.** Vista en la que los usuarios no registrados del portal, pueden crear su propio perfil académico introduciendo los datos requeridos para el registro.



**El Patio Filosófico**  
Un sitio para el encuentro con la filosofía

Iniciar Sesión Registrarse

Inicio Personas Comunidad Herramientas Contáctenos

### Registro de Usuario

Todos los campos con asterisco (\*) son obligatorios. Es aconsejable que digites todos los campos para obtener mayor información y veracidad en el registro.

#### Información Personal

Nombre \*  Apellido \*

Email \*  Número Documento \*

Nunca compartiremos su correo electrónico con nadie más.

Dirección

Ciudad  Tipo de Usuario \*  Código \*

#### Información de cuenta

Nombre de Usuario \*

Ingresa su Contraseña \*

Confirmar Contraseña \*

Acepto los términos y condiciones

[Regístrame](#)

Inicio Contáctenos Registro Login  
Copyright 2010 Universidad Industrial de Santander Grupo FiloEn

*Figura 16. Vista de Registro*

**6.9.4 Comunidades de Estudio.** En esta pestaña de comunidad se despliega el submenú llamado Comunidades. Al seleccionar la opción de Comunidades, nos lleva a los diferentes grupos que han conformado los usuarios que se encuentran registrados en el portal.



*Figura 17. Vista de Comunidades*

Cuando se ha ingresado como usuario registrado, se tiene la posibilidad de crear grupos de estudio donde los otros usuarios se pueden unir a una o varias de las comunidades y comenzar a debatir sobre algún tema específico, teniendo la oportunidad de comentar tanto publicaciones como responder a comentarios que otro participante del grupo hayan realizado y así incurrir en el debate para el aprendizaje. Por otra parte, cuando se une a una comunidad de interés, tendrá un chat privado de dicha comunidad e ir compartiendo sus puntos de vista acerca de lo que se está hablando en tiempo real.

Cabe aclarar que, para ser parte de una comunidad, es necesario unirse a la comunidad que haya sido elegida, o también, si la comunidad ha sido creada por el usuario mismo, puede invitar a las personas que desee que hagan parte de la nueva comunidad creada.



Figura 18. Vista de Crear Comunidad

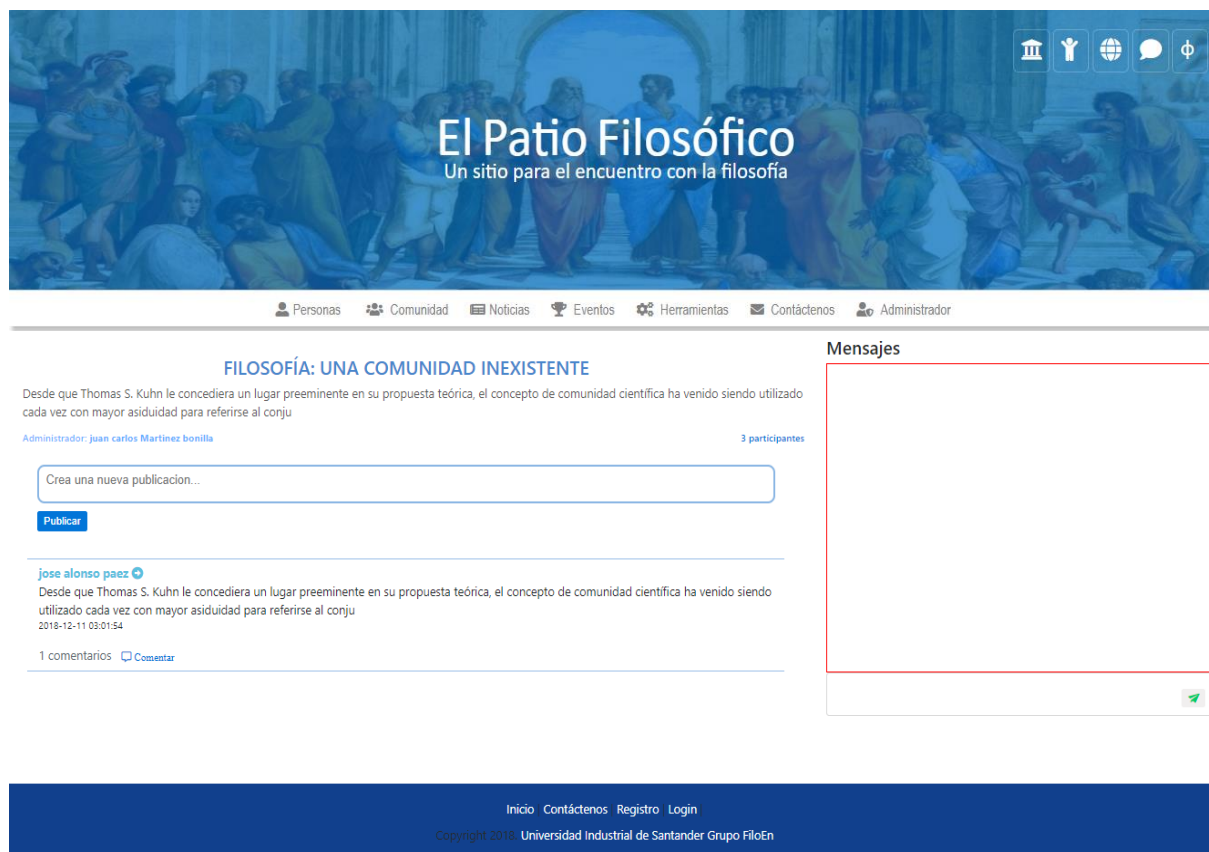


Figura 19. Vista de Integrante de Comunidad



Figura 20. Vista de la pestaña Infórmate

En la pestaña infórmate, nos muestra todo tipo de información de lo que permite hacer el portal y los beneficios que trae estar registrado en el portal El patio filosófico.

**6.9.5 Vista de Contáctenos.** En esta vista se encuentra la información para contactar con el Administrador del portal, en caso de que se tenga una duda o una solicitud que se quiera realizar.

**CONTACTENOS**

[Inicio](#) [Personas](#) [Comunidad](#) [Herramientas](#) [Contáctenos](#)

**IMPORTANTE**

Por medio del buzón de sugerencias ayudará a mejorar los servicios de nuestro portal con sus opiniones. También puedes escribirnos si deseas recibir más información acerca del grupo de Filosofía y enseñanza de la Filosofía.

Nombre\*

Asunto

Email\*

Mensaje\*

[Enviar Correo](#)

**Grupo Filosofía y Enseñanza de la Filosofía**

Tu opinión es muy importante para nosotros...  
Gracias por dejar tu comentario

Email  
soporte.portalfiloen@gmail.com

[Inicio](#) [Contáctenos](#) [Registro](#) [Login](#)

Copyright 2016. Universidad Industrial de Santander Grupo FiloEn

Figura 21. Vista de Contáctenos

**6.9.6 Perfil Académico.** En esta vista encontrará la información personal del perfil; aquí se pueden observar los datos que el usuario quiere mostrar en el portal para mostrarlos a los demás usuarios registrados. Además, tendrá la opción de editar su perfil académico para ingresar nueva información personal o editar la ya existente.

The screenshot displays the 'El Patio Filosófico' website interface. At the top, a blue banner features a classical painting of philosophers and the site's title 'El Patio Filosófico' with the tagline 'Un sitio para el encuentro con la filosofía'. Navigation icons for home, user, globe, chat, and search are visible in the top right, along with the user's name 'María Fernanda Ramírez' and 'ESTUDIANTE'. A secondary navigation bar includes links for 'Personas', 'Comunidad', 'Noticias', 'Eventos', 'Herramientas', and 'Contáctenos'. A left sidebar menu lists 'Información personal', 'Mi Blog', 'Comunidad', 'Eventos', and 'Noticias'. The main content area is titled 'Información Personal' and shows a profile picture of a philosopher, the user's name 'María Fernanda Ramírez', and 'ESTUDIANTE' status. Below this is the 'Información de Contacto' section with an email field containing 'ferr@gmail.com' and a 'Guardar' button. The 'Información Académica' section contains a form for 'Nueva información académica' with fields for 'Título: Título completo obtenido', 'Institución: Nombre de la institución', and 'Año: año de grado', accompanied by a 'Guardar' button. A message box states 'Sin registros académicos' and provides instructions on how to register academic data. The footer includes social media icons, a navigation bar with 'Inicio', 'Contáctenos', 'Registro', and 'Login', and a copyright notice for 2019 by the Universidad Industrial de Santander.

Figura 22. Vista del Perfil Académico

**6.9.7 Vista de Gestión de Eventos.** En esta vista se encuentran los eventos que han sido creados, a su vez está la opción de crear un evento si así lo desea. Al momento de presionar en crear evento, se despliega una serie de campos que se tendrán que llenar con obligatoriedad para poder hacer exitosa la creación del evento.

**El Patio Filosófico**  
Un sitio para el encuentro con la filosofía

Personas Comunidad Noticias Eventos Herramientas Contáctenos

Eventos Filosofía

[Nuevo evento](#)

### CREAR UN EVENTO

Inicia :

Finaliza :

Evento :

Lugar :

pagina web :

Mas información :

calendario :

Fecha	hora	actividad
<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>	<input type="text" value="--:--"/>	<input type="text"/>

[nuevo evento](#)

**No hay eventos registrados**  
Se el primero en crear y compartir un evento, para que toda la comunidad pueda participar

Inicio Contáctenos Registro Login  
Copyright 2010 Universidad Industrial de Santander Grupo FiloEn

*Figura 23. Vista de Crear Evento*

**6.9.8 Vista del Blog Filosófico.** Esta vista podemos ver el blog filosófico, es donde se publican artículos referentes a la filosofía. En este tipo de publicaciones, podemos hacer comentarios a una publicación en específico, también con la opción de dar “like” si el artículo publicado le parece interesante. Por otra parte, podrá tener organizado todas tus publicaciones creando categorías que permite que un artículo se publique en cierta categoría; si quiere eliminar una categoría, también se puede hacer.

**Blog Filosófico**  
Publica artículos filosóficos que despierten el interés de la comunidad

Inicio Nueva Entrada Agregar Categoría

**ARTÍCULOS**

Categorías

- Antropología filosófica
- Filosofía de las cosas

Todos los artículos

**ARTICULO DE PRUEBA**

2018-12-20 12:30:01

Bienvenido al formulario de entradas para el Blog. Este formulario es exclusivo para subir artículos al blog y no permite entradas dirigidas a otras partes del portal web. Bienvenido al formulario de entradas para el Blog. Este formulario es exclusivo para subir artículos al blog y no permite entradas dirigidas a otras partes del portal web. Bienvenido al formulario de entradas para el Blog. Este formulario es exclusivo para subir artículos al blog y no permite entradas dirigidas a otras partes del portal web. Bienvenido al formulario de entradas para el Blog. Este formulario es exclusivo para subir artículos al blog y no permite entradas dirigidas a otras partes del portal web. Bienvenido al formulario de entradas para el Blog. Este formulario es exclusivo para subir artículos al blog y no permite entradas dirigidas a otras partes del portal web. Bienvenido al formulario de entradas para el Blog. Este formulario es exclusivo para subir artículos al blog y no permite entradas dirigidas a otras partes del portal web. Bienvenido al formulario de entradas para el Blog. Este formulario es exclusivo para subir artículos al blog y no permite entradas dirigidas a otras partes del portal web.

Leer más...

Like (0) Comment (0)

Inicio Contáctenos Registro Login

Copyright 2018 Universidad Industrial de Santander Grupo FiloEn

Figura 24. Vista del Blog Filosófico



Figura 25. Vista de Entrada Nueva para el Blog

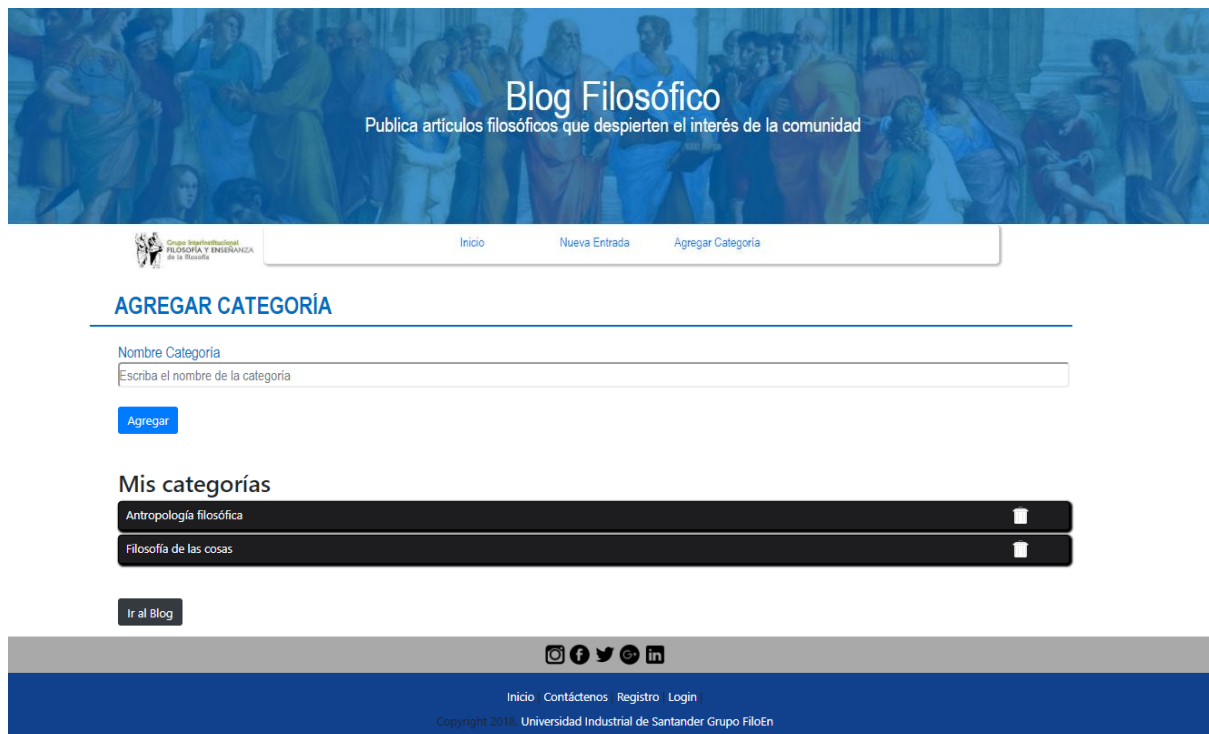


Figura 26. Vista de Nueva Categoría para el Blog

**6.9.9 Vista de Noticias.** En esta parte, se puede observar todas las noticias publicadas por todos los usuarios que hacen parte del portal filosófico, incluyendo el Administrador; además aparece el nombre del usuario que publicó la noticia. A su vez, esta vista tiene un botón de crear noticia, que lleva a la ventana de publicar una noticia nueva y así agregarlo al portal como noticia publicada. Al momento de ingresar una noticia nueva, puede elegir entre dos tipos de noticias: noticia normal o noticia destacada; las noticias destacadas, se publican al principio de la pestaña Noticias.

**El Patio Filosófico**  
Un sitio para el encuentro con la filosofía

Personas Comunidad Noticias Eventos Herramientas Contáctenos Administrador

## Últimas Noticias

[Nueva Noticia](#)

**ALAIN BADIOU Y EL 15-M: “UNA MODIFICACIÓN BRUTAL DE LA RELACIÓN ENTRE LO POSIBLE Y LO IMPOSIBLE”**  
Me gustaría partir de la definición que os di la última vez de los que es una verdad política. Os lo recuerdo: una verdad política es el producto organizado de un acontecimiento popular masivo en el cual la intensificación, la contracción y la localización sustituyen a un objeto identitario, y a los nombres separadores que lo acompañan, por una presentación real de la potencia genérica de lo múltiple. Voy a puntualizar cada elemento de esta definición recapitulativa. Una verdad política es (un) producto. Una corriente importante de la filosofía política sostiene que es una característica de la política la de ser extraña a la noción de verdad, y que desde el momento en que vinculamos la política a una noción cualquiera de verdad empezamos a caer en la presunción totalitaria. De ahí se deduce que no hay sino opiniones. Os daréis cuenta de que aquellos que dicen esto no mantendrían ni por un momento que en ciencia o en arte no hay más que opiniones. Se trata por tanto de una tesis específica sobre la política, cuya argumentación, que se remonta a Hannah Arendt, es que la política, que es la disciplina que tiene por objeto y desafío el estar juntos, debe dotarse de un espacio pacífico en el que puedan desplegarse las opiniones

Publicado por: Jose alonso paez

[Leer más](#)

**“SER OPTIMISTA ES SER REALISTA”: STEVEN PINKER**  
El pensador asegura que la humanidad mejoró estándares de existencia gracias a defender la razón.  
Bajón. Es un lunes negro en la Argentina, con el dólar en la gatera listo para salir a trepar por los cielos. Los discursos presidenciales y ministeriales inquietan. Cada palabra pública, como la magdalena de Proust, dispara memorias de otras crisis. Todo puede ser peor: la idelta sobrevuela en el aire argentino desde siempre. Y, cada tanto, insiste. Como en estos días. El pesimismo nos gana. Entonces, las incongruencias: en la pantalla de Skype se materializa uno de esos pensadores de fama global, casi una estrella pop de las ideas que atrae a seguidores incondicionales, y también críticos, que escribió un ensayo encendido

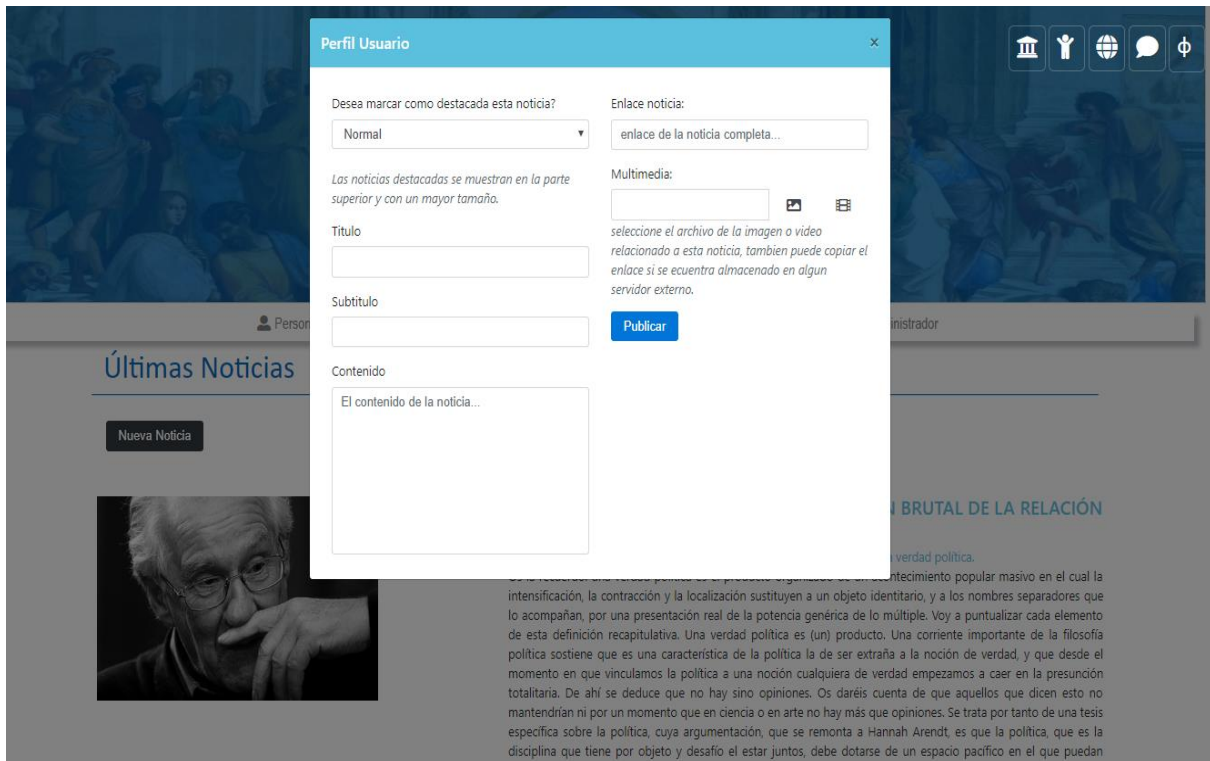
Publicado por: Jose alonso paez

[Leer más](#)

Inicio Contáctenos Registro Login  
Copyright 2016 Universidad Industrial de Santander Grupo FiloEn

Figura 27. Vista de Noticias Publicadas

Cuando se presiona en el botón nueva noticia, se despliega una ventana emergente, que es donde se llenan todos los campos para que la publicación de la nueva noticia sea exitosa.



*Figura 28. Vista de Ventana Emergente de Nueva Noticia*

**6.9.10 Vista del Administrador.** La vista del Administrador del portal El patio filosófico, se reconoce gracias a que en el menú principal contiene una nueva opción de menú llamado “Administrador”. Esta opción permite administrar los usuarios que se encuentran activos, teniendo el permiso de inactiva o activar algún perfil académico si así lo desea.



Figura 29. Vista del Administrador del Portal

**6.9.11 Vista de Nuestra Comunidad.** En esta vista se encuentra el equipo de trabajo conformado por profesionales de diferentes universidades del mundo y de las universidades públicas de Colombia, que hacen posible que esta comunidad de filosofía siga adelante, con la labor de aportar y facilitar en la enseñanza y aprendizaje de la filosofía.



[Personas](#)
[Comunidad](#)
[Noticias](#)
[Eventos](#)
[Herramientas](#)
[Contáctenos](#)
[Administrador](#)

## Nuestra Comunidad



El grupo Filosofía y Enseñanza de la Filosofía es un grupo interinstitucional avalado por las Universidades Pedagógica Nacional, Antioquia, Cauca e Industrial de Santander. Actualmente conformado por investigadores de estas universidades y de la Universidad de Texas-Arlington-EEUU.

En el 2020 nos consolidaremos como un grupo de investigación interdisciplinario interinstitucional de alta calidad que lidera un programa de investigación hemisférico soportado en los programas de pregrado, maestría y doctorado de las universidades que lo avalan, tanto para la formación de sus investigadores como para el desarrollo de proyectos de reflexión filosófica, de producción editorial y de producción de software, en el campo de la fenomenología, la hermenéutica, la formación, la enseñanza de la filosofía, la inteligencia artificial y los entornos virtuales para enseñanza e investigación.

### ¿Quiénes Somos?

Somos un grupo de investigación interinstitucional formado por investigadores que pertenecen a universidades públicas de Colombia y Estados Unidos que pone en el centro de sus estudios: el mundo de la vida, la constitución de la identidad personal y la identidad latinoamericana.

Grupo Filosofía y Enseñanza de la Filosofía.

Si quieres hablar con alguno de nuestros profesionales del grupo, puedes escribirnos al correo: Email [soporte.portalfiloen@gmail.com](mailto:soporte.portalfiloen@gmail.com)

[Enviar Correo](#)

[Inicio](#) [Contáctenos](#) [Registro](#) [Login](#)

Copyright 2018. Universidad Industrial de Santander Grupo FiloEn

*Figura 30. Vista de Nuestra Comunidad Filosófica*

**6.9.12 Vista de Chat.** El chat del portal El Patio Filosófico, es uno de los principales recursos de nuestro portal, ya que es lo que permite interactuar con los perfiles que se desean, con el objetivo de que la comunidad esté fuertemente unida, y dispuesta a ayudar a los demás usuarios. En esta vista, cada perfil académico tiene su propio chat, que tan solo con un “clic” estará listo para usarse.



**Perfil Usuario** ✕



**Información Personal**

PROFESOR

Nombre: Mary Gamboa

País: Colombia

Ciudad: Bucaramanga

**Información de Contacto**

Email: cecilia9518@gmail.com

**Información Académica**

**Sin registros académicos**

No se han registrado datos académicos para este perfil.

[Blog](#)  

[Salir](#)

Figura 31. Vista de Iniciar Chat

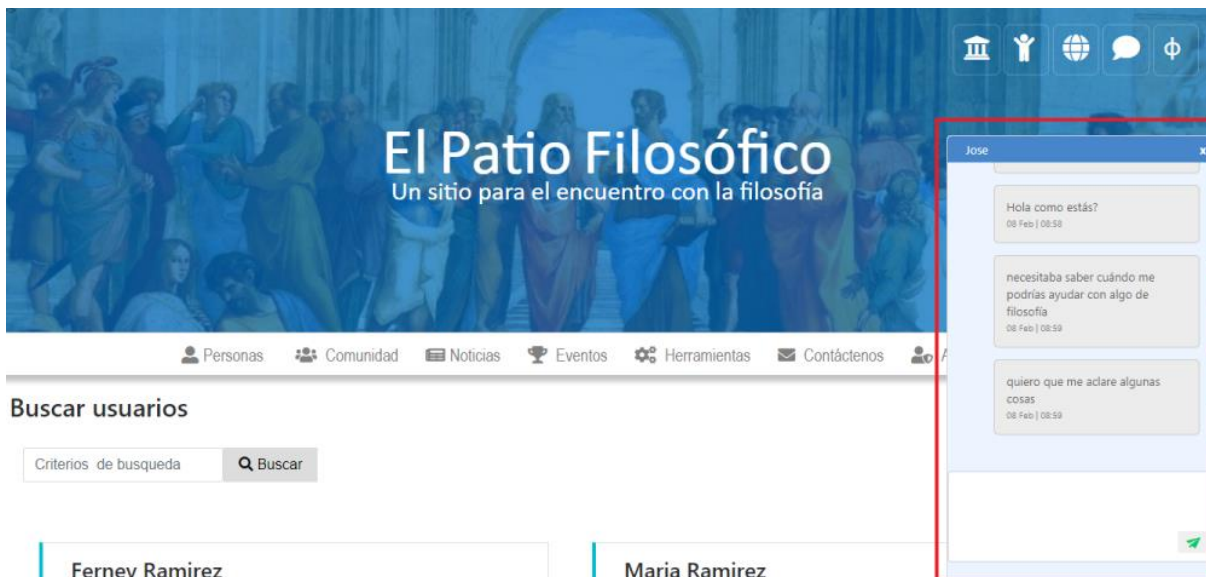


Figura 32. Vista de Chat

## 6.10 Arquitectura

Para el desarrollo del portal web educativo, se utilizaron herramientas de trabajo como el programa NetBeans versión 8.2, ya que para el presente proyecto se necesitaba un buen gestor de código que permitiera, además, agregar diferentes frameworks como Bootstrap, Ajax, entre otros, para facilitar el desarrollo del mismo.

Se usaron lenguajes de programación tales como: PHP, HTML5, Bootstrap, Ajax y como gestor de base de datos MySQL Workbench 8.0; como lenguaje de programación de base de datos se utilizó SQL. Por último, se usó el patrón de diseño de software MVC.

## 6.11 Montaje al Servidor

El presente proyecto, se montó en un hosting gratuito ([www.mywindowshosting.com](http://www.mywindowshosting.com)) con un servidor llamado FileZilla; se trabajó en un sistema operativo Windows Server, PHP y MySQL.

Al momento del montaje a dicho servidor, se presentaron algunos errores que se tuvieron que corregir, estos errores fueron:

- Al momento del traspaso del proyecto el cual se encontraba en modo local al host (URL y Links).
- Programación del código PHP y HTML debido a problemas de compatibilidad de la versión del PHP guardado en la base de datos.
- Problemas al pasar la base de datos al servidor, las tablas se crearon de nuevo de forma manual.
- Al momento de copiar los archivos al host (FTP).

### 6.12 Pruebas de Verificación

El resultado de las pruebas realizadas para verificar los requisitos que se implementaron en cada módulo, se presenta en las siguientes tablas. (Los métodos o casos de prueba que fueron aplicados, se pueden ver en el Anexo A).

- Caso 1

Revisión de interfaces del prototipo.

Tabla 48.

*Pruebas de Interfaz Caso 1*

<b>CASO DE PRUEBA</b>	<b>RESULTADO</b> <b>FECHA: 10/01/2019</b>
Existencia de la interfaz de inicio	Exitoso
Existencia de la interfaz de nuestra comunidad	Exitoso
Existencia de la interfaz de grupos	Exitoso
Existencia de la interfaz de contáctenos	Exitoso
Existencia de la interfaz de Registro	Exitoso

Existencia de la interfaz de inicio de Sesión	Exitoso
-----------------------------------------------	---------

- Caso 2

Tabla 49.

*Pruebas Prototipo Caso 2*

<b>CASO DE PRUEBA</b>	<b>RESULTADO</b> <b>FECHA: 02/02/2019</b>
Validación de datos del registro	Exitoso
Inicio de Sesión	Exitoso
Visualización de la cartelera de haber iniciado sesión	Exitoso
Validación de datos en el formulario Crear Comunidad	Exitoso
Validación de datos en el formulario Crear Noticia	Exitoso
Validación de datos en el formulario Crear Evento	Exitoso

- Caso 3

Tabla 50.

*Pruebas Prototipo Caso 3*

<b>CASO DE PRUEBA</b>	<b>RESULTADO</b> <b>FECHA: 10/02/2019</b>
Inicio de sesión con los roles del portal	Exitoso
Permisos de cada rol	Exitoso
Actualización de los datos personales del perfil	Exitoso
Agregar imagen personal al perfil	Exitoso
Administración de datos del grupo	Exitoso
Administración de las propiedades de las noticias	Exitoso
Administración de las propiedades de las carteleras	Exitoso
Realizar búsqueda de perfiles	Exitoso

## 7. Conclusiones

- Se establecieron los requisitos para el desarrollo del portal web según las necesidades de las comunidades de filosofía referente al uso del portal, y de los métodos de enseñanza y el aprendizaje de la filosofía.
- Se estableció como metodología de trabajo para el portal web, el modelo de desarrollo de software “Prototipado Evolutivo”, permitiendo mayor facilidad en la elaboración del portal según el método de trabajo.
- Se cumplieron los requisitos en el portal web, que el grupo Filosofía y Enseñanza de la filosofía necesitaba para su proceso de consolidación como grupo de apoyo al aprendizaje de la Filosofía.
- Se desarrolló el portal web con diseño adaptativo, dando la facilidad a los usuarios de acceder a dicho portal desde cualquier dispositivo.
- Se desarrolló un portal web adaptable a nuevas funcionalidades o vinculación de recursos didácticos que mejoren el contenido del portal.
- Se logró desarrollar en el portal web las funcionalidades anteriormente planteadas con el fin de brindar el mejor apoyo posible al momento de la enseñanza y el aprendizaje de la filosofía.

## 8. Recomendaciones

- Estar implementando recursos didácticos que se vinculen al nuevo portal web que brinde el mejor material posible, y así los usuarios encuentren todo tipo de información en un solo lugar.
- Una vez implementado el portal web, el administrador debe estar pendiente de las publicaciones hechas por los usuarios para garantizar la integridad del portal y el uso adecuado.
- Pensar en el mejoramiento del portal con las nuevas tecnologías disponibles, y tener las nuevas actualizaciones listas para su uso.
- Subir en el servidor del grupo de Filosofía y Enseñanza de la Filosofía el portal llamado “El patio filosófico”, para que los usuarios puedan tener lo más pronto posible una herramienta de trabajo completa que ayude a la enseñanza y aprendizaje de la filosofía.

### Referencias Bibliográficas

Céspedes, A. (s.f.). Grupo Interinstitucional Filosofía y Enseñanza de la Filosofía (UPN, UDEA, UC, UIS) (Colciencias A1). Grupo Filosofía y Enseñanza de la Filosofía. <https://leeralosfilosofos.weebly.com/grupo-filosofiacutea-y-ensentildeanza-de-la-filosofiacutea-udea.html>

Díaz Barriga, Frida. (2014). *Programa TIC y Educación Básica. Las políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina: caso México*. México: Recuperado de [https://books.google.com.co/books?id=EQiABAAQBAJ&pg=PA22&dq=portales+educativos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjK1oX9s\\_jfAhXvqlkKHetXDswQ6AEIODAC#v=onepage&q=portales%20educativos&f=false](https://books.google.com.co/books?id=EQiABAAQBAJ&pg=PA22&dq=portales+educativos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjK1oX9s_jfAhXvqlkKHetXDswQ6AEIODAC#v=onepage&q=portales%20educativos&f=false)

Espinoza, A. (2017). *¿Qué son y cómo funcionan los portales web? Netcommerce*. Recuperado de <https://info.netcommerce.mx/blog/funcionan-los-portales-web/>

García, Juan Carlos. (2001). *Portales de internet: concepto, tipología básica y desarrollo*. El profesional de la información. Recuperado de <http://elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2001/julio/2.pdf>

Lucidchart. (2019). *Qué es el lenguaje unificado de modelado (UML)*. Recuperado de <https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-el-lenguaje-unificado-de-modelado-uml>

Rumbaugh, J., Jacobson, I. y Booch, G. (2000). *El Lenguaje Unificado de Modelado, Manual de referencia*. Madrid, España: Addison Wesley Longman Inc.

Sierra, Manuel. (2006). *Qué es y para qué sirve el lenguaje CSS*. Aprendeaprogramar.com. Recuperado de <https://www.aprenderaprogramar.com/attachments/article/546/DV00203A%20Que%20es%20el%20lenguaje%20CSS%20Style%20Sheets%20Hojas%20de%20Estilo%20Cascada.pdf>

Torres, R. (s.f.). Comunidad de aprendizaje. *Repensando lo educativo desde el desarrollo local y desde el aprendizaje*. Recuperado de [http://www.estudiosindigenas.cl/educacion/aprendizaje\\_vida\\_comunidad\\_aprendizaje\\_esp.pdf](http://www.estudiosindigenas.cl/educacion/aprendizaje_vida_comunidad_aprendizaje_esp.pdf)

## **APÉNDICES**

**Apéndice a: Casos de prueba aplicados en el desarrollo del proyecto**

**PRUEBAS DEL PORTAL**

A continuación, se presentan los resultados de las pruebas realizadas al portal

Test case: 01

Título: Existencia de la interfaz de inicio

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Ingresar la dirección URL del portal web	Vista de la interfaz de inicio del portal web	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 02

Título: Subida de imágenes al portal

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Cargar una imagen de perfil	Subir la imagen al portal y generación del mensaje de la validación con éxito	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 03

Título: Prueba de Gestión de noticia – Editar noticia

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Intentar modificar los campos de una noticia existente	Se actualizan los datos de la noticia y se genera la confirmación	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 04

Título: Prueba de Gestión de noticia – Eliminar noticia

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Intentar eliminar una noticia	Se elimina la noticia y se genera la confirmación	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 05

Título: Prueba Gestión de Grupo – Crear Grupo

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Comprobar la validación de datos de la creación de grupo	Se crea el grupo y se genera la confirmación	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 06

Título: Prueba de Gestión de Grupo – Modificar Grupo

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Intentar modificar las características de un grupo existente	Se actualizan los datos del grupo y se genera la confirmación	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 07

Título: Prueba de Gestión de Grupo – Eliminar Grupo

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Intentar eliminar un grupo existente	Se eliminan los datos del grupo y se genera la confirmación	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 08

Título: Prueba Gestión de Cartelera – Crear Cartelera

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Comprobar la validación de datos de la creación de una cartelera	Se crea la cartelera y se genera la confirmación	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 09

Título: Prueba de Gestión de Cartelera – Modificar Cartelera

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Intentar modificar las características de una cartelera existente	Se actualizan los datos de la cartelera y se genera la confirmación	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 10

Título: Prueba de Gestión de Cartelera – Eliminar Cartelera

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Intentar modificar las características de una cartelera existente	Se elimina la cartelera y se genera la confirmación	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 11

Título: Prueba de Gestión de Perfil – Registro

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Crear un nuevo usuario y comprobar los campos de registro	Se creó el usuario y se genera la confirmación	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 12

Título: Prueba de Gestión de Perfil – Modificar Perfil

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Intentar modificar los datos de perfil	Se actualizan los datos del perfil y se genera la confirmación	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 13

Título: Prueba de Verificación de Consultar Integrantes de un Grupo

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Intentar ver los integrantes de un grupo	Se listan los usuarios pertenecientes al grupo	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 14

Título: Realizar Consulta de Grupo

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Intentar buscar un grupo específico	Se listan los grupos cuyos parámetros son similares a la búsqueda	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 15

Título: Realizar Consulta de Cartelera

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Intentar buscar una cartelera específica	Se listan las carteleras cuyos parámetros son similares a la búsqueda	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 16

Título: Realizar Consulta de Perfil

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Intentar buscar un perfil específico	Se listan los usuarios cuyos parámetros son similares a la búsqueda	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 17

Título: Comprobación envío de solicitudes de amistad

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Intentar enviar una solicitud entre dos usuarios específicos	El usuario receptor tiene una solicitud pendiente	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 18

Título: Comprobación de notificaciones de amistad

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Aceptar una solicitud pendiente entre usuarios	El usuario solicitante recibe la notificación de que han aprobado su solicitud	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 19

Título: Comprobación envío de solicitudes de grupo

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Intentar enviar una solicitud para ingresar a un grupo	El usuario creador del grupo tiene una solicitud pendiente	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 20

Título: Comprobación de notificaciones de grupo

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Aceptar una solicitud de ingreso al grupo por parte de un usuario	El usuario solicitante recibe la notificación de que han aprobado su solicitud	Se obtuvo el resultado esperado

Test case: 21

Título: Comprobación del envío de consulta del menú contáctenos

Paso	Valor esperado	Valor Obtenido
Diligenciar el formulario para plantear una consulta	El administrador recibe la consulta	Se obtuvo el resultado esperado