

**DESARROLLO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA EL PROGRAMA DE
SELECCIONES DEPORTIVAS ADSCRITO A LA DIRECCIÓN DE BIENESTAR
UNIVERSITARIO DE LA UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER**

**CRISTIAN CAMILO PLATA ROBLES
ALEX ARTURO SEPÚLVEDA SARMIENTO**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
FACULTAD DE INGENIERÍAS FÍSICO-MECÁNICAS
ESCUELA DE INGENIERA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA
BUCARAMANGA
2015**

**DESARROLLO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA EL PROGRAMA DE
SELECCIONES DEPORTIVAS ADSCRITO A LA DIRECCIÓN DE BIENESTAR
UNIVERSITARIO DE LA UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER**

**CRISTIAN CAMILO PLATA ROBLES
ALEX ARTURO SEPÚLVEDA SARMIENTO**

**Trabajo de Grado para optar al título de
Ingeniero de Sistemas**

**Director:
LUIS CARLOS GÓMEZ FLÓREZ
M.Sc. Ingeniero de Sistemas**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
FACULTAD DE INGENIERÍAS FÍSICO-MECÁNICAS
ESCUELA DE INGENIERA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA
BUCARAMANGA
2015**

DEDICATORIA

El autor Cristian Camilo Plata Robles dedica este logro a:

A Dios por mantenerme en el camino correcto y con las personas indicadas a lo largo de este camino.

A mi familia que siempre me ha apoyado en especial a mi madre Sonia Robles, a mi abuela Paulina Ferreira y a mi tío José Fernando Robles que con su gran esfuerzo y apoyo en el desarrollo de mis metas me han amparado con su amor y sabiduría.

DEDICATORIA

El autor Alex Arturo Sepúlveda dedica este logro a:

A Dios por permitirme vivir esta experiencia de vida junto a personas que en el transcurso de esta experiencia han aportado vivencias y frutos a mi caminar.

A Mis Padres Arturo Sepúlveda Carreño y Alba Lucia Sarmiento Moreno que con su esfuerzo, dedicación y entereza han hecho de mí una gran persona.

A mis hermanas Karen Melissa y Silvia Daniela que son personas para aconsejar y ser aconsejado, de gran valor y con un sentido de superación exaltable.

A la persona valerosa que me acompañó, me acompaña y me acompañara en este trasegar Liseth Viviana gracias por tu apoyo y por tu energía en los momentos que desfallecí, muchas gracias.

Finalmente, deseo expresar un grato agradecimiento al Director del grupo Geomántica, el Ingeniero Hernán Porras de la escuela de Ingeniería Civil y al Ingeniero Duvan Sanabria, por permitirme aprender y vivir la experiencia de una rama de la programación como es la Programación en Dispositivos Móviles para Android e iOS, en el Diplomado COMPUTACIÓN MÓVIL, tener una nueva experiencia y aprender de cada uno de los ingenieros que compartieron sus conocimientos. De esta manera quiero agradecer por los conocimientos, por el tiempo y por la dedicación prestada.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Industrial de Santander por la disposición de sus instalaciones y recursos a la comunidad estudiantil.

A la escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática y cada uno de sus profesores que con su compromiso y dedicación han aportado conocimiento en este proceso de formación.

Al profesor Luis Carlos Gómez Flórez, por la oportunidad de participar en este proyecto y siendo parte del Grupo de Investigación STI

Al doctor Álvaro Gómez Torrado y a su personal adscrito a la dirección de Bienestar Universitario por abrirnos las puertas para el desarrollo del proyecto para las selecciones deportivas.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	16
1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	19
1.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	19
1.2 JUSTIFICACIÓN.....	19
1.3 OBJETIVOS.....	20
1.3.1 Objetivo General	20
1.3.2 Objetivos Específicos.....	20
2. MARCO TEORICO.....	22
2.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO	22
2.2 SELECCIONES UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER.....	22
2.2.1 Objetivos	22
2.2.2 Selecciones deportivas de la universidad industrial de Santander	22
2.3 CICLO DE VIDA DE LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN	23
2.3.1 Lenguaje unificado de modelado (UML)	26
2.3.2 BPMN (Business Process Modeling Notation)	26
2.3.3 Programación en la web	28
2.3.4 Herramientas utilizadas en el desarrollo del proyecto.....	29
2.4 MARCO METODOLÓGICO.....	37
2.4.1 Modelo de prototipos	37
3. PROCEDIMIENTO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE NECESIDADES.....	40
3.1 MODELO DE PROCESOS PARA UN ESTUDIO DE NECESIDADES.....	40
3.2 ESTUDIO DE NECESIDADES	41
3.3 PLAN DE VERSIONES.....	43
4. REQUERIMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE LA HERRAMIENTA <i>SIDUIS</i>	44
4.1 ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS	44
4.2 DIAGRAMAS DE CASOS DE USO	45
5. RESULTADOS DEL PROYECTO	47
5.1 CASOS DE USO.....	47
5.2 DESARROLLO DEL SISTEMA DE INFORMACION	54
5.2.1 Rol administrador.....	54
5.2.2 Rol profesional biomédico.....	59
5.2.3 Rol entrenador	63
5.2.4 Metodólogo	66
5.3 ARQUITECTURA.....	68
5.4 PRUEBAS E IMPLEMENTACION	69
5.4.1 Pruebas de verificación.....	69
5.4.1.1 Prototipo inicial.....	69
6. CONCLUSIONES.....	74
BIBLIOGRAFÍA.....	75
ANEXOS.....	77

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Ciclo de vida de los SI	24
Figura 2. Arquitectura ADO.NET Entity Framework	33
Figura 3. Esquema de la metodología del proyecto	39
Figura 4. Modelo de procesos BPMN para un estudio de necesidades.....	40
Figura 5. Diagrama de casos de uso DCU.03	46
Figura 6. Caso de uso Gestión Administrador	49
Figura 7. Caso de uso Gestión Empleados	50
Figura 8. Caso de uso Gestión de Citas	51
Figura 9. Caso de uso Gestión de Reportes	52
Figura 10. Caso de uso Gestión de Calendario	53
Figura 11. Interfaz login de usuario para ingreso al sistema.....	54
Figura 12. Gestionar Personal	55
Figura 13. Añadir Profesional Biomédico	56
Figura 14. Añadir Entrenador.....	57
Figura 15. Gestionar Tiempo Citas	57
Figura 16. Gestionar Reportes.....	58
Figura 17. Gestionar Selecciones Nuevas.....	58
Figura 18. Asignar cita médica.....	59
Figura 19. Citas para Hoy	60
Figura 20. Consultar y Agregar Deportista.....	60
Figura 21. Cargar Reporte	61
Figura 22. Gestion de Eventos.....	62
Figura 23. Consultar y Agregar Deportista.....	63
Figura 24. Cargar Reporte	64
Figura 25. Gestion Eventos	65
Figura 26. Consultar y Agregar Deportista.....	66
Figura 27. Añadir Entrenador.....	67
Figura 28. Cargar Reporte	67
Figura 29. Gestion Eventos	68

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Actividades del ciclo de vida de los SI	25
Tabla 2. Estudio de Necesidades	41
Tabla 3. Plan de Versiones.....	43
Tabla 4. Requisitos Funcionales.....	44
Tabla 5 Especificación de requisito funcional	45
Tabla 6. Diagramas de casos de uso UML	45
Tabla 7. Roles soportados por SIDUIS	47
Tabla 8. Requerimientos para módulo de administrador.	49
Tabla 9. Requerimientos para módulo de Empleados	50
Tabla 10. Requerimientos para módulo de Profesional Biomédico.....	51
Tabla 11. Requerimientos para módulo de Administrador y Entrenador.....	52
Tabla 12. Requerimientos para módulo de Deportista, Profesional biomédico y Entrenador.	53
Tabla 13. Resultados de las pruebas aplicadas a la interfaz de inicio (Prototipo Inicial).....	69
Tabla 14. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Administrador (Prototipo Inicial).....	70
Tabla 15. Resultados de las pruebas aplicadas a la interfaz de inicio de sesión (Prototipo Inicial).....	70
Tabla 16. Resultados de las pruebas aplicadas a la interfaz de inicio (Prototipo 2).....	70
Tabla 17. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Administrador (Prototipo 2).....	71
Tabla 18. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Profesional Biomédico (Prototipo 2).....	71
Tabla 19. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Entrenador (Prototipo 2).....	71
Tabla 20. Resultados de las pruebas aplicadas a la interfaz de inicio de sesión (Prototipo 2).....	72
Tabla 21. Resultados de las pruebas aplicadas a la interfaz de inicio (Prototipo Final).....	72
Tabla 22. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Administrador (Prototipo Final).....	72
Tabla 23. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Profesional Biomédico (Prototipo Final).....	73
Tabla 24. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Entrenador (Prototipo Final).....	73
Tabla 25. Resultados de las pruebas aplicadas a la interfaz de inicio de sesión (Prototipo Final).....	73

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Especificación de requisitos de software	78
Anexo B. Base de datos SIDUIS 1.0.....	94
Anexo C. Formatos recolectados en reuniones	95

RESUMEN

TÍTULO: DESARROLLO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA EL PROGRAMA DE SELECCIONES DEPORTIVAS ADSCRITO A LA DIRECCIÓN DE BIENESTAR UNIVERSITARIO DE LA UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER*

AUTOR: ALEX ARTURO SEPULVEDA SARMIENTO**
CRISTIAN CAMILO PLATA ROBLES**

PALABRAS CLAVES: SOFTWARE DEPORTIVO, SISTEMA DE INFORMACIÓN, CICLO DE VIDA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN, PROFESIONAL BIOMEDICO, DEPORTISTA, DIRECTOR.

DESCRIPCIÓN

Para tener un ciclo completo en el desarrollo software se torna necesario cumplir con actividades, que abarcan un amplio esfuerzo por parte del estudiante. En este ciclo de actividades se recurre a desarrollar habilidades prácticas como el levantamiento de requerimientos, el diseño de diagrama de casos de uso y la implementación en el lenguaje de programación ya establecido por parte de los desarrolladores del proyecto.

El presente proyecto representa un estudio de necesidades fundamentales para el desarrollo de las actividades biomédicas, también actividades de control del sistema en función del proceso que cumple el administrador (Director), asimismo se tendrán en cuenta acciones que en las que empezaran a interactuar el deportista con el sistema.

En este proceso de identificación de cada uno de los componentes del sistema, se elabora un modelo de procesos BPMN del estudio enfocado a la identificación de necesidades. Al mismo tiempo se plantean una metodología de desarrollo para dar inicio a la fase de desarrollo.

El proyecto propone una herramienta web que apoye en el desarrollo médico-deportivo; se realiza la especificación de requisitos software (IEE830), y se diseña la herramienta. Lo anterior realizando estudio de necesidades, diseño y posterior implementación.

* Trabajo de Grado

** Facultad de Ingenierías Físico-Mecánicas. Escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática.
Director: Luis Carlos Gómez Flórez.

ABSTRACT

TITLE: INFORMATION SYSTEM DEVELOPMENT PROGRAM FOR SPORTS TEAMS ATTACHED TO THE DIRECTORATE UNIVERSITY OF WELFARE INDUSTRIAL UNIVERSITY OF SANTANDER*

AUTHOR: ALEX ARTURO SEPULVEDA SARMIENTO**
CRISTIAN CAMILO PLATA ROBLES**

KEYWORDS: SPORTS SOFTWARE, INFORMATION SYSTEMS, LIFE CYCLE OF INFORMATION SYSTEMS, PROFESSIONAL BIOMEDICAL, SPORTS, DIRECTOR.

DESCRIPTION

For a complete software development cycle it becomes necessary to satisfy activities, covering a broad effort by the student. In this cycle of activities it is used to develop practical skills such as requirements gathering, designing use case diagram and implementation in the programming language already established by the project developers.

This project represents a fundamental study for the development needs of the biomedical activities, control activities also depending on the process system that meets the administrator (Director), further actions will be taken into account where the athlete begin to interact with the system.

In this process of identifying each of the system components, processes BPMN model study focused on identifying needs is developed. At the same time a development methodology raised to begin the development phase.

The project proposes a web tool that supports the medical-sports development; software requirements specification (IEE830) is performed, and the tool is designed. This conducting needs assessment, design and subsequent implementation

* Work degree

** Faculty of Physical- Mechanical Engineering . School of Engineering and Information Systems.
Director: Luis Carlos Gomez Flórez

INTRODUCCIÓN

Para la Universidad Industrial de Santander (UIS), las selecciones deportivas “son un complemento de la vida profesional del Estudiante”¹, siendo para la universidad “la planificación del estudiante” una función transcendental realizarla “con principios pedagógicos, investigativos y científicos”², para formar de esta manera un estudiante integral.

Además, la UIS y su Departamento de Educación Física Recreación y Deportes, han destacado en “el deporte formativo y competitivo, tanto a nivel Regional, Nacional e Internacional”³, por su participación en los diferentes eventos deportivos, especialmente en los juegos Nacionales Universitarios (ASCUN), destacando siempre por la competitividad con la que afrontan estas justas.

El programa de Selecciones Deportivas, se define como un ámbito externo a las actividades académicas que permite, Fortalecer los valores y capacidades de los estudiantes a través de las selecciones deportivas, además de brindar los espacios para los estudiantes con capacidades superiores, donde conjuntamente bajo la orientación de un profesional del deporte sigan perfeccionando sus habilidades.

Este programa aparte de brindar un acompañamiento deportivo al estudiante supervisado por su entrenador, está encaminado en el acompañamiento médico (psicológico, nutricional, medicina deportiva), compuesto por un grupo de profesionales que se encargan de supervisar y mejorar la formación integral del estudiante. El grupo de profesionales tiene la tarea de apoyar de manera conjunta con el entrenador con la atención que necesite el estudiante, pueda ser con problemas físicos ya sea primero con valoraciones médicas, luego consistirá en realizar un seguimiento y ofrecerle actividades externas para que su recuperación física sea óptima. En las selecciones deportivas no solo el estudiante debe cumplir con objetivos deportivos, debe dar un rendimiento académico para así poder contar con un cupo dentro de su selección.

La introducción de un nuevo sistema de información en la organización implica mucho más que nuevo hardware y software, también implica cambios en los trabajos, habilidades, administración y organización. Al finalizar las etapas (Análisis, Diseño, Implementación e Implantación) de desarrollo del software, la

¹ UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER. Selecciones Deportivas. Disponible en: <https://www.uis.edu.co/webUIS/es/academia/facultades/cienciasHumanas/departamentoEducacionFisicaDeportes/recreacionDeportes/selecciones.html>

² Ibídem.

³ Ibídem.

optimización de los procesos suele suponer un cambio en el rediseño de la organización y a la mejoría en los tiempos de respuesta de cada proceso. Los creadores de sistemas deben comprender la forma en que un sistema afectará a los procesos de negocios específicos y a la organización como un todo.

El sistema de información es una consecuencia del proceso de resolución de los problemas organizacionales, para el programa de selecciones deportivas el primer inconveniente de orden, es el de no contar con un servicio propio y tener que acceder por plataforma de Bienestar Universitario, que no cumplieran con las necesidades planteadas para una mayor efectividad en sus labores, además de tener que realizar en formatos físicos, remisiones, asignación de citas entre otras labores que aumentan el riesgo del proceso haciéndolo más lento y probable a errores; el deseo de sistematizar los procesos de las selecciones deportivas es el aliciente para dar solución a este problema organizacional.

Un nuevo sistema de información se construye como una solución para uno o varios problemas a que se esté enfrentando la organización. El desarrollar el nuevo sistema de información consiste en una solución estructurada para un problema mediante distintas actividades. Estas actividades deben estar orientadas a satisfacer los problemas de la organización.

Para lograr un sistema de información adecuado se deben aumentar los esfuerzos en determinar las necesidades de información de la organización. Es por esto que un estudio de necesidades que involucre participativamente a la organización es primordial.

Este proyecto propone un sistema de información para asistir en el desarrollo de actividades Biomédicas y Deportivas para las selecciones de deportes de la Universidad Industrial de Santander, para lo cual se realizaron una serie de reuniones en las cuales se participó activamente de los procesos que componen el programa de selecciones deportivas, para luego determinar las necesidades, a partir de estas reuniones extraer las necesidades y posteriormente construir los requerimientos del sistema, además de realizar el diseño completo del sistema y su posterior implementación.

A continuación, se presentara de manera detallada el contenido del actual documento , en el capítulo 2 las generalidades de la propuesta de trabajo de grado que contiene la contextualización del proyecto, la definición, el planteamiento, justificación del problema y objetivos del proyecto; en el capítulo 3 se hablará del marco teórico y metodológico del SIDUIS, en esta sección se encuentra la contextualización del proyecto, las Selecciones Deportivas para la Universidad Industrial de Santander (Misión, Visión Objetivos y Tipos de Selección), el ciclo de vida de los sistemas de información, el lenguaje unificado de modelado (UML), la notación para el modelo de procesos de negocio (BPMN), las herramientas utilizadas en el desarrollo del proyecto tales como (lenguaje de programación,

plataforma de desarrollo, arquitectura, autenticación, base de datos, etc.); en el capítulo 4 el lector encontrará el procedimiento para la identificación de las necesidades del sistema, se encuentra también el modelo de proceso para un estudio de necesidades (Diagrama BPMN), el estudio de necesidades del sistema y el plan de versiones; en el capítulo 5 se plantearán los requerimientos para el desarrollo de la herramienta, como son la especificación de requerimientos y la especificación de los diagramas de casos de uso que se realizaron y un ejemplo de estos mismo; en el capítulo 6 encontrará los resultados del proyecto por cada una de las actividades propuestas en la metodología de desarrollo, en este apartado del libro se podrá visualizar los diagramas de casos de uso, el modelo de datos, la arquitectura de desarrollo, el desarrollo del sistema de información (Vistas por rol), las pruebas e implementación del sistema; en el capítulo 7 se presentará las conclusiones obtenidas durante la realización de este proyecto.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Actualmente el programa de selecciones deportivas, adscrito a la dirección de bienestar universitario de la Universidad Industrial de Santander, cuenta con el limitante de no contar con un sistema propio, refiriéndonos a la parte médica, deben limitar el ingreso al servicio que ofrece la intranet* (Módulo Médico) de bienestar universitario, restringiendo a los profesionales biomédicos tener que contar con acceso a información que no es de su interés.

En el día a día de las selecciones deportivas, se hace necesario tener que publicar nuevos eventos y noticias importantes las cuales son referentes a entrenamientos, revisiones médicas, etc., pero estas publicaciones se hacen de forma física (cartelera) o en algunos casos deben ser comunicadas por correo electrónico al entrenador y este comunica a los deportistas dicha información, también problemas referentes a la asignación de citas médicas las cuales se están realizando en formato físico (papel) y si se necesita una remisión el mismo estudiante es el que debe llevar la autorización de un biomédico a otro.

Por tal motivo se hace necesario tener que unificar este proceso y ayudar a optimizar el tiempo de trabajo de todos los actores directos del proceso de selecciones deportivas.

1.2 JUSTIFICACIÓN

Actualmente las instituciones de educación superior buscan un desarrollo continuo en sus funciones de docencia y planificación de proyectos institucionales, en su propósito de formar personas de alta calidad ética, política y profesional. La Universidad Industrial de Santander contribuye a la mejoría del comportamiento de la comunidad de selecciones, las cuales representan la universidad en sus diferentes competencias, en la búsqueda de orientar a los estudiantes en sus prácticas deportivas ejecutando y sistematizando los acompañamientos y análisis de la actividad física, con ayuda de expertos con el propósito de mejorar las prácticas educativas y competitivas para llevar a las primeros puestos en los diferentes eventos competitivos de la universidad.

Este proyecto nace con la necesidad de crear un equipo de acompañamiento para las selecciones de deportes de la UIS, que está conformado por un médico, una fisioterapeuta, un nutricionista y un psicólogo amparado por parte de bienestar

* **Intranet** es una red informática que utiliza la tecnología del Protocolo de Internet para compartir información, sistemas operativos o servicios de computación dentro de una organización

universitario. La idea nace no sólo para realizar un acompañamiento físico-deportivo sino también realizar un acompañamiento dirigido a la parte educativa. Esta justificación nace a partir del momento en que estudiantes empiezan a quedar condicionales 1 y 2 por la falta de compromiso educativo, afectando la imagen institucional; El segundo objetivo nace con la idea de que el deporte competitivo UIS dejará de ser visto como una actividad más, por esta razón la idea es llevar el deporte a una política institucional de apoyo, que se convierta en una directriz para la universidad y sea planificada anualmente en los proyectos de inversión de la universidad industrial de Santander.

Los beneficios que conlleva realizar este proyecto, son ofrecer una mayor organización a la división de selecciones, en el sentido que tendrán en conjunto organizado la parte Biomédica y la parte deportiva, así como también se llevara un control de la parte educativa del deportista, en las que en estos momentos se encuentran en horizontes distantes.

Este proyecto tendrá como alcance dar solución a 3 usuarios activos del sistema, primero estarán los integrantes del cuerpo médico que controla la salud física de los deportistas, ya que tendrán integrado un módulo personal en el cual obtendrán una vista más privada de cada deportista, como segunda opción estarán los deportista donde también podrán contar con un módulo en el cual visualizarán como están en condiciones físico- mentales y en tercera ocasión están los entrenadores que son un puente importante para Cuerpo médico-deportistas, ya que no hay persona que conozca más al deportista y que pueda describir en qué condiciones se encuentra a la hora de la práctica deportiva.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General. Desarrollar el sistema de información para el programa de selecciones deportivas adscrito a la Dirección de bienestar universitario de la Universidad Industrial de Santander en tecnología .net y siguiendo el proceso de software prototipado evolutivo.

1.3.2 Objetivos Específicos.

- ✓ Elaborar el estudio de necesidades realizando una clasificación por prioridades y realizar plan de versiones para el sistema de información de la dirección de selecciones deportivas.
- ✓ Realizar un modelo de procesos BPMN (Business Process Model and Notation) de acuerdo a los procesos realizados por el programa de selecciones deportivas.
- ✓ Diseñar una versión inicial del sistema de información, haciendo uso de lenguajes para modelado de sistemas software.

- ✓ Implementar una primera versión siguiendo las especificaciones establecidas en el diseño.
- ✓ Implantar el sistema en la dirección de Bienestar Universitario.

2. MARCO TEORICO

2.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

En esta parte del capítulo se presentaran las bases teóricas en las que se fundamenta cada una de las fases del proyecto.

2.2 SELECCIONES UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER

Las selecciones Deportivas de la Universidad Industrial de Santander, son un complemento de la vida profesional del Estudiante porque los entrenamientos son planificados con principios pedagógicos, investigativos y científicos, haciendo al hombre cada vez más preciso en sus movimientos técnicos y tácticos.

La Universidad Industrial de Santander y su Departamento de Educación Física Recreación y Deportes, se ha destacado en el deporte formativo y competitivo, tanto a nivel Regional, Nacional e Internacional, por su participación en los diferentes eventos de ligas, especialmente en los juegos Nacionales Universitarios, siendo nuestra Institución la cabeza principal de estos grandes eventos.

2.2.1 Objetivos.

- Fortalecer los valores y capacidades de los estudiantes de la Universidad Industrial de Santander a través de las selecciones deportivas.
- Brindar los espacios para los estudiantes con capacidades hacia un deporte continúen perfeccionando sus habilidades bajo la orientación de un profesional del deporte.
- Resaltar el deporte competitivo de la Universidad Industrial de Santander, en las máximas justas Nacionales Universitarias como parte de la formación integral de los futuros profesionales.

2.2.2 Selecciones deportivas de la universidad industrial de Santander⁴.

• Deportes individuales y mixtos

1. Ajedrez, Masculino y Femenino
2. Atletismo, Masculino y Femenino
3. Ciclo montañismo, Masculino y Femenino
4. Bailaton, Pareja
5. Tenis de Campo, Masculino y Femenino

⁴ UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER. Selecciones Deportivas. Disponible en: <https://www.uis.edu.co/webUIS/es/academia/facultades/cienciasHumanas/departamentoEducacionFisicaDeportes/recreacionDeportes/selecciones.html>

6. Tenis de Mesa, Masculino y Femenino
7. Taekwondo, Masculino y Femenino

- **Deportes en conjunto**

1. Baloncesto, Masculino y Femenino
2. Fútbol, Masculino
3. Fútbol Sala, Masculino y Femenino
4. Rugby, Masculino
5. Voleibol Arena, Masculino y Femenino
6. Voleibol Piso, Masculino y Femenino
7. Softbol, Masculino
8. Últímate Mixto

2.3 CICLO DE VIDA DE LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Un sistema de información (SI) es un conjunto de elementos que interactúan entre sí para apoyar las actividades de una organización, está presente en las actividades de entrada, almacenamiento, procesamiento y salida de información. El ciclo de vida de un SI para una organización se detalla en la Figura 1.

El ciclo de vida del SI destaca las primeras actividades anteriores al desarrollo de software. Dentro del ciclo el estudio de necesidades es una investigación capaz de proporcionar información relevante para llevar a cabo una adecuada planificación del SI. Son investigaciones que siempre deben tener en primer plano los usuarios potenciales, es por esto que son participativas.⁵

Para llevar a cabo la planificación de un nuevo SI, es preciso disponer de información detallada sobre las características y dinámica de la organización en la que va a estar integrado el sistema de información. Además se debe contar con información suficiente sobre los usuarios potenciales, sus necesidades de información y sus hábitos de búsqueda. Estas consideraciones son aplican también cuando se trata de sistemas y servicios de información ya existentes.⁶

⁵ CASTILLO BLASCO, L. (2004). Análisis de las necesidades de información de la organización. Obtenido de Biblioteconomía. Segundo cuatrimestre. Curso 2004-2005. Tema 11.: Disponible en: <http://www.uv.es/macass/T11.pdf>

⁶ *Ibidem*.

Figura 1. Ciclo de vida de los SI



Fuente: Autor, elaborado a partir de El ciclo de desarrollo de los sistemas de información, Dr. Eric R. Jeltsch F Web Site, noviembre 2011

Las cuatro primeras actividades quedaran enmarcadas en un estudio de necesidades el cual tiene como resultado un documento de necesidades, que más tarde en el ciclo pasara a ser requerimientos y seguir el proceso normal del desarrollo del software.

Es importante mencionar que cada desarrollo de sistemas de información tiene una etapa de análisis, pero, no se puede asegurar que los requerimientos allí obtenidos cubren las necesidades de la organización. Sin embargo el documento de necesidades no reemplaza al documento de requerimientos, sino que lo antecede y le da sustento*.

En la tabla a continuación se especifica a más detalle cada una de las actividades del ciclo de vida.

* El documento de necesidades producto de las cuatro primeras actividades mencionadas en el ciclo de vida se puede considerar un primer documento de requisitos del software, que en la actividad posterior de análisis se convertirá en un documento de especificación de requerimientos software para luego ser desarrollada en respuesta a lo identificado en el estudio de necesidades.

Tabla 1. Actividades del ciclo de vida de los SI

Actividad	Descripción
Conocimiento de la organización	Analizar y conocer todos los sistemas que forman parte de la organización, así como los futuros usuarios del SI. Se analiza el proceso de negocio y los procesos transaccionales a los que dará soporte el SI.
Diagnóstico	En este paso se elabora un informe resaltando los aspectos positivos y negativos de la organización. Este informe formará parte de la propuesta del SI y, también, será tomado en cuenta a la hora del diseño.
Identificación de problemas y oportunidades	Buscar las situaciones que tiene la organización y de las cuales se puede sacar una ventaja competitiva, así como las situaciones desventajosas o limitaciones que hay que sortear o que tomar en cuenta.
Determinar necesidades	Determinar las necesidades de la organización, se procede a identificar a través de algún método de recolección de información (el que más se ajuste a cada caso) la información relevante para el SI que se propondrá.
Planificación (Propuesta)	Con toda la información necesaria acerca de la organización es posible elaborar una propuesta formal dirigida hacia la organización donde se detalle el presupuesto, relación costo-beneficio, presentación del proyecto de desarrollo del SI.
Requisitos	Aprobado el proyecto se procede a la especificación de requisitos. La transformación de las necesidades de la organización en términos acordes para el diseño y el desarrollo.
Diseño	Se define la arquitectura del sistema y el entorno tecnológico que va a dar soporte, junto con la especificación detallada de los componentes del sistema de información. A partir de dicha información, se generan todas las especificaciones de construcción relativas al propio sistema.
Codificación	Se desarrolla el software, se implementa cada uno de los componentes resultado de la etapa de diseño y se genera la documentación necesaria para etapas posteriores.
Pruebas	Se realizan las diferentes tipos de pruebas para validar el sistema desarrollado.
Implantación	Se procede a establecer y realizar todas las tareas para la puesta en funcionamiento del nuevo software.
Mantenimiento	Proceso de retroalimentación, a través del cual se puede solicitar la corrección, el mejoramiento o la adaptación del SI ya creado a otro entorno de trabajo o plataforma. Este paso incluye el soporte técnico acordado anteriormente.
Transición	Corresponde a la decisión de incorporar un nuevo SI, ya sea por la obsolescencia de su predecesor o por cambios organizacionales, o mantenimiento del SI actual.

2.3.1 Lenguaje unificado de modelado (UML). UML es un lenguaje gráfico que le ayuda a especificar, visualizar y documentar esquemas de sistemas de software, incluyendo su estructura y diseño, de manera que cumpla con estos requisitos. Usted puede usar UML para el modelado de negocios y modelado de otros sistemas no-software también. Usando cualquiera de la gran cantidad de herramientas basadas en UML, se puede analizar los requisitos de su futura aplicación y diseñar una solución que les satisfaga, representando los resultados los trece tipos estándar de diagramas UML.

En UML se puede modelar casi cualquier tipo de aplicación, que se ejecute en cualquier tipo y combinación de hardware, sistema operativo, lenguaje de programación, y red. Su flexibilidad le permite modelar aplicaciones distribuidas que utilizan casi cualquier middleware en el mercado.

UML define trece tipos de diagramas, divididos en tres categorías: Seis tipos de diagramas representan la estructura estática de la aplicación; tres representan los tipos generales de comportamiento; y cuatro representan los diferentes aspectos de las interacciones:

- Diagramas de estructura; incluye el diagrama de clases, diagrama de objetos, diagrama de componentes, diagrama de estructuras compuestas, diagrama de paquetes, y diagrama de despliegue.
- Diagramas de Comportamiento; incluyen el diagrama de casos de uso (utilizado por algunas metodologías durante la recopilación de requisitos); Diagrama de actividades, y diagrama de estados.
- Diagramas de interacción; derivados en general de los diagramas de comportamiento, incluyen el diagrama de secuencia, diagrama de Comunicación, diagrama de tiempos, e diagrama general de interacciones.

2.3.2 BPMN (Business Process Modeling Notation). El Modelado de Procesos es un ejercicio en el cual se diseña y diagrama un flujo de proceso. Un proceso debería ser auto explicativo de manera que cualquier persona pueda entenderlo fácilmente, modelar un proceso permite entenderlo y analizarlo con el fin de proponer mejoras de manera iterativa.

Business Process Modeling Notation o BPMN (en español Notación para el Modelado de Procesos de Negocio) es una notación gráfica estandarizada creada para proveer un lenguaje unificado de aceptación mundial, utilizada para la

especificación de procesos de negocio, en un formato de flujo de trabajo (workflow). El estándar es mantenido por el Object Management Group (OMG)⁷.

El principal objetivo de BPMN es proporcionar una notación estándar que sea fácilmente legible y entendible por parte de todos los involucrados e interesados del negocio.

La notación ha sido diseñada específicamente para coordinar la secuencia de procesos y los mensajes que fluyen entre los diferentes participantes de los procesos mediante una serie de actividades relacionadas. Como resultado se tiene un diagrama de procesos de negocio, el cual se compone de un conjunto de elementos gráficos, dichos elementos se puede agrupar en cuatro categorías básicas (White, 2004):

- **Objetos de Flujo:** es un pequeño conjunto de elementos básicos (tres); de modo que los modeladores no tienen que aprender y reconocer un gran número de formas diferentes. Los tres objetos de flujo son: Actividades, Compuertas y Eventos.
- **Objetos de Conexión:** Los objetos de flujo se conectan entre ellos en un diagrama para crear el esqueleto básico de la estructura de un proceso de negocio. Hay tres objetos conectores que hacen esta función. Estos conectores son: flujo de secuencia, flujo de mensaje y asociación.
- **Swimlanes (Canales):** mecanismo para organizar actividades en categorías separadas visualmente para ilustrar diferentes capacidades funcionales o responsabilidades. Los dos tipos de objetos swimlanes son: Pool y Lane.
- **Artefactos:** BPMN fue diseñado para permitir un poco de flexibilidad a la hora de extender la notación básica y a la hora de habilitar un contexto apropiado adicional según una situación específica. Se puede añadir cualquier número de artefactos a un diagrama como sea apropiado para un contexto de proceso de negocio específico. Los tipos de artefactos son: anotaciones, grupos, objetos de datos y depósito de datos. 5 encuentros de socialización y realimentación, con la participación de 124 asistentes.
- 4 meses de ejecución.

⁷ OBJECT MANAGEMENT GROUP. Documents associated with business process model and notation (bpmn) version 2.0. Release Date: January 2011. Disponible en: <http://www.omg.org/spec/bpmn/2.0/>

2.3.2.1 Por qué es importante modelar con BPMN?

- BPMN es un estándar internacional de modelado de procesos aceptado por la Comunidad.
- BPMN es independiente de cualquier metodología de modelado de procesos.
- BPMN crea un puente estandarizado para disminuir la brecha entre los procesos de negocio y la implementación de estos.
- BPMN permite modelar los procesos de una manera unificada y estandarizada permitiendo un entendimiento a todas las personas de una organización.

2.3.3 Programación en la web. En pocos años, La Internet ha traspasado casi todos los aspectos y situaciones de la vida. Hoy en día puede haber comunicación a través de la Internet de distintas formas (televisión online, telefonía IP, correo electrónico, entre otros). Se pueden realizar compras de diversos productos en Internet (discos, libros, computadores, etc.) Se puede conocer gente a través de Internet (chat, foros de discusión).

Entrando un poco más en el contexto informático, la programación web es una de las disciplinas dentro del mundo de Internet que más se ha desarrollado y no deja de sorprender día a día con las posibilidades que abre y genera, ya que no sólo consigue satisfacer necesidades que se generan, sino que sin la generación de necesidades ofrecen servicios a los usuarios que éstos no habían imaginado.

En principio, el gran desarrollo de Internet se fundamentó en la posibilidad de enlazar a través de hipervínculos diferentes páginas web lo que generó la enorme interconexión que es hoy Internet. Esta base que inició esta red, fue desarrollada y generó el lenguaje ícono de las páginas web que es HTML.

Pero, como decíamos, la creatividad humana no tiene límites y lejos de contentarse con el desarrollo del lenguaje HTML, enriqueciéndolo en su sintaxis, aparecieron otros lenguajes, que a su vez desataron una reacción en cadena con respecto a las operaciones que se podían lograr en un sitio web.

De esta forma, apareció el lenguaje Java, que mejoró sustancialmente la interacción con el usuario, de manera que éste anexó una sensación de amigabilidad y usabilidad en Internet, contribuyendo a que su utilización sea mayor.

Los servidores, que son los vinculantes, entre nuestro sitio web y los usuarios, comenzaron a adaptarse a estas nuevas tecnologías y lenguajes y mejorar sus servicios, permitiendo que a través de programas se pudiera generar un diálogo online con los usuarios de tal forma que éstos recibieran la información de forma más rápida y eficiente.

De esta manera, a partir de Java, nació Java Script, que a su vez incentivó a la creación de otros lenguajes que apuntaron a el mismo objetivo como PHP, y así constantemente se están buscando mejoras y nuevas alternativas, todas que apuntan a la interacción del usuario con el sitio.

La programación del sitio web tiene la misma importancia que el diseño web, no se trata de poner uno por encima de otro, los dos se complementan y hacen que la eficiencia del sitio web sea importante.

Está demostrado que los sitios más visitados son los que brindan un servicio más “personalizado” al usuario y esto se logra pura y exclusivamente a través de la programación web, que a través de conocer los gustos y tendencias del usuario, utiliza estos datos para proporcionarle al mismo información que más le interesa⁸.

2.3.4 Herramientas utilizadas en el desarrollo del proyecto. A continuación se describen las herramientas utilizadas para el desarrollo de este trabajo de grado.

2.3.4.1 Microsoft visual studio.net. Visual Studio es un conjunto completo de herramientas de desarrollo para la generación de aplicaciones web ASP.NET, Servicios Web XML, aplicaciones de escritorio y aplicaciones móviles. Los lenguajes Visual Basic, Visual C# y Visual C++ utilizan todos el mismo entorno de desarrollo integrado (IDE), que habilita el uso compartido de herramientas y facilita la creación de soluciones en varios lenguajes. Asimismo, dichos lenguajes utilizan las funciones de .NET Framework, las cuales ofrecen acceso a tecnologías clave para simplificar el desarrollo de aplicaciones web ASP y Servicios Web XML.⁹

Se hizo uso de este software para la codificación de la herramienta ENSI. Para esto se contó con una licencia de suscripción por medio de la licencia corporativa *Campus Agreement Microsoft* de la Universidad Industrial de Santander.

2.3.4.2 ASP.Net. ASP.NET es un framework para aplicaciones web desarrollado y comercializado por Microsoft. Es usado por programadores para construir sitios web dinámicos, aplicaciones web y servicios web XML. Apareció en enero de 2002 con la versión 1.0 del .NET Framework, y es la tecnología sucesora de la tecnología Active Server Pages (ASP). ASP.NET está construido sobre el CommonLanguageRuntime, permitiendo a los programadores escribir código ASP.NET usando cualquier lenguaje admitido por el .NET Framework¹⁰.

⁸ PRESSMAN, Roger. Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Edition.

⁹ MICROSOFT. Developer Network. Introducción a Visual Studio. Disponible en: [http://msdn.microsoft.com/es-es/library/6x6bk1f4\(v=vs.100\).aspx](http://msdn.microsoft.com/es-es/library/6x6bk1f4(v=vs.100).aspx)

¹⁰ WIKIPEDIA. ASP.NET. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/ASP.NET>

Cualquier persona que está familiarizada con el desarrollo de aplicaciones web sabrá que el desarrollo web no es una tarea simple. Ya que mientras que un modelo de programación para aplicaciones de uso común está muy bien establecido y soportado por un gran número de lenguajes, herramientas de desarrollo, la programación web es una mezcla de varios lenguajes de etiquetas, un gran uso de lenguajes de script y plataformas de servidor. Para el programador de nivel intermedio, el conocimiento y las habilidades que se necesitan para desarrollar aplicaciones web requieren de un mayor conocimiento tanto de lenguajes de programación, etiquetado y formato, como de diversas tecnologías de software relativas al desarrollo distribuido y concurrente, de las que son necesarias en el desarrollo tradicional de aplicaciones.

SERVICIOS ASP.Net

- ***Paginas***

Las páginas de ASP.NET, conocidas oficialmente como "web forms" (formularios web), son el principal medio de construcción para el desarrollo de aplicaciones web¹¹. Los formularios web están contenidos en archivos con una extensión ASPX; en jerga de programación, estos archivos típicamente contienen etiquetas HTML o XHTML estático, y también etiquetas definiendo Controles Web que se procesan del lado del servidor y Controles de Usuario donde los desarrolladores colocan todo el código estático y dinámico requerido por la página web. Adicionalmente, el código dinámico que se ejecuta en el servidor puede ser colocado en una página dentro de un bloque `<% -- código dinámico -- %>` que es muy similar a otras tecnologías de desarrollo como PHP, JSP y ASP, pero esta práctica es, generalmente, desaconsejada excepto para propósitos de enlace de datos pues requiere más llamadas cuando se genera la página.

ASP.NET sólo funciona sobre el servidor de Microsoft IIS, lo que supone una desventaja respecto a otros lenguajes del lado de servidor, ejecutables sobre otros servidores más populares como Apache. Ejemplos de esto son PHP, Perl o Python.

- ***Controles de Usuario***

ASP.NET permite la creación de componentes reutilizables a través de la creación de Controles de Usuario (UserControls). Un control de usuario sigue la misma estructura que un formulario web, excepto que los controles derivan de la clase `System.Web.UI.UserControl`, y son almacenados en archivos ASCX. Como los archivos ASPX y ASCX contienen etiquetas HTML o XHTML,

¹¹ FREEMAN, Adam, MACDONALD, Adam y SZPUSZTA MATTHEW, Pro ASP.NET 4.5 in C# 7th edition. 2013.

además de etiquetas para definir controles web y otros controles de usuario. También pueden usar el modelo code-behind¹².

- **Estado de la sesión**

El estado de la sesión (Sessionstate) es una colección de variables definidas por el usuario, las cuales persisten durante la sesión de un usuario. Estas variables son únicas para diferentes instancias de una sesión de usuario, y son accedidas usando la colección Session. Las variables de sesión pueden ser preparadas para ser automáticamente destruidas después de un determinado tiempo de inactividad, incluso si la sesión no ha terminado. Del lado del cliente, una sesión de usuario es identificada por una cookie o codificando el ID de la sesión en la misma URL¹³.

ASP.NET proporciona tres modos de persistencia para variables de sesión:

- **InProc**

Las variables de sesión son mantenidas dentro del proceso. Sin embargo, en este modo, las variables son destruidas cuando el proceso ASP.NET es reciclado o terminado.

- **StateServer**

En este modo, ASP.NET ejecuta un servicio de Windows separado que mantiene las variables de estado. Como esta administración de estado ocurre fuera del proceso ASP.NET, tiene un impacto negativo en el rendimiento, pero permite a múltiples instancias de ASP.NET compartir el mismo estado del servidor, permitiendo que una aplicación ASP.NET pueda tener su carga balanceada y escalada en múltiples servidores. También, como el servicio de administración del estado se ejecuta independiente de ASP.NET, las variables pueden persistir a través de las finalizaciones del proceso ASP.NET.

- **Sql Server**

En este modo, las variables de estado son almacenadas en un servidor de base de datos, accesible usando SQL. Las variables de sesión pueden persistir a través de finalizaciones de procesos también en este modo.

2.3.4.3 C SHARP (C#) .NET. Visual C#(C Sharp) es un lenguaje orientado a objetos simple, elegante y con seguridad en el tratamiento de tipos que acaba de implementar Microsoft, diseñado para generar y compilar una variedad de aplicaciones que se ejecutan en .NET Framework. Visual C# es simple y eficaz, ofrece seguridad de tipos y está orientado a objetos. Con sus muchas

¹²a b c «INFO: ASP.NET State Management Overview» (en inglés).

¹³a b c «INFO: ASP.NET State Management Overview»

innovaciones, Visual C# permite desarrollar aplicaciones rápidamente y mantiene la expresividad y elegancia de los lenguajes de tipo C. ¹⁴. Visual Basic .Net es una evolución del lenguaje Visual Basic 6.0 de Microsoft, lenguaje orientado a eventos¹⁵.

2.3.4.4 Web Forms. Los formularios *Web Forms* constituyen una tecnología de cliente inteligente para .NET Framework, un conjunto de bibliotecas administradas que simplifican tareas de aplicación comunes, como la lectura y escritura en el sistema de archivos.

Los formularios Web Forms constituyen una función de ASP.NET que permite crear interfaces de usuario para aplicaciones Web. Las páginas de los formularios Web Forms ofrecen un modelo de programación eficaz y fácil de usar que utiliza las conocidas técnicas de desarrollo rápido de aplicaciones (RAD, *Rapid Application Development*) para generar sofisticadas interfaces de usuario preparadas para trabajar en el Web¹⁶.

2.3.4.5 ADO.NET ENTITY FRAMEWORK¹⁷. ADO.NET Entity Framework está diseñado para permitir a los programadores crear aplicaciones de acceso a datos programando con un modelo de la aplicación conceptual en lugar de programar directamente con un esquema de almacenamiento relacional. El objetivo es reducir la cantidad de código y mantenimiento que se necesita para las aplicaciones orientadas a datos.

Básicamente posee una arquitectura dividida en dos partes diferenciadas, como se puede ver en la Figura 2, modelo de datos y modelo conceptual (EDM), en la que el paso de una parte a otra se realiza a través de del correspondiente mapeo. Para realizar este mapeo se utilizan proveedores .net que permiten interactuar con los datos en cada una de las partes.

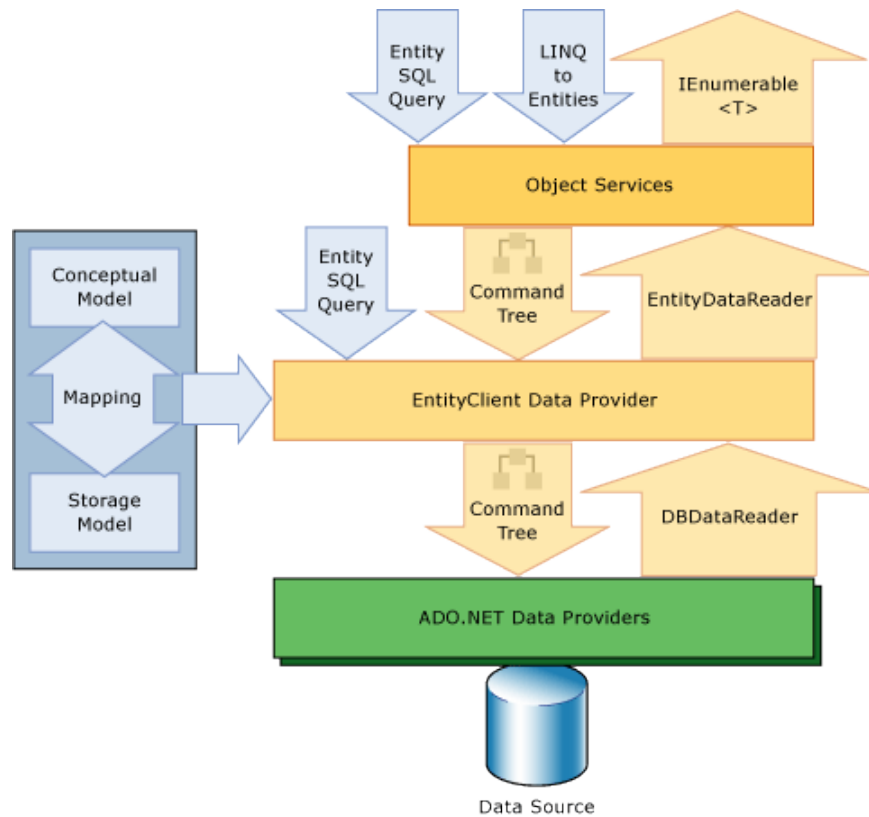
¹⁴ MICROSOFT. Developer Network. Tecnologías y lenguajes de Visual Studio. Visual Estudio 2010. Disponible en: [http://msdn.microsoft.com/es-es/library/bb514232\(v=vs.100\).aspx](http://msdn.microsoft.com/es-es/library/bb514232(v=vs.100).aspx)

¹⁵ Lenguajes de Programación. Disponible en: [https://msdn.microsoft.com/es-es/library/aa292164\(v=vs.71\).aspx](https://msdn.microsoft.com/es-es/library/aa292164(v=vs.71).aspx)

¹⁶ MICROSOFT. Developer Network. Web Forms. Disponible en: <https://msdn.microsoft.com/WebForms>

¹⁷ ALVARADO FARFAN, Carlos David, Sistema de información para apoyar el control de las actuaciones del consultorio jurídico de la UIS: CYSACJ-UIS 2.0. 2012

Figura 2. Arquitectura ADO.NET Entity Framework



Fuente: <http://msdn.microsoft.com/>

La idea es que el provider .NET de la capa de datos se encargue de traducir las operaciones de datos realizadas en la capa conceptual a un lenguaje entendible por la Base de datos. Por su parte el provider .NET (EntitySQL) de la capa conceptual traduce las consultas LINQ, realizadas en las aplicaciones, a las correspondientes instrucciones que interactúen con el modelo conceptual definido mediante el proceso de mapeo.

2.3.4.6 ASP.NET MEMBERSHIP¹⁸. Le da una forma integrada para validar y dar credenciales de usuario. Por lo tanto, ASP.NET Membership le ayuda a gestionar la autenticación de usuarios en sus sitios Web. Puede utilizar la ASP.NET Membership con ASP.NET autenticación de formularios mediante los controles ASP.NET de inicio de sesión para crear un sistema completo para la autenticación de usuarios.

¹⁸ MICROSOFT. Developer Network. Introduction to Membership. Disponible en: [https://msdn.microsoft.com/en-us/library/yh26yfzy\(v=vs.140\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/yh26yfzy(v=vs.140).aspx)

ASP.NET Membership soporta instalaciones para:

- Creación de nuevos usuarios y contraseñas.
- El almacenamiento de información de Membership (nombres de usuario, contraseñas y datos de apoyo) en Microsoft SQL Server, Active Directory, o un almacén de datos alternativa.
- La autenticación de los usuarios que visitan su sitio. Usted puede autenticar a los usuarios mediante programación, o puede utilizar los controles de inicio de sesión ASP.NET para crear un sistema de autenticación completa que requiere poco o ningún código.
- La gestión de contraseñas, que incluye la creación, cambio y reposición de ellas. Dependiendo de opciones de Membership que usted elija, el sistema de Membership también puede proporcionar un sistema de restablecimiento de contraseña automático que toma una pregunta suministrado por el usuario y la respuesta.
- La exposición de una identificación única para los usuarios autenticados que puede utilizar en sus propias aplicaciones y que también se integra con la personalización ASP.NET y los sistemas de administración de funciones (autorización).
- Especificación de un membership provider personalizada, que le permite sustituir su propio código para administrar la pertenencia y mantener los datos de afiliación en un almacén de datos personalizado.

2.3.4.7 SQL SERVER. Microsoft SQL Server es un sistema para la gestión de bases de datos basado en el modelo relacional. Sus lenguajes para consultas son T-SQL y ANSI SQL¹⁹. Algunas de las características importantes son:

- Soporte de transacciones.
- Soporta procedimientos almacenados.
- Incluye también un entorno gráfico de administración, que permite el uso de comandos DDL y DML gráficamente.
- Permite trabajar en modo cliente-servidor, donde la información y datos se alojan en el servidor y los terminales o clientes de la red sólo acceden a la información.
- Además permite administrar información de otros servidores de datos.

¹⁹ DISC. BUSINESS SOLUTIONS. Portafolio de Soluciones MICROSOFT Disponible en: <http://www.hddisc.com.mx/es/soluciones-y-servicios/soluciones-de-negocios/microsoft.html>

T-SQL (TRANSACT – SQL) es una versión de SQL (Structured Query Language) usado como lenguaje de programación para SQL Server. SQL es un conjunto de comandos que permite especificar la información que se desea restaurar o modificar. Con T-SQL se puede tener acceso a la información, realizar búsquedas, actualizar y administrar sistemas de Bases de Datos Relacionales.

SQL Server usa la arquitectura Cliente / Servidor para separar la carga de trabajo en tareas que corran en computadoras tipo Servidor y tareas que corran en computadoras tipo Cliente.

SQL Server Management Studio es un entorno integrado para obtener acceso a todos los componentes de SQL Server, así como para configurarlos y administrarlos. SQL Server Management Studio combina un amplio grupo de herramientas gráficas con un editor de texto enriquecido para ofrecer acceso a SQL Server a los programadores y administradores, sin importar su nivel de especialización.

Se hizo uso de este software para diseñar y crear la base de datos y su posterior alojamiento. Para esto se contó con una licencia de suscripción por medio de la licencia corporativa *Campus Agreement Microsoft* de la Universidad Industrial de Santander.

2.3.4.8 Bizagi Process Modeler. Bizagi Modeler es una herramienta que permite modelar y documentar procesos de negocio basado en el estándar de acepción mundial conocido como Business Process Model and Notation (BPMN). Puede crear documentación de procesos en Word, PDF, SharePoint o Wiki, e importar o exportar la información de los mismos desde y hacia Visio o XML entre otros.²⁰

Con su comportamiento intuitivo y su amigable interfaz gráfica, se puede diagramar y documentar procesos de manera más rápida y fácil sin necesidad de esperar por alguna rutina de validación. Bizagi guarda los procesos en un archivo .bpm. Cada archivo se denomina Modelo y puede contener uno o más diagramas. Un modelo puede ser toda la organización, un área o un proceso específico según sea la necesidad.

Bizagi process modeler cuenta con licencia de uso freeware (software gratuito), se distribuye sin costo para su uso y por tiempo ilimitado.

2.3.4.9 IIS (INTERNET INFORMATION SERVICES). El rol de servidor web (IIS) de Windows Server 2012 proporciona una plataforma segura, fácil de administrar, modular y extensible para el hospedaje seguro de sitios web, servicios y aplicaciones. Con IIS 8 puede compartir información con usuarios en Internet, una

²⁰ BIZAGI. Documentación del producto. Disponible en: <http://help.bizagi.com/processmodeler/es/>

intranet o una extranet. IIS 8 es una plataforma web unificada que integra IIS, ASP.NET, servicios de FTP, PHP y Windows Communication Foundation (WCF)²¹.

En la lista siguiente se muestran algunas de las ventajas de usar IIS 8:

- Ampliar la seguridad en Internet a través de un espacio de servidor reducido y el aislamiento automático de las aplicaciones
- Implementar y ejecutar fácilmente aplicaciones web ASP.NET, ASP clásico y PHP en el mismo servidor
- Aislar las aplicaciones proporcionando a los procesos de trabajo una identidad única y una configuración de espacio aislado de forma predeterminada, con la consiguiente reducción de los riesgos de seguridad
- Agregar, quitar e incluso reemplazar fácilmente componentes de IIS integrados por módulos personalizados, adecuados a las necesidades del cliente
- Agilizar el sitio web mediante las características integradas de almacenamiento en caché dinámico y compresión mejorada

APLICACIONES PRÁCTICAS

Los administradores pueden usar el rol de servidor web (IIS) para configurar y administrar varios sitios web, aplicaciones web y sitios FTP. Algunas de las características específicas son las siguientes:

- Use el Administrador de IIS para configurar las características de IIS y administrar sus sitios web.
- Use Protocolo de transferencia de archivos (FTP) para permitir a los propietarios de sitios web cargar y descargar archivos.
- Use el aislamiento de sitios web para evitar que un sitio web interfiera con otros sitios instalados en el servidor.
- Configure aplicaciones web escritas en distintas tecnologías, como ASP clásico, ASP.NET y PHP.
- Use Windows PowerShell para automatizar la administración de la mayoría de tareas administrativas de su servidor web.

²¹ WINDOWS SERVER. Información general del servidor web (IIS). Disponible en: <https://technet.microsoft.com/es-es/library/hh831725.aspx>

- Configure varios servidores web en una granja de servidores, que puede administrar mediante IIS.
- Aproveche al máximo el hardware de NUMA y consiga un rendimiento óptimo del servidor habilitado para NUMA.

2.4 MARCO METODOLÓGICO

En el desarrollo de software existen variedad de metodologías que se usan para dirigir proyectos de desarrollo de software, algunas se enfocan en la solución de varios problemas o situaciones que se presentan a menudo en este tipo de proyectos, la planificación, la variación de los requisitos durante el proyecto, el aseguramiento de la calidad del software, la sincronización de los equipos de trabajo, crear la documentación necesaria que permite su posterior escalabilidad, son algunos ejemplos de éstos problemas o situaciones.

Cada proyecto de desarrollo software contiene características particulares o condiciones bajo las que se debe trabajar que son inherentes a los demás proyectos, requisitos fijos o variables, un grupo de desarrollo grande o pequeño, productos entregables a corto o a largo plazo, entre otros. El éxito de un proyecto de desarrollo de software depende, en gran medida, de la metodología escogida para lidiar con los problemas que se puedan presentar durante el desarrollo del software bajo las características o condiciones del proyecto.

Se trabajará con la metodología de desarrollo de Modelo de Prototipos (Modelos de Desarrollo Evolutivo), la decisión de trabajar con esta metodología se toma con la conclusión de saber que el código para el desarrollo del software es reutilizable, Simplifica las pruebas, pues estas se le hacen a los componentes antes de probar el conjunto completo de componentes ensamblados²².

2.4.1 Modelo de prototipos. Para el diseño rápido de software, este desarrollo se centra en representar aquellos aspectos del software que serán visibles para el cliente o el usuario final. Esta abstracción de requerimientos nos conduce a diseñar un prototipo del sistema como tal, el cual es evaluado por el cliente para una realimentación, entiendo si cumple o no con las expectativas; gracias a ésta evaluación se refinan los requisitos del software que se desarrollará. La interacción ocurre cuando el prototipo se ajusta para satisfacer las necesidades del cliente. Esto permite que al mismo tiempo el desarrollador entienda mejor lo que se debe hacer y el cliente vea resultados a corto plazo²³.

²²PRESSMAN, Roger. Software Engineering A Practitioner's Approach. 7ma Edición, McGraw-Hill Interamericana Editores S.A. de C.V., Marzo 4 2010, Capitulo 2.3.3 Evolutionary Process Models

²³SCRIBD, ARISTIZABAL NUÑEZ, Love. Metodología de desarrollo de software. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/190077885/Metodologia-de-desarrollo-de-software#scribd>

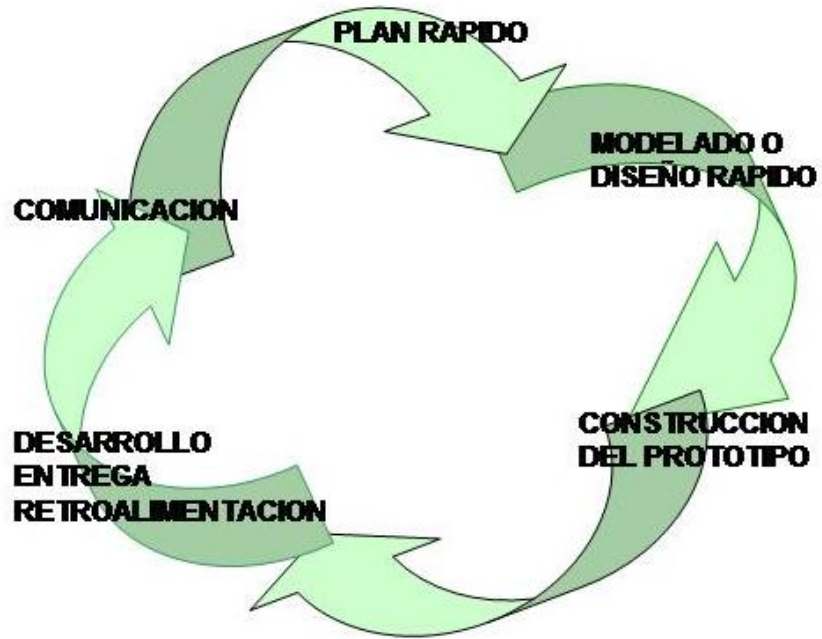
El Desarrollo Rápido de Aplicaciones (RAD) es un enfoque orientado a objetos para el desarrollo de sistemas que incluye un método de desarrollo así como también herramientas de software, tiene como meta la reducción del tiempo que generalmente se necesita en un ciclo de vida tradicional entre el diseño y la implementación del sistema de información. El RAD se enfoca en satisfacer más de cerca los requerimientos cambiantes de los negocios y se puede considerar como una implementación específica de la elaboración de prototipos.

Hay tres fases amplias del RAD que vinculan a usuarios y desarrolladores en la evaluación, diseño e implementación:

- ✓ **Planeación de requisitos:** para identificar los objetivos y requerimientos de información se realizará un estudio y análisis de las actividades que se dan en un estudio de necesidades, desde la literatura y con profesionales del grupo de investigación que con su experiencia aportarán conocimiento al desarrollo. En esta etapa se establecerá los procedimientos para analizar encuestas y entrevistas, basados en una búsqueda en la literatura de las diferentes técnicas de análisis. La identificación de requerimientos se ajustara a la norma IEEE 830.
 - **Especificación de requisitos:** esta actividad corresponde a la elaboración del documento de especificación de requisitos siguiendo el estándar IEEE830, además de incluir los diagramas de casos de uso para ampliar la especificación.
 - **Procedimiento de análisis de datos (encuestas y entrevistas):** esta actividad corresponde al diseño del procedimiento para analizar las respuestas a las preguntas de las encuestas y el procedimiento para analizar las actas de entrevistas.
- ✓ **Diseño y desarrollo:** es una fase de trabajar y refinar, que requiere un acompañamiento de los interesados. Es la fase de construcción del prototipo acompañada de pruebas con los usuarios, pruebas elaboradas a partir del caso de estudio.
- ✓ **Implantación:** se ilustrara el uso de la herramienta desarrollada con un caso de estudio. Es el momento en que la herramienta entra a apoyar a los usuarios, se espera realizar una evaluación y valoración de los resultados que se den con el uso de la herramienta; esta herramienta quedara a disposición del grupo de investigación STI para que se use en futuros proyectos.

En la Figura 3 se presenta el desglose de la metodología RAD articulada con el proyecto.

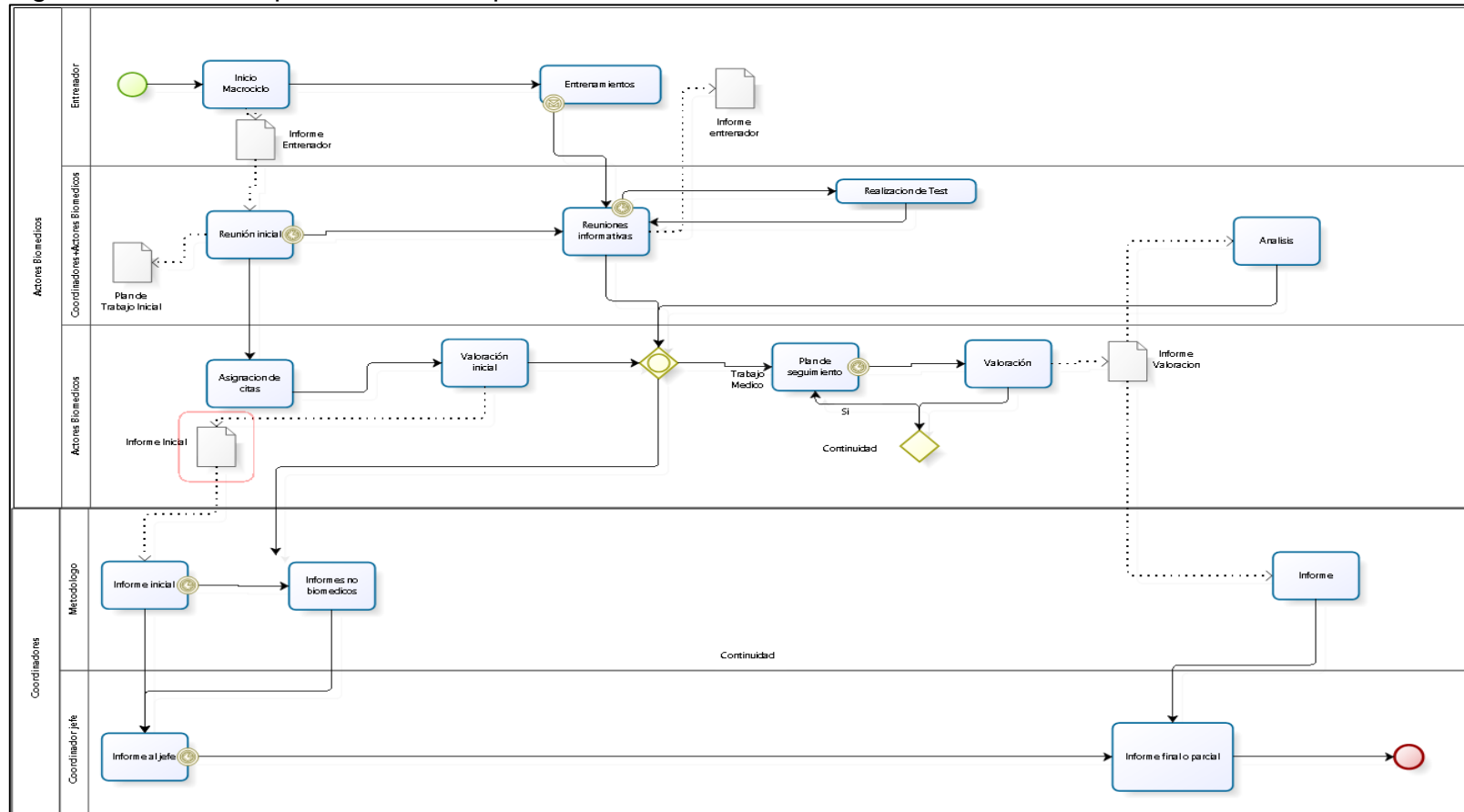
Figura 3. Esquema de la metodología del proyecto



3. PROCEDIMIENTO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE NECESIDADES

3.1 MODELO DE PROCESOS PARA UN ESTUDIO DE NECESIDADES

Figura 4. Modelo de procesos BPMN para un estudio de necesidades



3.2 ESTUDIO DE NECESIDADES

Tabla 2. Estudio de Necesidades

ID	N-1	Prioridad	Alta
Nombre	Gestionar información básica de los Profesionales Biomédicos y Entrenadores.		
RF Asociados	RF-1, RF-2		
Usuarios	Director		
Descripción			
El sistema debe permitir al Director Añadir, modificar y eliminar perfiles de usuario del sistema, a su vez gestionar la información concerniente a cada perfil (Nombre, Apellido, Cedula, Teléfono, Correo, Sexo, Especialidad, Foto y Estado), además el sistema debe informar por medio de correo electrónico el ingreso o modificación de sus datos al sistema.			

ID	N-2	Prioridad	Alta
Nombre	Gestionar información de las selecciones universitarias.		
RF Asociados	RF-3		
Usuarios	Director		
Descripción			
El sistema debe permitir al Director Añadir, modificar y eliminar el nombre de las selecciones deportivas adscritas a la universidad.			

ID	N-3	Prioridad	Alta
Nombre	Gestionar cancelación de una cita médica.		
RF Asociados	RF-4		
Usuarios	Director		
Descripción			
El sistema debe permitir al Director añadir el tiempo con el que un deportista puede cancelar una cita médica.			

ID	N-4	Prioridad	Alta
Nombre	Gestionar información básica de los Deportistas		
RF Asociados	RF-5, RF-6		
Usuarios	Entrenador, Profesional Biomédico..		

Descripción	
El sistema debe permitir a los usuarios Añadir, modificar y eliminar perfiles de del sistema, a su vez gestionar la información concerniente a cada perfil (Nombre, Apellido, Cedula, Teléfono, Correo, Sexo, Selección, Foto, Promedio y Estado), además el sistema debe informar por medio de correo electrónico el ingreso o modificación de sus datos al sistema.	

ID	N-5	Prioridad	Alta
Nombre	Gestionar Horario Citas		
RF Asociados	RF-7		
Usuarios	Profesional Biomédico		
Descripción			
El sistema debe permitir al profesional biomédico añadir el horario en las que se podrá realizar citas médicas			

ID	N-6	Prioridad	Alta
Nombre	Gestionar Citas medicas		
RF Asociados	RF-8, RF-9, RF-10, RF-11, RF-12, RF-13, RF-14		
Usuarios	Profesional Biomédico, Deportista		
Descripción			
El sistema debe permitir al deportista solicitar una cita médica, validando el horario disponible por los profesionales biomédicos. Además permitirá a los profesionales biomédicos, Asignarle una cita médica a un deportista a su vez registrar la valoración y remisión a otro profesional si es necesaria. El sistema también permitirá consultar valoraciones anteriores			

ID	N-7	Prioridad	Alta
Nombre	Gestionar Reportes		
RF Asociados	RF-15, RF-16, RF-17		
Usuarios	Profesional Biomédico, Entrenadores, Director		
Descripción			
El sistema debe permitir a los usuarios registrar y consultar los reportes solicitados por el director			

ID	N-7	Prioridad	Alta
Nombre	Gestionar Calendario		
RF Asociados	RF-18, RF-19		
Usuarios	Profesional Biomédico, Entrenadores.		
Descripción			
El sistema debe permitir a los usuarios registrar, modificar y eliminar eventos que serán visualizados en la página inicial del sistema.			

3.3 PLAN DE VERSIONES

Tabla 3. Plan de Versiones

Versión	Requerimientos realizados
1.0	RF-1, RF-2, RF-3, RF-4, RF-5, RF6, RF-7, RF-13, RF-15, RF-16, RF-17, RF-18
2.0	RF-8,RF-9,RF-10,RF-11,RF-12,RF-14

4. REQUERIMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE LA HERRAMIENTA *SIDUIS*

4.1 ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS

Para realizar la especificación de requisitos de la herramienta *SIDUIS* se siguió el estándar IEEE 830 ampliamente usado.

Los requisitos específicos funcionales que se identificaron y que se encuentran consignados y especificados en el documento de especificación de requisitos de software Anexo A aparecen en la Tabla 4.

Tabla 4. Requisitos Funcionales

Lista de Requisitos Funcionales	
<i>Identificador (RF#)</i>	<i>Nombre</i>
RF01.	Añadir profesional biomédico o entrenador
RF02.	Gestionar Profesional Biomédico o entrenador
RF03.	Gestionar Selecciones deportivas
RF04.	Gestionar Cancelación de citas
RF05.	Añadir deportista
RF06.	Gestionar Deportista
RF07.	Gestionar horario citas
RF08.	Registrar valoración
RF09.	Remisión Cita Medica
RF10.	Registrar Emergencia
RF11.	Consultar valoración
RF12.	Solicitar Cita Medica
RF13.	Asignar Cita Medica
RF14.	Cancelar Cita Medica
RF15.	Registrar reporte
RF16.	Consultar Reporte
RF17.	Gestionar reporte
RF18.	Gestionar Calendario
RF19.	Consultar Calendario

Para la especificación detallada, de cada uno de los requisitos funcionales listados, se diseñó un formato, Contenido en la Tabla 5, con las recomendaciones y en base a ejemplos y recomendaciones encontradas en diferentes documentos electrónicos consultados.

Tabla 5. Especificación de requisito funcional

Id. del requisito	<i>Identificador de requisito RF#</i>
Nombre	<i>Nombre que describe el requisito</i>
Descripción	<i>Descripción de la funcionalidad (mencionando datos de entrada, proceso y salida)</i>
Diagrama de caso de uso:	<i>Nombre del diagrama de caso de uso asociado</i>

4.2 DIAGRAMAS DE CASOS DE USO

Se elaboraron diagramas de casos de uso UML para especificar la comunicación y el comportamiento de la herramienta mediante su interacción con el usuario. Los diagramas de casos de uso ilustran los requisitos de la herramienta al mostrar cómo reacciona a eventos que se producen en su ámbito o en él mismo. En la siguiente tabla se relacionan los diagramas de caso de uso realizados para la herramienta ENSI.

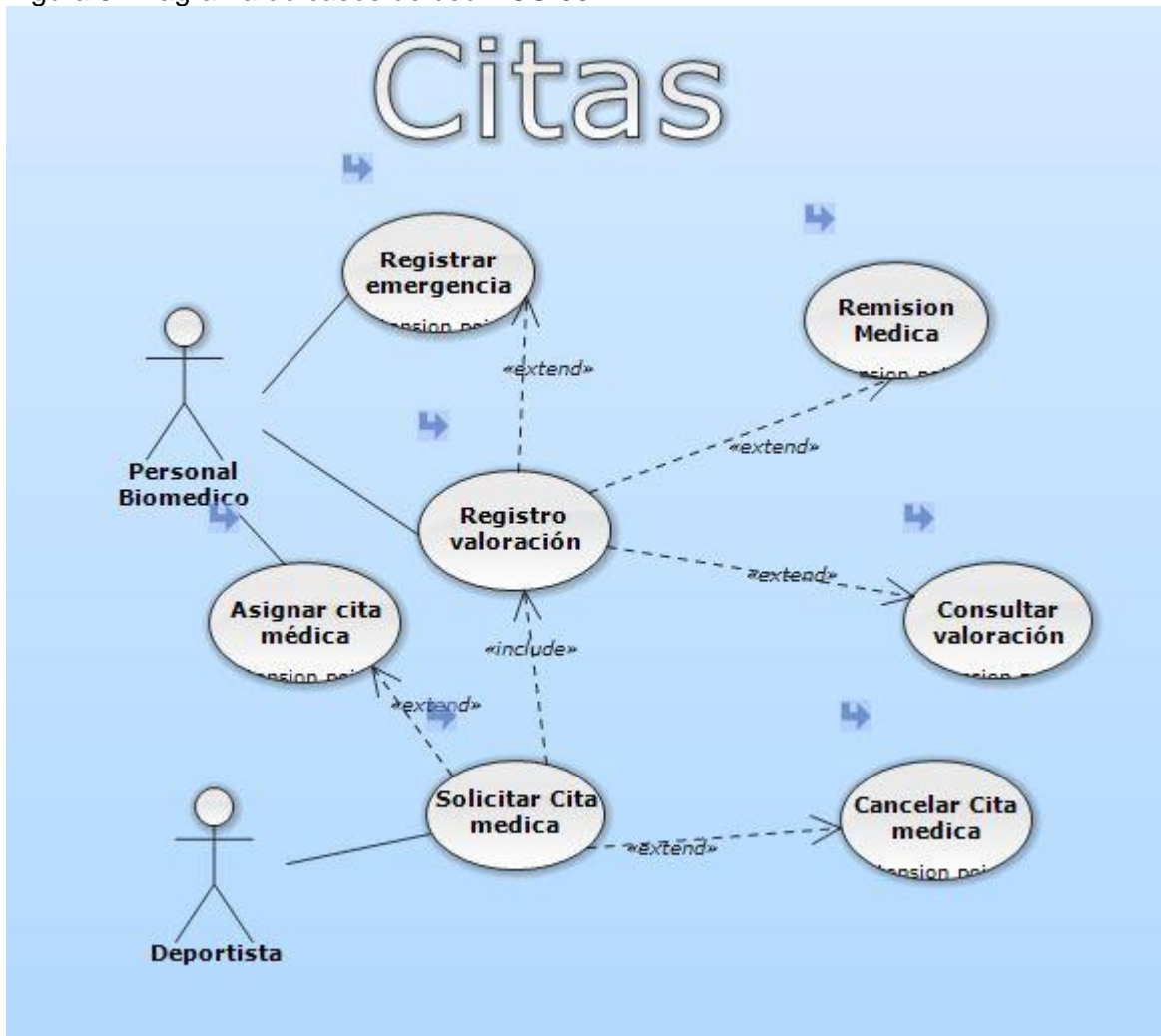
Tabla 6. Diagramas de casos de uso UML

Lista de diagramas de casos de uso UML	
Diagrama de casos de uso	Requisitos Funcionales asociados
DCU.01 - Gestión Administrador	RF01, RF02, RF03, RF04
DCU.02 - Gestión Empleados	RF05, RF06, RF07
DCU.03 - Gestión Citas	RF08, RF09, RF10, RF11, RF12, RF13, RF14
DCU.04 - Gestión Reportes	RF15, RF16, RF17
DCU.05 - Gestión Calendario	RF18, RF19

En la columna 2 de la anterior tabla se puede observar la relación de cada uno de los diagramas de caso con los requisitos funcionales que se plantearon en el documento.

La Figura 5 presenta el diagrama de casos de uso DCU.03, como ejemplo de los diagramas de casos de uso elaborados; éste asocia la mayor cantidad de requisitos funcionales. La totalidad de los diagramas de casos de uso elaborados se pueden consultar en el apéndice 4.3 del Anexo A del presente documento.

Figura 5. Diagrama de casos de uso DCU.03



5. RESULTADOS DEL PROYECTO

5.1 CASOS DE USO

Los casos de uso son una herramienta esencial para la captura de requerimientos y la planificación de proyectos. Representan las funciones del sistema desde el punto de vista del usuario.

Se utilizan para la comunicación con el usuario y expresar de forma clara y sencilla los requerimientos del sistema.

Para el desarrollo del sistema de información para el manejo Medico-Deportivo de Selecciones Deportivas de la Universidad Industrial de Santander (UIS) se usaron los siguientes diagramas para identificar y especificar los requerimientos funcionales que se presentan en el sistema.

Tabla 7. Roles soportados por SIDUIS

ROL	DESCRIPCION	RESPONSABILIDAD
Administrador	Representa al Director de las Selecciones Deportivas	<ul style="list-style-type: none">• Añadir Profesional Biomédico.• Añadir Entrenador• Gestionar Personal Biomédico• Gestionar Entrenadores• Gestionar Selecciones• Gestionar Cancelación Citas• Consultar Reportes• Gestionar Reportes
Biomédico	Representa a cada actor biomédico	<ul style="list-style-type: none">• Añadir Deportistas• Gestionar Deportistas

		<ul style="list-style-type: none"> • Gestionar Horario Citas. • Asignar Cita Medica • Registrar Reportes • Gestionar Calendario
Deportista	Representa a cada Deportista de las selecciones deportivas	<ul style="list-style-type: none"> • Solicitar Cita Medica
Entrenador	Representa a cada entrenador de su respectiva selección deportiva	<ul style="list-style-type: none"> • Añadir Deportistas • Gestionar Deportistas. • Registrar Reportes
Metodólogo	Representa	<ul style="list-style-type: none"> • Registrar Reportes • Consultar Reportes • Añadir Deportistas

A continuación se visualizara cada uno de los casos de uso implementados por los diferentes módulos seguidos de los requerimientos soportados, de acuerdo a una clasificación por prioridades propuesta por los autores y previendo una segunda versión (2.0) del sistema de información SIDUIS.

Figura 6. Caso de uso Gestión Administrador

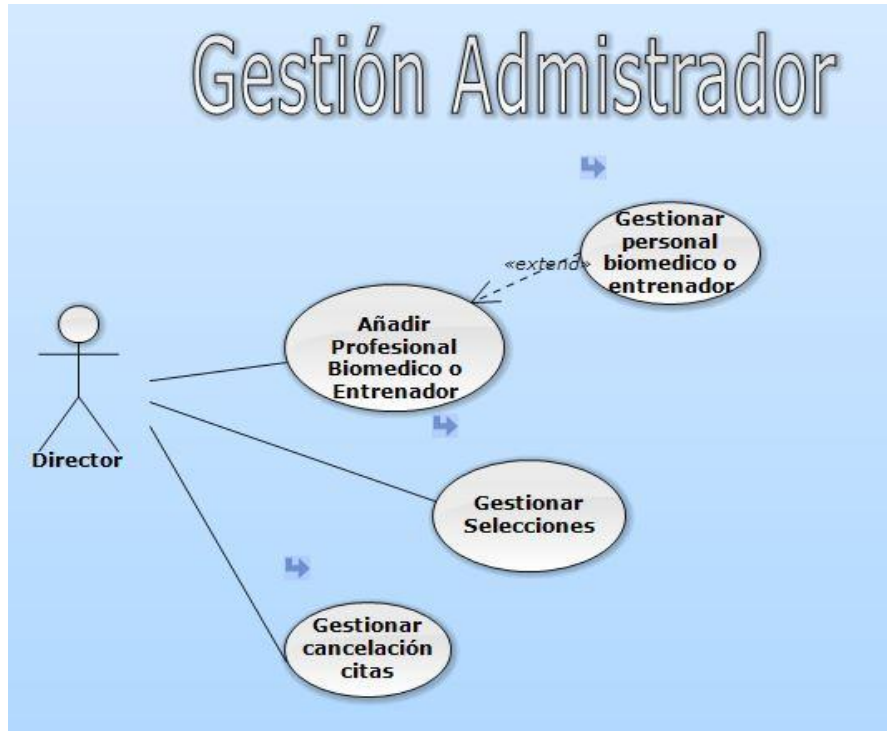


Tabla 8. Requerimientos para módulo de administrador.

Administrador	
Requerimiento	Descripción
1.	Añadir un profesional biomédico o ya sea un entrenador, y realicen funciones de acuerdo a su módulo de tareas.
2.	Modificar y eliminar perfiles de usuario de P. Biomédico o Entrenador del sistema, a su vez gestionar la información concerniente a cada perfil.
3.	Añadir, Modificar y eliminar las selecciones deportivas.
4.	Añadir, Modificar y eliminar el tiempo de cancelación de citas médicas que asigna el profesional biomédico.

Figura 7. Caso de uso Gestión Empleados

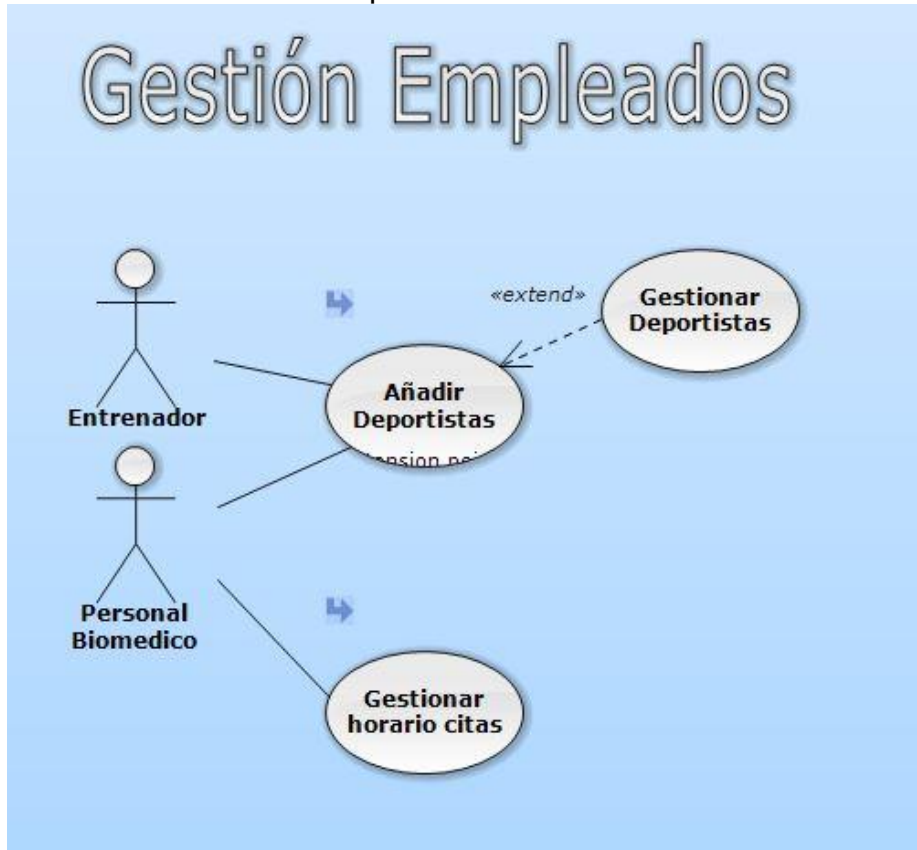
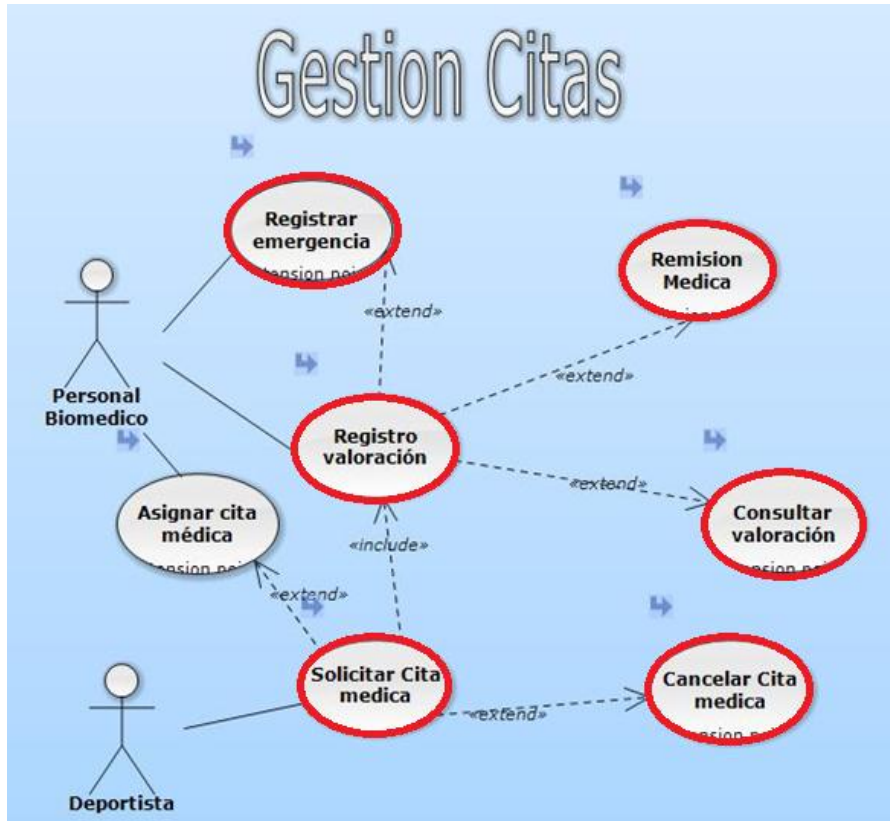


Tabla 9. Requerimientos para módulo de Empleados

Entrenador	
Requerimiento	Descripción
1.	Añadir deportista a su respectiva selección deportiva.
2.	Modificar y eliminar perfiles de usuario de deportista del sistema, a su vez gestionar la información concerniente a cada perfil.

Personal biomédico	
Requerimiento	Descripción
1.	Añadir deportista a su respectiva selección deportiva.
2.	Modificar y eliminar perfiles de usuario de deportista del sistema, a su vez gestionar la información concerniente a cada perfil.
3.	Permite al profesional biomédico asignar el horario en las que se podrá realizar citas médicas.

Figura 8. Caso de uso Gestión de Citas



Nota: Los Casos de Uso bordeados en rojo, están propuestos para una versión 2.0 del Sistema de Información SIDUIS, por lo tanto no están contemplados en la implementación de esta primera versión.

Tabla 10. Requerimientos para módulo de Profesional Biomédico

Profesional Biomédico	
Requerimiento	Descripción
1.	Permite asignarles a los deportistas cita médicas.

Figura 9. Caso de uso Gestión de Reportes

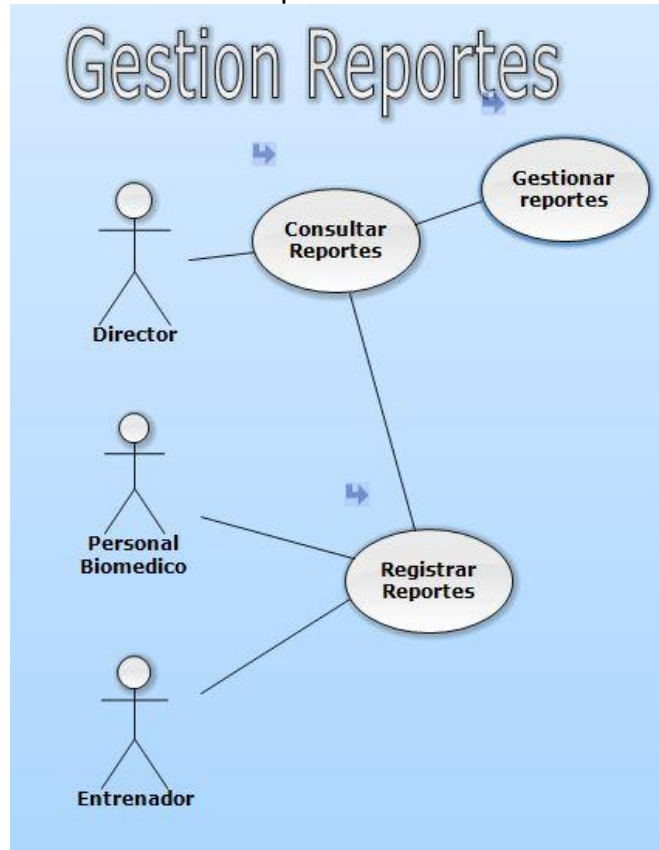


Tabla 11. Requerimientos para módulo de Administrador y Entrenador

Administrador	
Requerimiento	Descripción
1.	Permite consultar un reporte de rendición de cuentas.
2.	Permite al director llevar un control sobre los reportes realizados por los profesionales biomédicos, avisar que el reporte no ha sido cargado al sistema, solicitar un reporte para una fecha.

Personal biomédico	
Requerimiento	Descripción
1.	Permite almacenar un reporte de redición de cuentas.

Entrenador	
Requerimiento	Descripción
1.	Permite almacenar un reporte de redición de cuentas.

Figura 10. Caso de uso Gestión de Calendario



Tabla 12. Requerimientos para módulo de Deportista, Profesional biomédico y Entrenador.

Deportista	
Requerimiento	Descripción
1.	Permite consultar las noticias en el calendario de competencias.

Entrenador	
Requerimiento	Descripción
1.	Permite consultar, añadir, modificar o inactivar noticias en el calendario.

Profesional biomédico	
Requerimiento	Descripción
1.	Permite consultar, añadir, modificar o inactivar noticias en el calendario.

5.2 DESARROLLO DEL SISTEMA DE INFORMACION

Se desarrolló el sistema de información para las selecciones deportivas de la Universidad Industrial de Santander (SIDUIS), con el fin de brindar servicios en la parte médico-deportiva a sus diferentes usuarios (Administrador, Profesional biomédico, Deportista, Entrenador y Metodólogo).

Para esto se planifico la asignación de un rol de usuario para cada participante activo del sistema, ya que este pertenece a un módulo general del sistema, donde este tendrá acceso a la información pública disponible y no necesitara autenticación para adquirirla.

Figura 11. Interfaz login de usuario para ingreso al sistema



The screenshot displays the login interface for the SIDUIS system. At the top left, there is the logo of the Universidad Industrial de Santander (UIS). To the right, a navigation menu includes links for INICIO, NOSOTROS, SERVICIOS, CONTACTENOS, and INICIAR SESION. A prominent teal banner with the text "Iniciar Sesion" is centered below the navigation. The main login area is a light gray box titled "Ingrese a su cuenta". Inside this box, there is a reminder "No olvide al salir Cerrar Sesión". Below this, there are two input fields: "Usuario:" and "Contraseña:". A teal button labeled "Inicio de sesión" is positioned below the password field. At the bottom of the page, there are social media links for Facebook ("Síguenos en facebook") and Twitter ("Síguenos en Twitter"). The footer contains the copyright information: "Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS".

5.2.1 Rol administrador. Rol asignado, para la administración del sistema de información SIDUIS, donde realizar las siguientes funciones:

- **Gestionar Profesionales Biomédicos y entrenadores**, permite ver los usuarios habilitados en el sistema organizados como, Profesionales Biomédicos y Entrenadores

Figura 12. Gestionar Personal

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SUCUMBIOSI

INICIO NOSOTROS SERVICIOS CONTACTENOS ADMINISTRADOR

PERFIL

PERSONAL

CITAS MEDICAS

REPORTES

SELECCIONES

Gestionar Personal

Profesionales Biomedicos Añadir Personal

Buscar por

Nombre	Apellido	Telefono	Correo	Especialidad	
Andres Felipe	Gomez	3002697435	retopersonal@hotmail.com	Psicologo	+
Carla	Giraldo	3102938129	CarlaG@gmail.com	Nutricionista	+
Hugo Alberto	Plata Robles	3207273122	Hugomario@gmail.com	Metodologo	+
Julian arturo	Figueroa	3192839482	JuliDiaz@gmail.com	MedicoDeportolog	+
grettel andrea	barajas	3105625825	grettel barajas@gmail.com	Fisioterapeuta	+

Entrenadores Añadir Entrenador

Buscar por

Nombre	Apellido	Telefono	Email	Selección	
Alex	Sepulveda	2132132213	alarsea@gmail.com	FutbolSala Masculino	+
rosa	antonia	2131241221	rosita@gmail.com	Ultimate	+
katerine	angulo	123123123	katlex21@gmail.com	Basket Femenino	+
Silvia katherine	angulo	123123123	Silviapar@gmail.com	FutbolSala Femenino	+
Andrea	Rios	123123123	AndreaRios@gmail.com	Ping Pong	+

Facebook Twitter

Copyright © 2015. Design by Cp-AS

- **Añadir Profesional Biomédico**, Permite al administrador crear un perfil en el sistema para un Profesional Biomédico (Medico Deportologo, Psicólogo, Nutricionista, Fisioterapeuta, Nutricionista)

Figura 13. Añadir Profesional Biomédico

Universidad
Internacional de
Caracas

INICIO NOSOTROS SERVICIOS CONTACTENOS ADMINISTRADOR

PERFIL

PERSONAL

CITAS MEDICAS

REPORTES

SELECCIONES

Añadir Profesional Biomédico

Nombre:

Apellido:

Sexo:

Cedula:

Celular:

Correo:

Especialidad:

Fecha de Nacimiento:

Adjuntar Foto:
 Ningún archi...seleccionado

Siguenos en facebook Siguenos en Twitter

Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS

- **Añadir Entrenador**, Permite al administrador crear un perfil en el sistema para un Entrenador con su respectiva selección.

Figura 14. Añadir Entrenador

The screenshot shows the 'Añadir Entrenador' (Add Coach) form. On the left is a sidebar with menu items: PERFIL, PERSONAL, CITAS MEDICAS, REPORTES, and SELECCIONES. The main content area has a teal header with the title 'Añadir Entrenador'. Below the header are several input fields: 'Nombre:' and 'Apellido:' (text boxes), 'Sexo:' (dropdown menu with 'Masculino' selected), 'Cedula:' (text box), 'Celular:' (text box), 'Correo:' (text box), 'Selección 1:' (dropdown menu with 'Futbol Masculino' selected), and 'Fecha de Nacimiento:' (three dropdown menus for Month, Day, and Year). There is also an 'Adjuntar Foto:' section with a 'Seleccionar archivo' button and the text 'Ningún archi...seleccionado'. A 'Guardar' button is located below the form. At the bottom of the page, there are social media links for Facebook and Twitter, and a copyright notice: 'Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS'.

- **Tiempo de Citas Médicas**, Permite al administrador limitar en el sistema el tiempo máximo para la cancelación de una cita médica.

Figura 15. Gestionar Tiempo Citas

The screenshot shows the 'Gestionar Citas' (Manage Appointments) form. On the left is a sidebar with menu items: PERFIL, PERSONAL, CITAS MEDICAS, REPORTES, and SELECCIONES. The main content area has a teal header with the title 'Gestionar Citas'. Below the header, there is a text label 'Digite el tiempo maximo de cancelacion en minutos' followed by a text input field and the unit 'Min'. A 'Guardar' button is located below the input field. At the bottom of the page, there are social media links for Facebook and Twitter, and a copyright notice: 'Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS'.

- **Gestionar Reportes**, Permite al administrador descargar los reportes cargados por su personal, además Puede solicitar por medio de correo electrónico un nuevo reporte.

Figura 16. Gestionar Reportes

PERFIL

PERSONAL

CITAS MEDICAS

REPORTES

SELECCIONES

INICIO NOSOTROS SERVICIOS CONTACTENOS ADMINISTRADOR

Gestionar Reportes

Solicitar Reportes

Plazo Para el Informe

Mes ▼ Día ▼

Enviar Solicitud

Nombre	Apellido	Especialidad	Fecha Carga	
Alvaro	Diaz	Administrador	16/07/2015 12:35:00 p. m.	Descargar
grettel andrea	barajas	Fisioterapeuta	16/07/2015 4:35:00 p. m.	Descargar

Siguenos en facebook Siguenos en Twitter

Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS

- **Gestionar Selecciones**, Permite al administrador agregar una selección nueva al sistema.

Figura 17. Gestionar Selecciones Nuevas

PERFIL

PERSONAL

CITAS MEDICAS

REPORTES

SELECCIONES

INICIO NOSOTROS SERVICIOS CONTACTENOS ADMINISTRADOR

Gestionar Selecciones

Selección nueva

Guardar

Siguenos en facebook Siguenos en Twitter

Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS

5.2.2 Rol profesional biomédico. Funciones en el rol Profesional Biomédico:

- **Asignar cita médica para deportista específico**, permite ver los deportistas ingresados en el sistema, y de esta manera seleccionar el deportista de interés, permitiendo visualizar fecha y hora para la asignación de esta misma.

Figura 18. Asignar cita médica

PERITO CERRAR SESIÓN

PERFIL

ASIGNAR CITA

CITA PARA HOY

CONSULTAR DEPORTISTA

CARGAR REPORTE

GESTION EVENTOS

Asignar Cita Medica

Cita para:

Deportista:

Consulta Deportista

Hora Inicio: Fecha Cita:

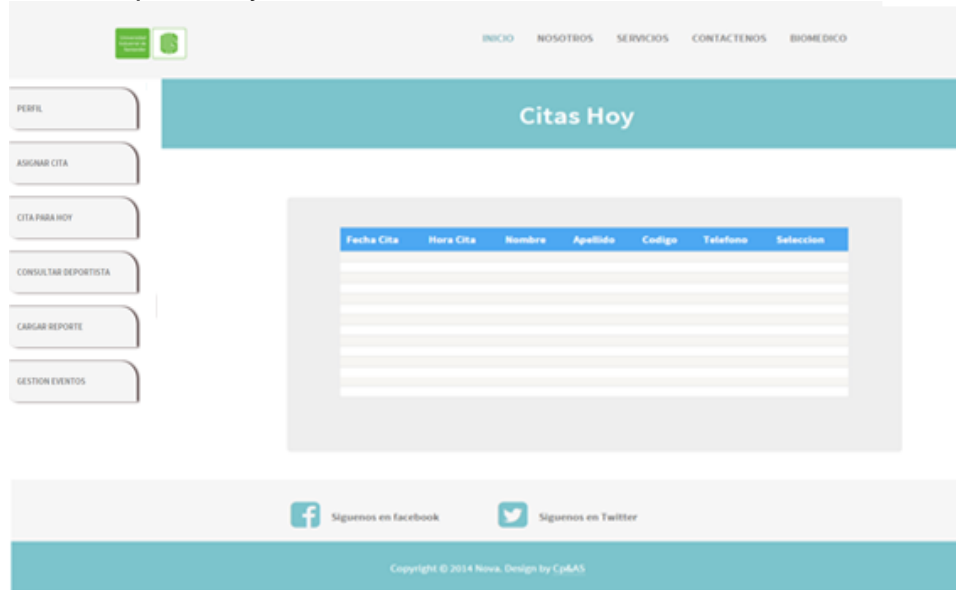
julio		agosto de 2015					septiembre	
lun.	mar.	mié.	jue.	vie.	sáb.	dom.		
27	28	29	30	31	1	2		
3	4	5	6	7	8	9		
10	11	12	13	14	15	16		
17	18	19	20	21	22	23		
24	25	26	27	28	29	30		
31	1	2	3	4	5	6		

Siguenos en facebook Siguenos en Twitter

Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS

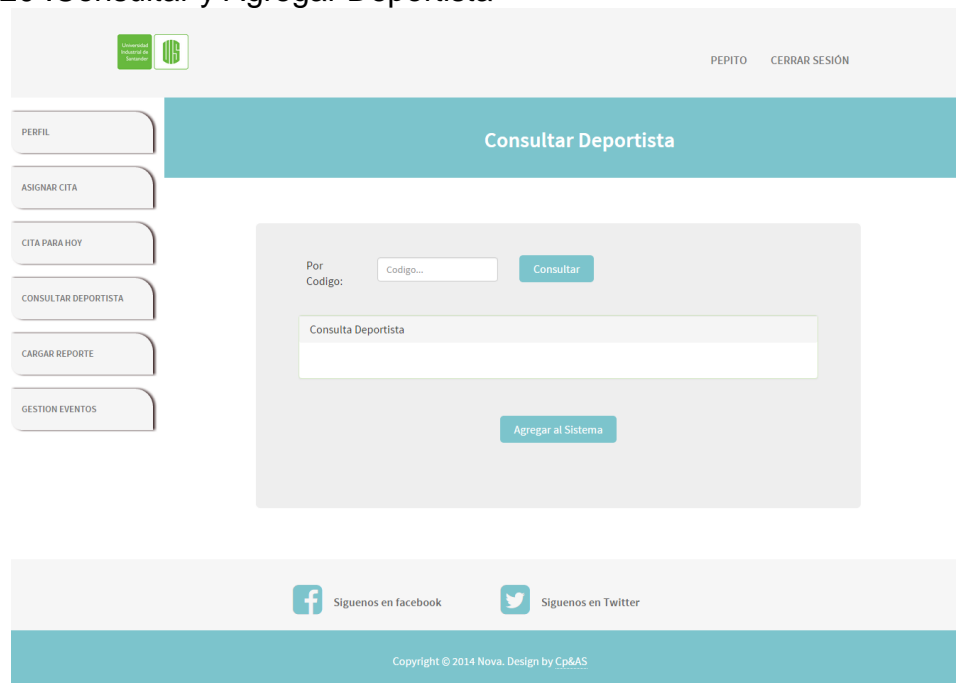
- **Citas para Hoy**, permite visualizar de manera ordenada la agenda de citas que tendrá cada profesional biomédico para el día en curso.

Figura 19. Citas para Hoy



- **Consultar y Agregar deportista**, Permite consultar al deportista en la base de datos de la universidad para ser agregado al sistema SIDUIS.

Figura 20 .Consultar y Agregar Deportista



- **Cargar Reporte**, permite al profesional biomédico, cargar el reporte de rendición de cuentas, también podrá visualizar de manera rápida los reportes que ha cargado anteriormente.

Figura 21. Cargar Reporte

The screenshot displays a web application interface for uploading reports. At the top left is the logo for 'Universidad Industrial de Santander'. The top navigation menu includes 'INICIO', 'NOSOTROS', 'SERVICIOS', 'CONTACTENOS', and 'BIOMEDICO'. On the left side, there is a vertical menu with buttons for 'PERFIL', 'ASIGNAR CITA', 'CITA PARA HOY', 'CONSULTAR DEPORTISTA', 'REGISTRAR DEPORTISTA', 'CARGAR REPORTE', and 'GESTION EVENTOS'. The main content area features a large teal header with the text 'Cargar Reporte'. Below this, a form is presented with a 'Reporte:' label and an input field. A file selection area contains a 'Seleccionar archivo' button and the text 'Ningún archivo seleccionado'. A teal 'Cargar Archivo' button is positioned below the file selection area. At the bottom of the form, a table header is visible with columns for 'Reporte' and 'Fecha Carga'. The footer includes social media links for Facebook ('Siguenos en facebook') and Twitter ('Siguenos en Twitter'), and a copyright notice: 'Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS'.

- **Gestión de Eventos**, el profesional biomédico podrá crear un evento en cual tendrá que informar con una breve descripción, con su nombre y la fecha de realización del evento, que podrá visualizarse en el módulo de deportista.

Figura 22. Gestion de Eventos

The screenshot displays a web interface for event management. At the top, there is a navigation menu with links for 'INICIO', 'NOSOTROS', 'SERVICIOS', 'CONTACTENOS', and 'BIOMEDICO'. A sidebar on the left contains buttons for 'PERFIL', 'ASIGNAR CITA', 'CITA PARA HOY', 'CONSULTAR DEPORTISTA', 'REGISTRAR DEPORTISTA', 'CARGAR REPORTE', and 'GESTION EVENTOS'. The main content area is titled 'Proponer Evento' and contains a 'Crear Evento' form. The form has two input fields: 'Nombre Evento' and 'Evento'. Below the 'Evento' field is a file upload section with a 'Seleccionar archivo' button and the text 'Ningún archivo seleccionado'. A 'Crear Evento' button is positioned below the form. Underneath the form is a table with two columns: 'Nombre Evento' and 'Contenido Evento'. The table contains three rows, each with an 'Editar Eliminar' link. The footer of the page features social media links for Facebook ('Siguenos en facebook') and Twitter ('Siguenos en Twitter'), along with a copyright notice: 'Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS'.

5.2.3 Rol entrenador.

- **Consultar y Agregar deportista**, Permite consultar al deportista en la base de datos de la universidad para ser agregado al sistema SIDUIS.

Figura 23. Consultar y Agregar Deportista

The screenshot displays a web application interface for managing athletes. At the top, there is a navigation bar with the university logo on the left and menu items: INICIO, NOSOTROS, SERVICIOS, CONTACTENOS, and ENTRENADOR. A sidebar on the left contains four buttons: PERFIL, AÑADIR DEPORTISTA, CARGAR REPORTE, and GESTION EVENTOS. The main content area features a large teal header with the text 'Registrar Deportista'. Below this, a form is presented with a search section labeled 'Por Código:' containing a text input field with the placeholder 'Codigo...' and a teal 'Consultar' button. Underneath is a larger text input field labeled 'Consulta Deportista'. At the bottom of the form is a teal button labeled 'Agregar al Sistema'. The footer includes social media links for Facebook ('Síguenos en facebook') and Twitter ('Síguenos en Twitter'), and a copyright notice: 'Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS'.

- **Cargar Reporte**, permite al entrenador, cargar el reporte de rendición de cuentas, también podrá visualizar de manera rápida los reportes que ha cargado anteriormente.

Figura 24. Cargar Reporte

Universidad Industrial de Santander

INICIO NOSOTROS SERVICIOS CONTACTENOS ENTRENADOR

PERFIL

AÑADIR DEPORTISTA

CARGAR REPORTE

GESTION EVENTOS

Cargar Reporte

Reporte:

Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

Cargar Archivo

Reporte	Fecha Carga

Síguenos en facebook Síguenos en Twitter

Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS

- **Gestión de Eventos**, el entrenador podrá crear un evento en cual tendrá que informar con una breve descripción, con su nombre y la fecha de realización del evento, que podrá visualizarse en el módulo de deportista.

Figura 25. Gestion Eventos

Universidad Nacional de Salta

INICIO NOSOTROS SERVICIOS CONTACTENOS ENTRENADOR

PERFIL

AÑADIR DEPORTISTA

CARGAR REPORTE

GESTION EVENTOS

Proponer Evento

Crear Evento

Nombre Evento:

Evento:

Crear Evento

Nombre Evento	Contenido Evento
Editar Eliminar	
Editar Eliminar	

Siguenos en facebook Siguenos en Twitter

Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS

5.2.4 Metodólogo.

- **Consultar y Agregar deportista**, Permite consultar al deportista en la base de datos de la universidad para ser agregado al sistema SIDUIS.

Figura 26. Consultar y Agregar Deportista

The screenshot displays a web application interface for consulting and adding athletes. At the top left, there is a logo for 'Universidad Nacional de San Martín'. To the right of the logo, the text 'PEPITO CERRAR SESIÓN' is visible. A vertical sidebar on the left contains four menu items: 'PERFIL', 'AÑADIR DEPORTISTA', 'CARGAR REPORTE', and 'GESTION EVENTOS'. The main content area is titled 'Consultar Deportista' and features a search form. The form includes a label 'PorCodigo:' followed by a text input field containing 'Codigo...' and a teal 'Consultar' button. Below this is a larger text input field labeled 'Consulta Deportista'. At the bottom of the form is a teal 'Agregar al Sistema' button. The footer of the page contains social media links for Facebook ('Siguenos en facebook') and Twitter ('Siguenos en Twitter'), and a copyright notice: 'Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS'.

- **Añadir Entrenador**, Permite al administrador crear un perfil en el sistema para un Entrenador con su respectiva selección.

Figura 27. Añadir Entrenador.

The screenshot shows a web interface for adding a coach. On the left is a sidebar with menu items: PERFIL, PERSONAL, CITAS MEDICAS, REPORTES, and SELECCIONES. The main content area is titled 'Añadir Entrenador' and contains the following form fields:

- Nombre:** Text input field.
- Apellido:** Text input field.
- Sexo:** Dropdown menu with 'Masculino' selected.
- Cedula:** Text input field.
- Celular:** Text input field.
- Correo:** Text input field.
- Selección 1:** Dropdown menu with 'Futbol Masculino' selected.
- Fecha de Nacimiento:** Date picker with 'M', 'D', and 'A' dropdowns.
- Adjuntar Foto:** File upload area with a 'Seleccionar archivo' button and the text 'Ningún archi... seleccionado'.
- Guardar:** A teal button at the bottom of the form.

At the bottom of the page, there are social media links for Facebook and Twitter, and a copyright notice: 'Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS'.

- **Cargar Reporte**, permite al profesional biomédico, cargar el reporte de rendición de cuentas, también podrá visualizar de manera rápida los reportes que ha cargado anteriormente.

Figura 28. Cargar Reporte

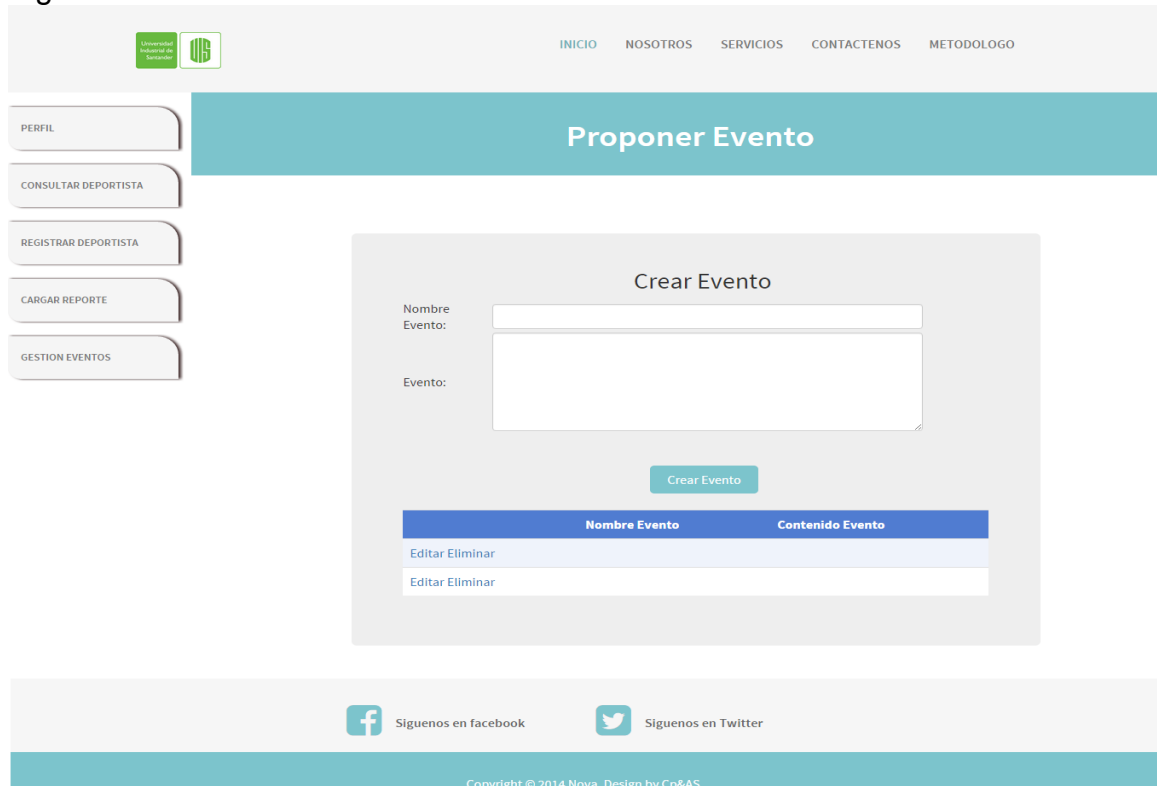
The screenshot shows a web interface for uploading reports. On the left is a sidebar with menu items: PERFIL, CONSULTAR DEPORTISTA, REGISTRAR DEPORTISTA, CARGAR REPORTE, and GESTION EVENTOS. The main content area is titled 'Cargar Reporte' and contains the following form elements:

- Reporte:** Text input field.
- File Upload:** A file upload area with a 'Seleccionar archivo' button and the text 'Ningún archivo seleccionado'.
- Cargar Archivo:** A teal button.
- Table:** A table with two columns: 'Reporte' and 'Fecha Carga'. The table is currently empty.

At the bottom of the page, there are social media links for Facebook and Twitter, and a copyright notice: 'Copyright © 2014 Nova. Design by Cp&AS'.

- **Gestión de Eventos**, el profesional biomédico podrá crear un evento en cual tendrá que informar con una breve descripción, con su nombre y la fecha de realización del evento, que podrá visualizarse en el módulo de deportista.

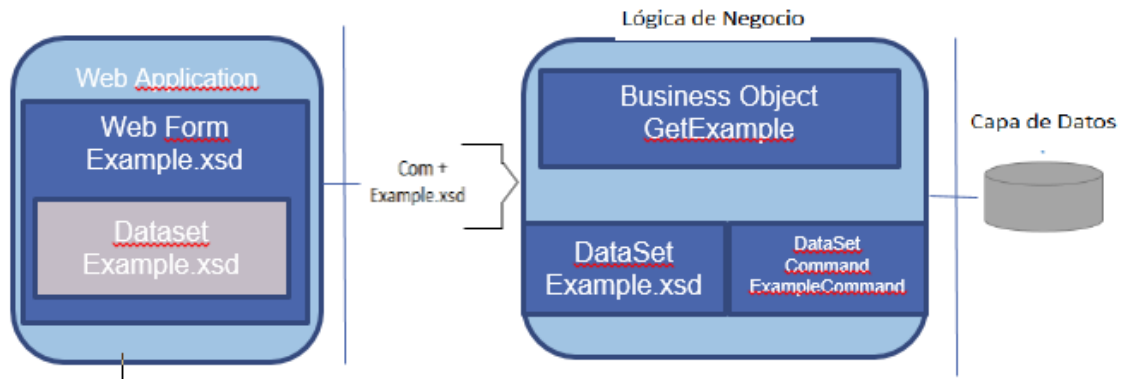
Figura 29. Gestion Eventos



5.3 ARQUITECTURA

La arquitectura escogida para el desarrollo de SIDUIS, es una arquitectura de 3 capas con WebForms y WebServices. Se utilizó ASP .NET WebForms, Lenguaje de programación C Sharp y base de datos SQL Server 2014 como herramientas de desarrollo, utilizando como tecnología de acceso a datos entity Framework 5.1, para el procesamiento de la página ASP .Net se utilizó IIS(Internet Information Service).

Figura 30. Arquitectura SIDUIS



5.4 PRUEBAS E IMPLEMENTACION

Para la etapa de pruebas e implementación, con la unión de todos los componentes de cada una de las fases de desarrollo para un sistema de información, se colocó en funcionamiento el sistema de información SIDUIS. Siendo instalado en el servidor de prueba del grupo STI (Sistema y Tecnología de la Información), para verificar el correcto funcionamiento del sistema.

5.4.1 Pruebas de verificación. Se realizaron una serie de pruebas para verificar que SIDUIS cumpliera con los requerimientos y casos de uso establecidos previamente en la fase de análisis. En estas pruebas se llevó un seguimiento de los resultados que arrojaban cada ingreso de un dato y como se comportaba según el resultado esperado, y llegado el caso de un fallo corregir de manera eficaz dicha inconsistencia.

El resultado de las pruebas realizadas para verificar los requerimientos que se implementaron en cada módulo se presenta en las siguientes tablas.

5.4.1.1 Prototipo inicial.

Tabla 13. Resultados de las pruebas aplicadas a la interfaz de inicio (Prototipo Inicial)

CASOS DE PRUEBA	RESULTADO:
Existencia de interfaz de inicio	Sin Éxito
Existencia de interfaz Administrador	Exitoso
Existencia de interfaz Prof. Biomédico	Exitoso
Existencia de interfaz Entrenador	Exitoso
Existencia Metodólogo	Exitoso

Tabla 14. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Administrador (Prototipo Inicial)..

CASOS DE PRUEBA	RESULTADO:
Añadir Profesional Biomédico o Entrenador	Sin Éxito
Validar datos de ingreso a Profesional Biomédico o Entrenador	Sin Éxito
Gestionar Profesional biomédico o Entrenador	Sin Éxito
Gestionar Reportes	Sin Éxito

Tabla 15. Resultados de las pruebas aplicadas a la interfaz de inicio de sesión (Prototipo Inicial)..

CASOS DE PRUEBA	RESULTADO:
Existencia de la interfaz de inicio de sesión	Exitoso
Ingreso de los respectivos usuarios con su respectiva sesión	Sin Éxito

5.4.1.2 Prototipo 2.

Tabla 16. Resultados de las pruebas aplicadas a la interfaz de inicio (Prototipo 2).

CASOS DE PRUEBA	RESULTADO:
Existencia de interfaz de inicio	Exitoso
Existencia de interfaz Administrador	Exitoso
Existencia de interfaz Prof. Biomédico	Exitoso
Existencia de interfaz Entrenador	Exitoso
Existencia Metodólogo	Exitoso

Tabla 17. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Administrador (Prototipo 2).

CASOS DE PRUEBA	RESULTADO:
Añadir Profesional biomédico o Entrenador	Exitoso
Gestionar Profesional biomédico o Entrenador	Exitoso
Gestionar Reportes	Exitoso
Gestionar Deportista	Exitoso
Añadir Selección deportiva	Exitoso
Gestionar Tiempo Cancelación de Cita	Exitoso

Tabla 18. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Profesional Biomédico (Prototipo 2).

CASOS DE PRUEBA	RESULTADO:
Registrar Deportista	Sin Éxito
Asignar Cita Medica	Sin Éxito
Cargar Reporte	Sin Éxito
Realizar consultar de deportista registrado en el sistema	Sin Éxito
Crear evento por parte del Profesional biomédico o Entrenador	Sin Éxito
Verificar publicación de evento	Sin Éxito
Revisión de citas asignadas	Sin Éxito
Registrar Deportista	Sin Éxito
Gestionar Deportista	Sin Éxito

Tabla 19. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Entrenador (Prototipo 2).

CASOS DE PRUEBA	RESULTADO:
Registrar Deportista	Sin Éxito
Cargar Reporte	Sin Éxito
Registrar Deportista	Sin Éxito
Gestionar Deportista	Sin Éxito

Tabla 20. Resultados de las pruebas aplicadas a la interfaz de inicio de sesión (Prototipo 2).

CASOS DE PRUEBA	RESULTADO:
Existencia de la interfaz de inicio de sesión	Exitoso
Ingreso de los respectivos usuarios con su respectiva sesión	Sin Éxito

5.4.1.3 Prototipo final.

Tabla 21. Resultados de las pruebas aplicadas a la interfaz de inicio (Prototipo Final).

CASOS DE PRUEBA	RESULTADO:
Existencia de interfaz de inicio	Exitoso
Existencia de interfaz Administrador	Exitoso
Existencia de interfaz Prof. Biomédico	Exitoso
Existencia de interfaz Entrenador	Exitoso
Existencia de interfaz Deportista	Exitoso
Existencia Metodólogo	Exitoso

Tabla 22. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Administrador (Prototipo Final).

CASOS DE PRUEBA	RESULTADO:
Añadir Profesional biomédico o Entrenador	Exitoso
Gestionar Profesional biomédico o Entrenador	Exitoso
Gestionar Reportes	Exitoso
Gestionar Deportista	Exitoso
Añadir Selección deportiva	Exitoso
Gestionar Tiempo Cancelación de Cita	Exitoso

Tabla 23. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Profesional Biomédico (Prototipo Final).

CASOS DE PRUEBA	RESULTADO:
Registrar Deportista	Exitoso
Asignar Cita Medica	Exitoso
Cargar Reporte	Exitoso
Realizar consultar de deportista registrado en el sistema	Exitoso
Crear evento por parte del Profesional biomédico o Entrenador	Exitoso
Verificar publicación de evento	
Revisión de citas asignadas	Exitoso

Tabla 24. Resultados de las pruebas aplicadas a Rol Entrenador (Prototipo Final).

CASOS DE PRUEBA	RESULTADO:
Registrar Deportista	Exitoso
Cargar Reporte	Exitoso

Tabla 25. Resultados de las pruebas aplicadas a la interfaz de inicio de sesión (Prototipo Final).

CASOS DE PRUEBA	RESULTADO:
Existencia de la interfaz de inicio de sesión	Exitoso
Ingreso de los respectivos usuarios con su respectiva sesión	Exitoso

5.4.1.4 Instalación final. El sistema es llevado e instalado en el servidor donde estará alojado el sistema, el cual se encuentra en la División de Servicios de Información (DSI)

- Ejecución de los scripts que agregan nuevas tablas y campos en la base de datos que contienen datos reales.
- Publicación y configuración del SIDUIS en el servidor.

6. CONCLUSIONES

- ✓ El éxito de un sistema está en cumplir a cabalidad los requerimientos establecidos con ayuda del cliente, la eficiencia y eficacia son claves importantes que definen la utilidad de los servicios que prestara el sistema.
- ✓ En la identificación de necesidades se fija la importancia de trabajar con el cliente en el mayor tiempo posible, esto hace que el reconocimiento de los procesos de la organización, en el levantamiento de requerimientos sea más amigable y se realice de manera óptima.
- ✓ En el levantamiento de requerimientos la utilización de herramientas como BPMN y diagramas UML, son de ayuda para “describir y visualizar” un plano del sistema (modelo), vinculando la idea del cliente con los requerimientos definidos por el desarrollador en la etapa de análisis del sistema.
- ✓ A partir de la realización de las etapas de análisis y diseño e implementación que contemplan los procesos desarrollados en el programa de selecciones deportivas UIS, podemos prever que SIDUIS soportara el crecimiento de sus funcionalidades adaptándose a nuevos requerimientos de acuerdo a nuevos procesos que adquiera el programa de selecciones deportivas.
- ✓ La importancia de las pruebas de verificación funcionales que se realizan a los módulos del sistema, logra evidenciar de qué manera se comportan los datos en un ambiente real, logrando el correcto funcionamiento del sistema y cumplimiento de cada uno de los requerimientos planteados en la etapa de análisis.
- ✓ Se evidencia, para el estudio e implementación de ASP .Net WebForms como herramienta de trabajo, su concepción y etapa de aprendizaje es más eficaz comparada con otros framework utilizados por ASP .Net.
- ✓ En conclusión, se siente el gozo de la labor realizada cumpliendo los objetivos propuestos para el desarrollo de este proyecto, por los modos de vivir cada etapa de desarrollo de este. Concediendo potenciar las habilidades adquiridas y adherir nuevas destrezas y seguir en el proceso de formación y adquisición de conocimiento continuo no solo en la parte académica sino además en la parte humana.

BIBLIOGRAFÍA

BIZAGI. Documentación del producto. Disponible en:
<http://help.bizagi.com/processmodeler/es/>

CASTILLO BLASCO, Luis. Análisis de las necesidades de información de la organización. Obtenido de Biblioteconomía. Segundo cuatrimestre. Curso 2004-2005. Tema 11. 2004. Disponible en: <http://www.uv.es/macass/T11.pdf>.

DISC. BUSINESS SOLUTIONS. Portafolio de Soluciones MICROSOFT Disponible en:
<http://www.hddisc.com.mx/es/soluciones-y-servicios/soluciones-de-negocios/microsoft.html>

FREEMAN, Adam, MACDONALD, Adam y SZPUSZTA MATTHEW, Pro ASP.NET 4.5 in C# 7th edition. 2013.

HUERTA, Jose Manuel. Metodología del estudio de necesidades. Obtenido de Publications, Web Site Dr. Jose Manuel Huerta- Disponible en:
http://academic.uprm.edu/jhuerta/HTMLobj-253/Metodolog_a_del_Estudio_de_Necesidades.pdf. Consultado en 11 de Noviembre de 2011.

JELTSCH, Erick. El ciclo de desarrollo de los sistemas de información. Obtenido de Dr. Eric R. Jeltsch F. Disponible en:
http://dns.uls.cl/~ej/web_Si_2011/Lect_Si_2011/desarrollo-Siste.docx. Consultado en 11 de Noviembre de 2011.

KENDALL, Edward., & Kendall, Julia. Análisis y diseño de sistemas (Sexta ed.). México: Pearson Educación. 2005.

MÉNDEZ, Gonzalo. Especificación de Requisitos según el estándar de IEEE 830. Obtenido de Docencia, Página de Gonzalo Méndez:
<https://www.fdi.ucm.es/profesor/gmendez/docs/is0809/ieee830.pdf>. Disponible en: 22 de Octubre de 2008.

MICROSOFT. Developer Network. Introducción a Visual Studio. Disponible en:
[http://msdn.microsoft.com/es-es/library/fx6bk1f4\(v=vs.100\).aspx](http://msdn.microsoft.com/es-es/library/fx6bk1f4(v=vs.100).aspx)

MICROSOFT. Developer Network. Introduction to Membership. Disponible en:
[https://msdn.microsoft.com/en-us/library/yh26yfzy\(v=vs.140\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/yh26yfzy(v=vs.140).aspx)

MICROSOFT. Developer Network. Lenguajes de Programación. Disponible en:
[https://msdn.microsoft.com/es-es/library/aa292164\(v=vs.71\).aspx](https://msdn.microsoft.com/es-es/library/aa292164(v=vs.71).aspx)

MICROSOFT. Developer Network. Tecnologías y lenguajes de Visual Studio. Visual Estudio 2010. Disponible en: [http://msdn.microsoft.com/es-es/library/bb514232\(v=vs.100\).aspx](http://msdn.microsoft.com/es-es/library/bb514232(v=vs.100).aspx)

MICROSOFT. Developer Network. Web Forms. Disponible en: <https://msdn.microsoft.com/WebForms>

OBJECT MANAGEMENT GROUP. Documents associated with business process model and notation (bpmn) version 2.0. Release Date: January 2011. Disponible en: <http://www.omg.org/spec/bpmn/2.0/>

PRESSMAN, Roger. Software Engineering A Practitioner's Approach. 7ma Edición, Capítulo 2.3.3 EvolutionaryProcessModels (Septima edición ed.). España: McGraw-Hill Interamericana Editores S.A. de C.V. 2010.

PRESSMAN, Roger. Software Engineering A Practitioner's Approach. 7ma Edición, McGraw-Hill Interamericana Editores S.A. de C.V., Marzo 4 2010, Capítulo 2.3.3 Evolutionary Process Models

SCRIBD, ARISTIZABAL NUÑEZ, Love. Metodología de desarrollo de software. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/190077885/Metodologia-de-desarrollo-de-software#scribd>

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER. Selecciones Deportivas. Disponible en: <https://www.uis.edu.co/webUIS/es/academia/facultades/cienciasHumanas/departamentoEducacionFisicaDeportes/recreacionDeportes/selecciones.html>

WHITE, Stephen. Introduction to BPMN. IBM Corporation. 2004.

WIKIPEDIA. ASP.NET. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/ASP.NET>

WINDOWS SERVER. Información general del servidor web (IIS). Disponible en: <https://technet.microsoft.com/es-es/library/hh831725.aspx>

ANEXOS

Especificación de Requisitos de Software SIDUIS

Sistema de información de deportes para la Universidad Industrial de Santander

1. INTRODUCCIÓN

1.1. PROPÓSITO

Este documento recoge la especificación de requisitos para el desarrollo de una herramienta web que asista el apoyo médico y deportivo ofrecido por la Universidad Industrial de Santander a sus deportistas. Se define de manera clara y precisa todas las funcionalidades del sistema.

El documento está dirigido al responsable del diseño de la aplicación, en este caso es el mismo autor al tratarse de un proyecto personal. Igualmente es una justificación a las decisiones que se tomen al desarrollar este proyecto.

2. DESCRIPCIÓN

2.1. FUNCIONES DEL PRODUCTO

La herramienta permitirá llevar un control médico y deportivo de los estudiantes que pertenecen a las distintas selecciones universitarias, los deportistas en el sistema en esta primera versión se ingresaran por medio de un WebService ofrecido por la División de Servicios de Información (DSI) donde traeremos los datos personales y el promedio actual del estudiante.

Los Profesionales Biomédicos y entrenadores serán ingresados manualmente al sistema, por parte del administrador del sistema, manteniendo sus datos personales en la base de datos SIDUIS.

Permitirá a los profesionales Biomédicos realizar la asignación de las citas médicas en el sistema y se enviara un correo electrónico informando al deportista.

Permitirá a los Profesionales Biomédicos y entrenadores cargar informes y al administrador descargarlos para su revisión, así como solicitar un nuevo informe para una fecha específica.

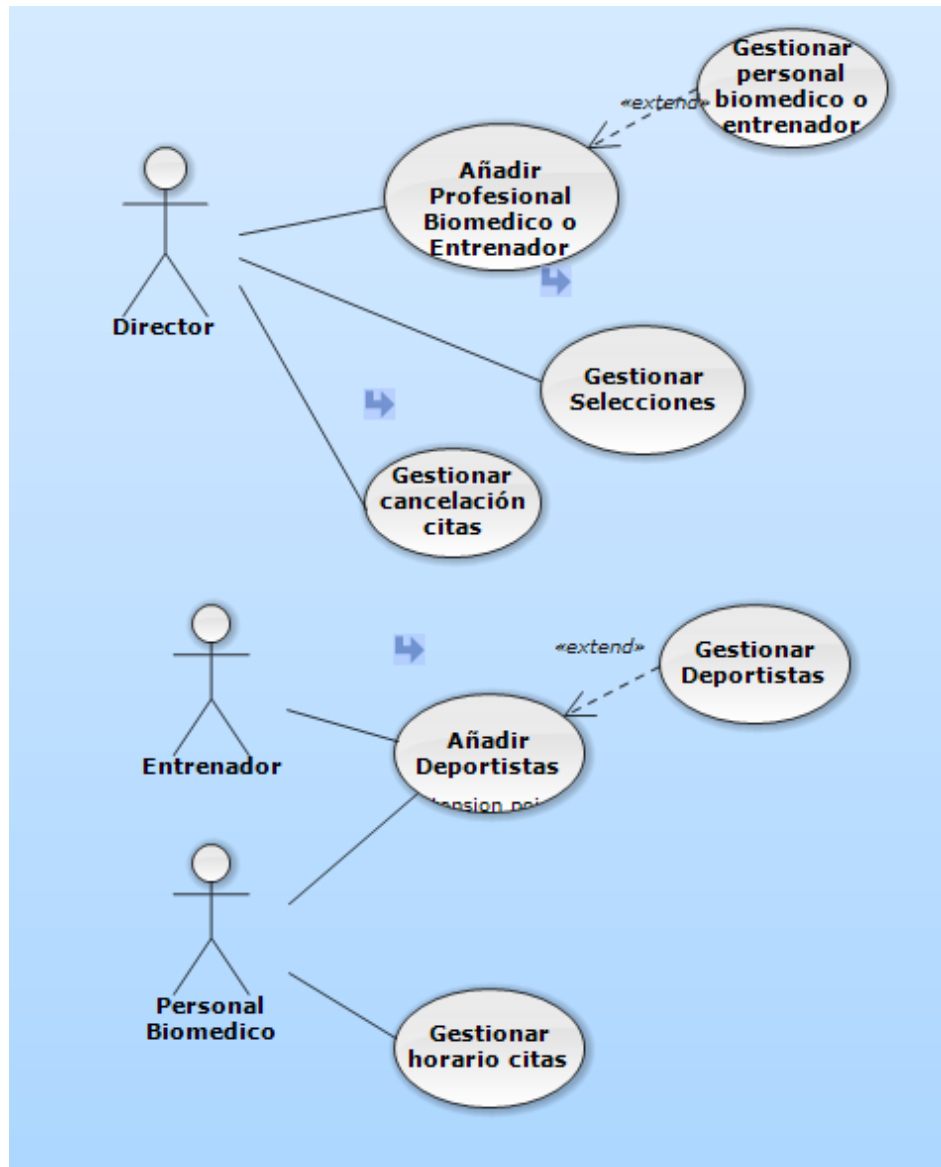
2.2. RESTRICCIONES

La herramienta se desarrollara en el entorno de VS.NET 2013. El lenguaje de programación de desarrollo es C# y para la base de datos SQL SERVER 2014. La herramienta será una aplicación web.

2.3. REQUISITOS FUTUROS

Versión	Requerimientos Futuros
2.0	RF-8,RF-9,RF-10,RF-11,RF-12,RF-14

2.4. REQUISITOS FUNCIONALES ASIGNADOS A SUS CASOS DE USO



ID	RF1	Prioridad: ALTA
Nombre	Añadir profesional biomédico o entrenador.	
Actores:	Director.	
Descripción :	Permite ingresar al sistema un profesional biomédico o entrenador.	
Disparadores:	El director elige añadir profesional biomédico o entrenador.	
Pre-condición:	La sesión debe estar autenticada como Director	
Post- condición:	El profesional biomédico o entrenador ha sido registrado con éxito.	
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra una lista de los profesionales biomédicos o entrenadores registrados en el sistema. 2. Si selecciona añadir. 3. El sistema presenta un formulario donde se solicitan los datos personales para el ingreso al sistema. 4. El director diligencia el formulario de registro. 5. El sistema controla la edición, validación de los datos diligenciados y los almacena. 6. El sistema informa al profesional biomédico o entrenador los datos registrados a su nombre en el sistema por medio de correo electrónico. 	
Flujos Alternativos:		

ID	RF2	Prioridad: ALTA
Nombre	Gestionar Profesional Biomédico o entrenador.	
Actores:	Director	
Descripción :	Permite consultar, modificar o inactivar a un profesional biomédico o entrenador.	
Disparadores:	El director elige consultar, modificar o inactivar a un profesional biomédico o entrenador.	
Pre-condición:	La sesión debe estar autenticada como Director.	
Post- condición:	El profesional biomédico o entrenador ha sido consultado, modificado ó inactivado con éxito.	
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra la lista de los profesionales biomédicos o entrenadores registrados en el sistema. 2. El director selecciona al profesional biomédico o entrenador a consultar. 3. El sistema muestra el perfil del profesional biomédico o entrenador con sus datos registrados, además las opciones de modificar o inactivar. 	
Flujos Alternativos:	<ol style="list-style-type: none"> 3.1 El director selecciona modificar: <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1 El sistema presenta un formulario con los datos del profesional biomédico o entrenador almacenados en el sistema. 	

	<p>3.1.2. El director realiza las modificaciones.</p> <p>3.1.3. El sistema solicita confirmación para realizar la modificación de datos.</p> <p>3.1.4. El sistema informa al profesional biomédico o entrenador los datos modificados a su nombre en el sistema por medio de correo electrónico.</p> <p>3.2 El director selecciona inactivar:</p> <p>3.2.1. El sistema muestra mensaje de advertencia indicando al director que va a inactivar un profesional biomédico o entrenador.</p> <p>3.2.2. El sistema solicita confirmación para realizar la eliminación del profesional biomédico o entrenador del sistema.</p> <p>3.2.3 El sistema informa al profesional biomédico o entrenador los datos modificados a su nombre en el sistema por medio de correo electrónico.</p>
--	--

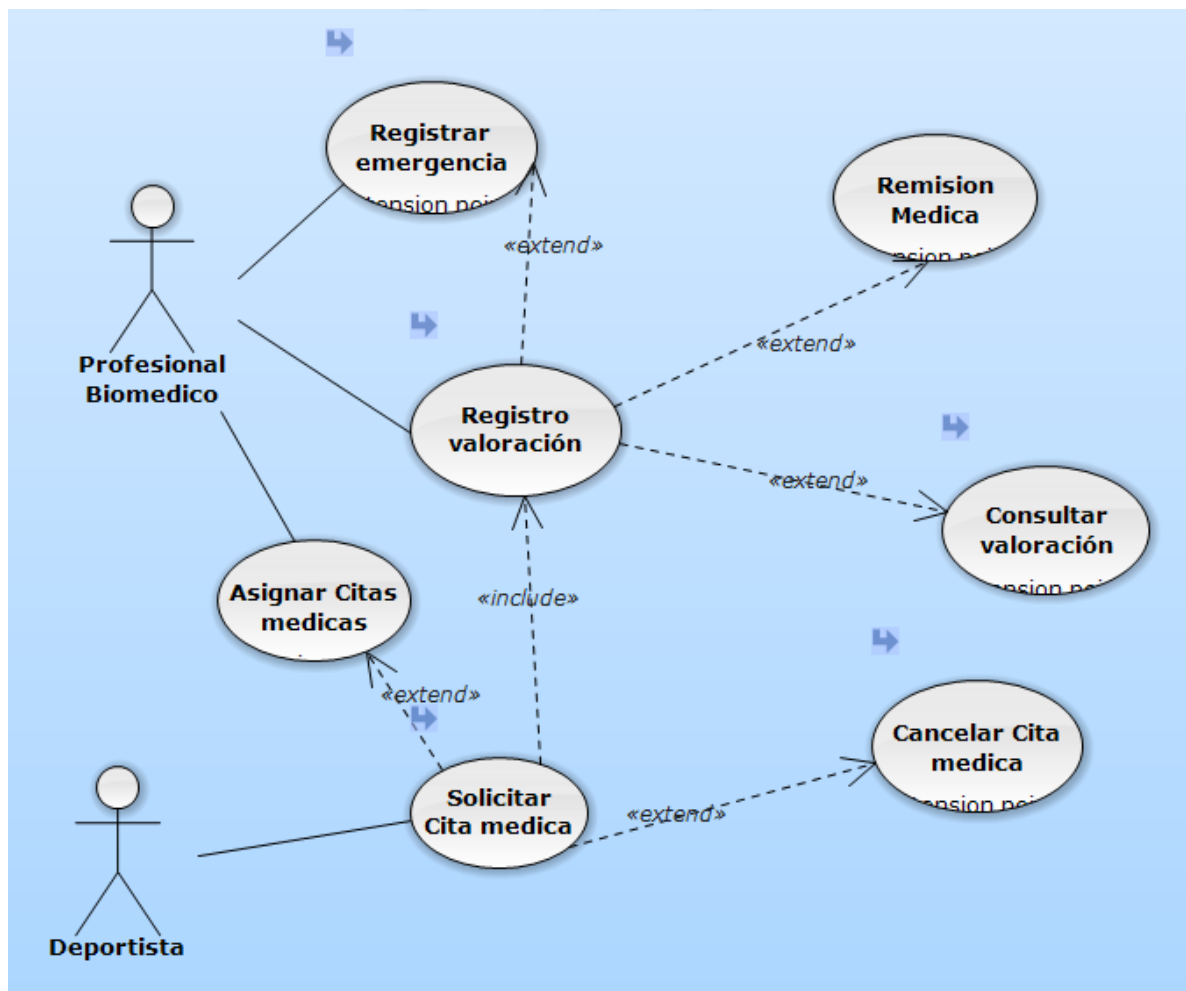
ID	RF3
Nombre	Gestionar Selecciones deportivas
Actores:	Director
Descripción :	Permite al director añadir, modificar o inactivar una selección deportiva.
Disparadores:	El director elige gestionar selecciones deportivas
Pre-condición:	La sesión debe estar autenticada como director.
Post- condición:	La selección deportiva ha sido añadida, consultada o inactivada con éxito.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema lista las selecciones deportivas registradas con la opción de modificar o inactivar. 2. Si el director elige modificar. 3. El sistema muestra los datos almacenados de la selección deportiva. 4. El director diligencia las modificaciones y elige guardar. 5. El sistema solicita confirmación y almacena.
Flujos Alternativos:	<ol style="list-style-type: none"> 4. Si selecciona inactivar 5. El sistema solicita confirmación y elimina la selección del sistema. <ol style="list-style-type: none"> 2. Si el director elige añadir. 3. El sistema solicita el nombre de la selección deportiva y permite asignar al entrenador. 4. El director diligencia el nombre y elige guardar. 5. El sistema asigna un código de identificador solicita confirmación, almacena e informa.

ID	RF4
Nombre	Gestionar Cancelación de citas
Actores:	Director
Descripción :	Permite al director diligenciar el tiempo límite con el que un deportista o profesional biomédico puede realizar una cancelación de una cita.
Disparadores:	El director elige tiempo límite de cancelación de citas
Pre-condición:	La sesión debe estar autenticada como director.
Post- condición:	El tiempo de cancelación ha sido asignado con éxito.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema solicita el periodo de tiempo límite de cancelación de una cita en horas. 2. El director diligencia el tiempo que el considere adecuado y elige guardar. 3. El sistema almacena el tiempo diligenciado por el director.
Flujos Alternativos:	

ID	RF5
Nombre	Añadir deportista.
Actores:	Profesional biomédico ó Entrenador.
Descripción :	Permite ingresar al sistema un deportista.
Disparadores:	El Profesional biomédico ó Entrenador, elige deportistas.
Pre-condición:	La sesión debe estar autenticada como Profesional biomédico ó Entrenador.
Post- condición:	El deportista ha sido registrado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra una lista de los deportistas registrados en el sistema. 2. Si selecciona añadir. 3. El sistema presenta un formulario donde se solicitan los datos personales para el ingreso al sistema. 4. El director diligencia el formulario de registro. 5. El sistema controla la edición, validación de los datos diligenciados y los almacena. 6. Informa al deportista los datos registrados para el ingreso al sistema por medio de correo electrónico.
Flujos Alternativos:	

ID	RF6
Nombre	Gestionar Deportista.
Actores:	Profesional biomédico o Entrenador.
Descripción :	Permite realizar consultas al perfil de los deportistas por medio del código o por las listas desplegadas por el sistema, además de, modificar o inactivar a un deportista.
Disparadores:	El Profesional biomédico o Entrenador, elige a un deportista de la lista o del resultado de la búsqueda por código.
Pre-condición:	La sesión debe estar autenticada como Profesional biomédico o Entrenador.
Post- condición:	El Deportista ha sido consultado, modificado ó inactivado con éxito.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema lista las selecciones deportivas registradas en el sistema. 2. El Profesional biomédico o Entrenador elige la selección deportiva. 3. El sistema lista a los deportistas que pertenecen a la selección deportiva. 4. El Profesional biomédico o Entrenador elige un deportista registrado para consultar. 5. El sistema muestra el perfil del deportista con sus datos registrados, además las opciones de modificar o inactivar.
Flujos Alternativos:	<p>2.1 Si el Profesional biomédico o Entrenador desea realizar la consulta por medio del código.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 El sistema solicita el código de deportista. 2.1.2 El Profesional biomédico o Entrenador digita el código del deportista y elige consultar. 2.1.3 El sistema muestra el perfil del deportista con sus datos registrados, además las opciones de modificar o inactivar. <p>5.1. El Profesional biomédico o Entrenador selecciona modificar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5.1.1. El sistema presenta un formulario con los datos del deportista que fueron registrados en el ingreso al sistema. 5.1.2 El director diligencia las modificaciones. 5.1.3 El sistema pide confirmación para realizar la actualización de datos y almacena los cambios. 5.1.4. El sistema informa al deportista que datos han sido actualizados en el sistema por medio de correo electrónico. <p>5.2 El director selecciona inactivar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5.2.1 El sistema muestra mensaje de advertencia indicando al director que va a inactivar un deportista. 5.2.2 El sistema solicita confirmación para realizar la eliminación del deportista del sistema.

ID	RF7
Nombre	Gestionar horario citas
Actores:	Profesional Biomédico
Descripción :	Permite al profesional biomédico asignar el horario en las que se podrá realizar citas médicas.
Disparadores:	Profesional Biomédico gestionar horario citas.
Pre-condición:	La sesión debe estar autenticada como profesional biomédico.
Post- condición:	El horario de citas ha sido asignado correctamente
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra un calendario con fecha de inicio y fecha final 2. El Profesional Biomédico selecciona los días y el horario en los que se podrá solicitar la cita médica y elige guardar horario. 3. El sistema almacena y suspende el horario no establecido.
Flujos Alternativos:	



ID	RF8
Nombre	Registrar valoración.
Actores:	Profesional Biomédico.
Descripción :	Permite registrar la valoración realizada por el profesional biomédico en cada cita médica.
Disparadores:	El Profesional biomédico elige Citas Médicas de hoy
Pre-condición:	1. La sesión debe estar autenticada como Profesional Biomédico. 2. El deportista se encuentra registrado en el sistema.
Post- condición:	Valoración almacenada con éxito.
Flujo Normal:	1. El Sistema lista las citas médicas asignadas para el día. 2. El Profesional biomédico elige a la persona que será atendida. 3. El sistema muestra un formulario de diagnóstico y tratamiento que deben ser evaluados en la cita médica. 4. El profesional biomédico diligencia el formulario de diagnóstico y tratamiento y elige guardar valoración. 5. El sistema almacena los datos registrados.
Flujos Alternativos:	

ID	RF9
Nombre	Remisión Cita Medica
Actores:	Profesional Biomédico.
Descripción :	En el registro de la valoración, el sistema permite que el profesional biomédico remita al deportista a otro profesional biomédico.
Disparadores:	1. El profesional biomédico elige Remitir Deportista 2. La sesión debe estar autenticada como profesional biomédico.
Pre-condición:	El Profesional Biomédico debe estar registrando valoración.
Post- condición:	La remisión es registrada con éxito.
Flujo Normal:	1. El sistema lista la especialidad de cada profesional biomédico registrado. 2. El Profesional Biomédico elige la especialidad para remitir al deportista. 3. El sistema almacena la orden de remisión e informa al deportista que ya puede solicitar la cita médica de tal especialidad.
Flujos Alternativos:	

ID	RF10
Nombre	Registrar Emergencia
Actores:	Profesional Biomédico
Descripción :	Permite registrar en el historial médico una valoración de emergencia donde el deportista requiere de atención inmediata por parte del profesional biomédico.
Disparadores:	El profesional biomédico elige la opción registrar emergencia.
Pre-condición:	Deportista este registrado en el sistema
Post- condición:	Registro en el historial con éxito.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema solicita el código del deportista. 2. El profesional biomédico registra el código del deportista 3. El sistema muestra un formulario de diagnóstico y tratamiento. 4. El profesional biomédico diligencia el formulario de diagnóstico y tratamiento y elige guardar valoración. 5. El sistema almacena los datos registrados.
Flujos Alternativos:	

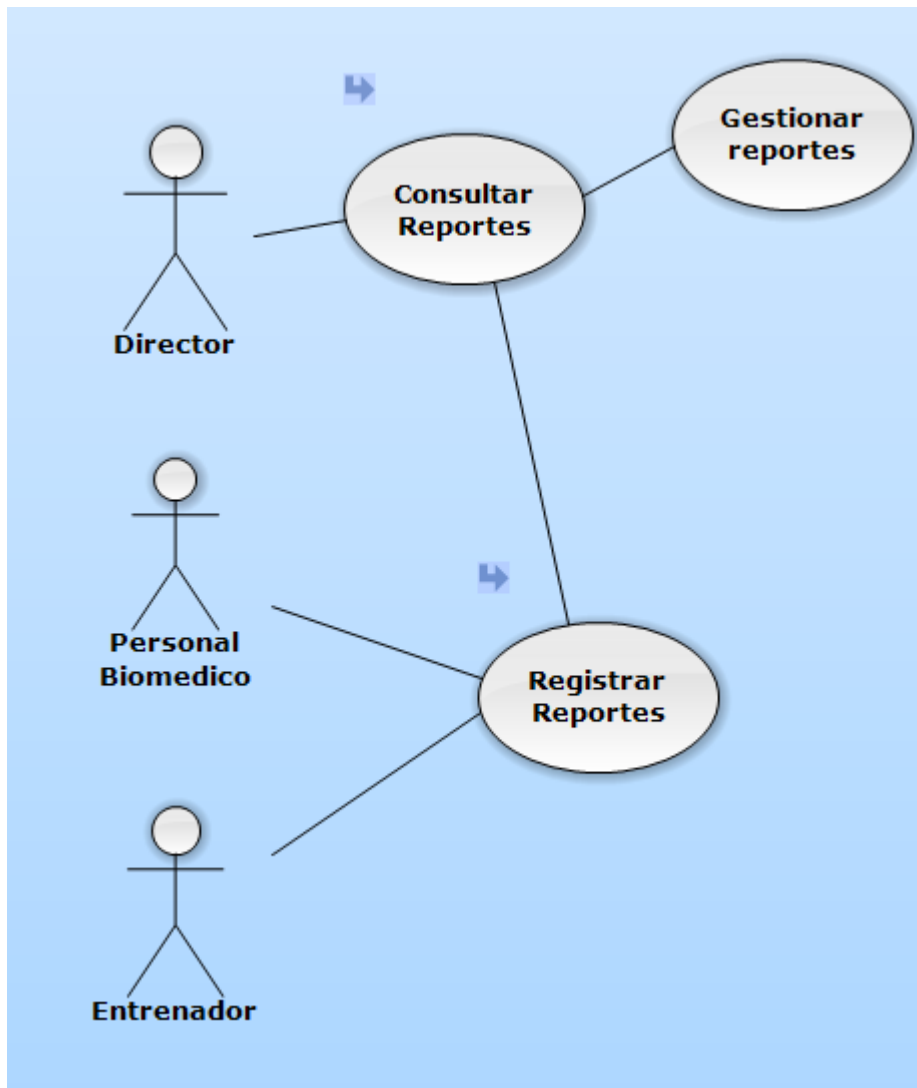
ID	RF11
Nombre	Consultar valoración.
Actores:	Personal Biomédico.
Descripción :	Permite consultar las valoraciones medicas de cada deportista
Disparadores:	El profesional biomédico elige la opción de consultar historial medico
Pre-condición:	El usuario debe estar autenticado en el sistema bajo el rol de Profesional Biomédico.
Post- condición:	La valoración ha sido consultada con éxito.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema solicita el código del deportista. 2. El profesional biomédico registra el código del deportista. 3. El sistema muestra según la fecha, las valoraciones registradas en el sistema. 4. El profesional biomédico elige el registro que desea ver 5. El sistema muestra los datos registrados en esa cita medica 6. El profesional biomédico consulta y cierra.
Flujos Alternativos:	

ID	RF12	
Nombre	Solicitar Cita Medica	
Actores:	Estudiante.	
Descripción :	Permite registrar las citas médicas de los deportistas hacia el medico deportólogo, en caso que exista una remisión en el sistema hacia otro especialista podría solicitar la cita médica.	
Disparadores:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El deportista elige Solicitar cita 2. La sesión debe estar autenticada como deportista. 	
Pre-condición:	La sesión de usuario debe estar autenticado como Deportista.	
Post- condición:	La solicitud de la cita médica es registrada con éxito.	
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el día y el horario disponible para la cita médica. 2. El deportista diligencia el día y el horario e indica Solicitar cita. 4. El sistema controla la edición y validación de los datos y muestra un mensaje de confirmación. 5. El sistema registra la cita y le informa al deportista el día y el horario asignado por medio de correo electrónico. 	
Flujos Alternativos:	2.1. En el caso que exista una remisión médica, el deportista tendrá la posibilidad de solicitar la cita con ese profesional Biomédico.	

ID	RF13	
Nombre	Asignar Cita Medica	
Actores:	Profesional Biomédico.	
Descripción :	Permite asignarles a los deportistas cita médicas.	
Disparadores:	El Profesional Biomédico elige Asignar cita.	
Pre-condición:	La sesión de usuario debe estar autenticado como Profesional Biomédico.	
Post- condición:	La asignación de la cita médica es registrada con éxito.	

Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema solicita el código del deportista 2. El profesional biomédico diligencia el código 3. El sistema despliega el nombre del deportista, el día y el horario disponible para asignarle la cita médica. 4. El profesional biomédico diligencia el día y el horario e indica Asignar cita. 5. El sistema controla la edición, validación de los datos la información, muestra un mensaje de confirmación y le envía al deportista un correo electrónico con el día y el horario de la cita médica.
Flujos Alternativos:	

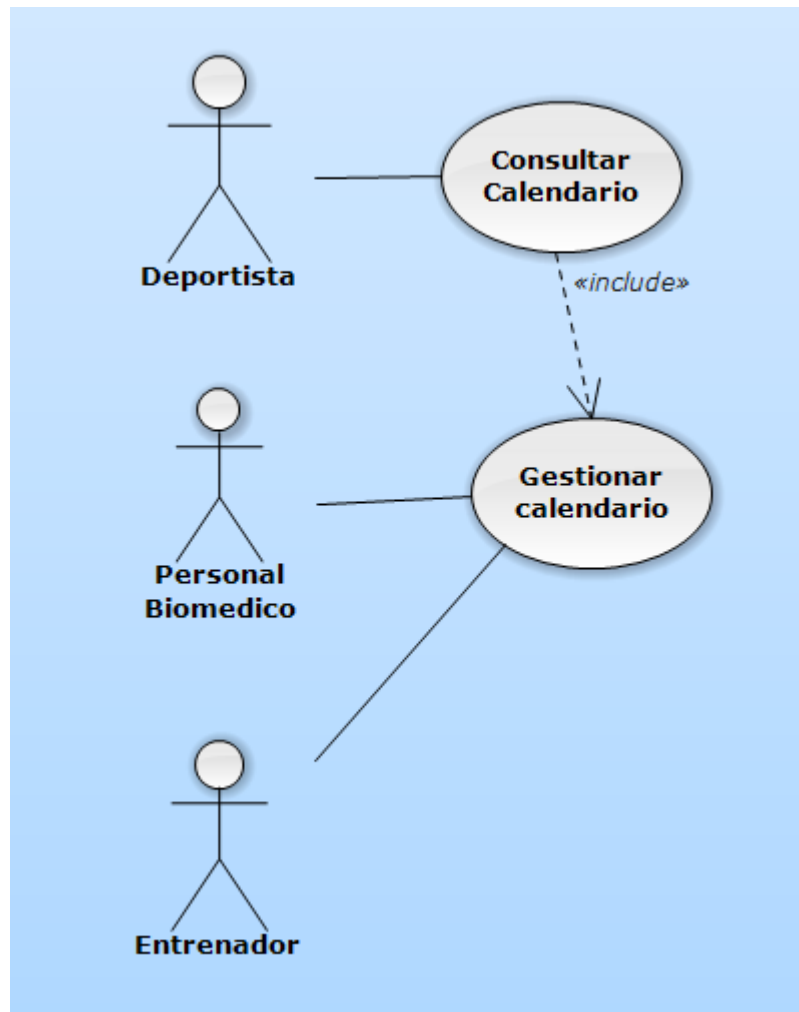
ID	RF14
Nombre	Cancelar Cita Medica
Actores:	Profesional Biomédico, Deportista.
Descripción :	Permite al deportista o al Profesional biomédico cancelar la cita médica.
Disparadores:	El Profesional Biomédico elige cancelar cita médica.
Pre-condición:	Cita médica debe estar asignada
Post- condición:	Cita médica es cancelada con éxito.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra las citas médicas solicitadas con la opción de cancelarla. 2. El Sistema solicita diligenciar un texto del motivo de la cancelación. 3. Se diligencia el motivo de la cancelación y se confirma. 4. El sistema almacena e informa por medio de correo electrónico la cancelación con su motivo.



ID	RF15
Nombre	Registrar reporte
Actores:	Profesional Biomédico, Entrenador.
Descripción :	Permite almacenar un reporte de redición de cuentas.
Disparadores:	El profesional biomédico elige la opción cargar reporte
Pre-condición:	Debe estar autenticado en el sistema como Profesional Biomédico o entrenador.
Post- condición:	El reporte ha sido cargado con éxito.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra la opción para cargar el reporte 2. El profesional biomédico carga el reporte. 3. El sistema informa que ha sido cargado con éxito.
Flujos Alternativos:	

ID	RF16
Nombre	Consultar Reporte
Actores:	Director
Descripción :	Permite consultar un reporte de rendición de cuentas.
Disparadores:	El director elige la opción consultar reporte.
Pre-condición:	La sesión debe estar autenticada como director.
Post- condición:	Consulta del reporte con éxito.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema lista a los profesionales biomédicos 2. El director elige a un profesional biomédico 3. El sistema lista los reportes ordenados por fecha de carga en el sistema por el profesional. 4. El director elige el reporte a consultar. 5. El sistema descarga el reporte.
Flujos Alternativos:	

ID	RF17
Nombre	Gestionar reporte
Actores:	Director
Descripción :	Permite al director llevar un control sobre los reportes realizados por los profesionales biomédicos, avisar que el reporte no ha sido cargado al sistema, solicitar un reporte para una fecha.
Disparadores:	El director elige a un profesional biomédico de la lista.
Pre-condición:	La sesión debe estar autenticada en el sistema como Director
Post- condición:	Se informó sobre la falta del reporte en el sistema o solicitó un reporte para esta fecha con éxito o el reporte se ha inactivado con éxito.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra los reportes cargados por el profesional biomédico. 2. Director elige la opción de informar que el reporte no ha sido cargado al sistema. 3. El sistema informa por correo electrónico el recordatorio para subir el reporte al sistema.
Flujos Alternativos:	<ol style="list-style-type: none"> 5. Si elige la opción solicitar nuevo reporte. 6. El sistema solicita la fecha para la entrega del nuevo reporte e informa por correo electrónico el evento. 2. Si elige la opción de inactivar reporte 3. El sistema solicita confirmación y elimina del sistema.

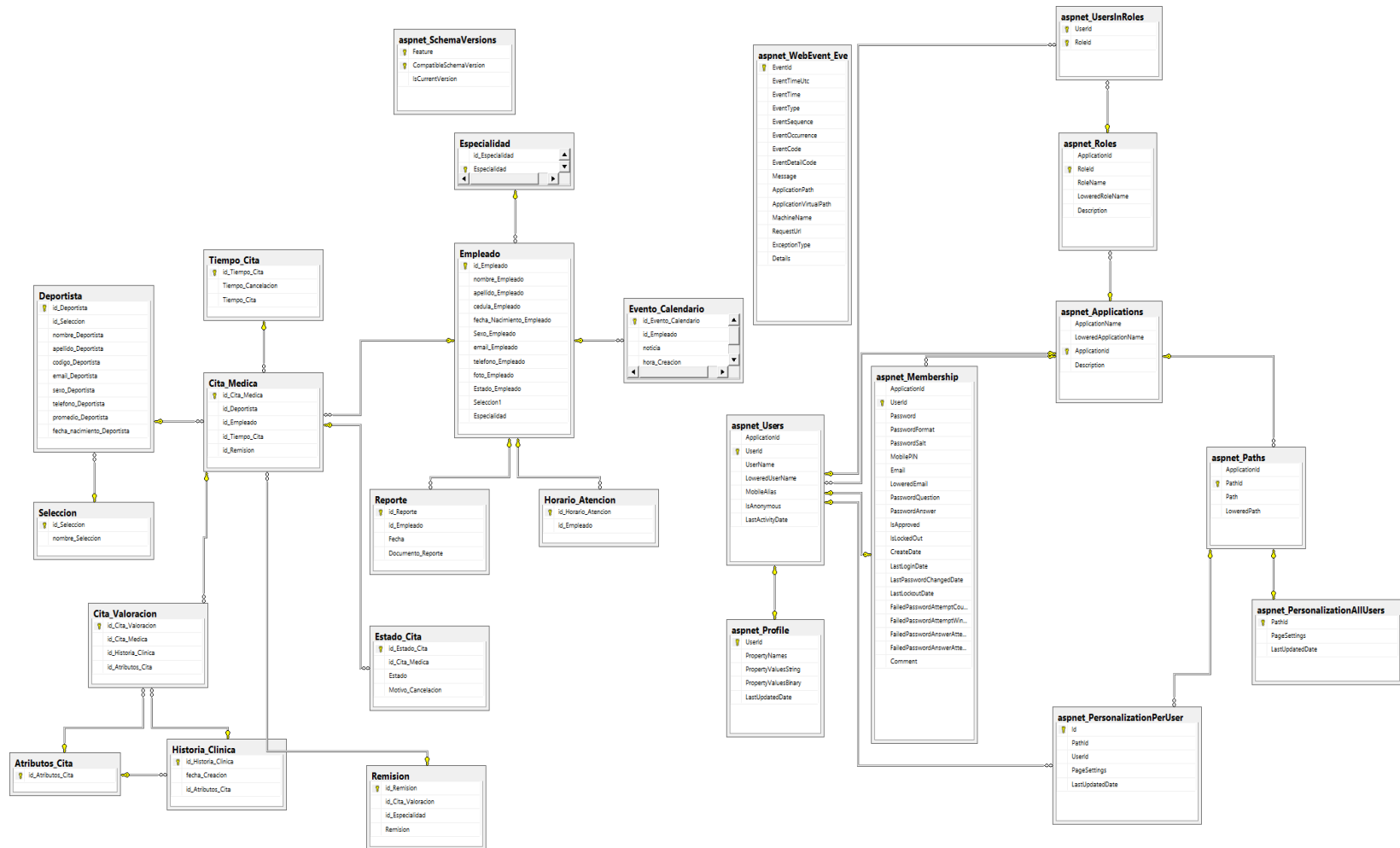


ID	RF18
Nombre	Gestionar Calendario
Actores:	Entrenador, profesional biomédico.
Descripción :	Permite consultar, añadir, modificar o inactivar noticias en el calendario.
Disparadores:	El entrenador o profesional biomédico elige gestionar calendario.
Pre-condición:	La sesión debe estar autenticada como profesional biomédico o entrenador.
Post- condición:	El calendario es consultado con éxito
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el calendario al inicio de la web con opción de añadir o inactivar. 2. El profesional biomédico o entrenador selecciona alguna de las opciones. 3. El sistema muestra el calendario actualizado.

Flujos Alternativos:	<ol style="list-style-type: none"> 2. Si selecciona añadir, el sistema muestra un panel para el ingreso de la noticia. 3. El profesional biomédico o entrenador ingresa la noticia nueva y guarda. <ol style="list-style-type: none"> 2. Si selecciona inactivar, el sistema elimina la noticia deseada
-----------------------------	---

ID	RF19
Nombre	Consultar Calendario
Actores:	Deportista.
Descripción :	Permite consultar las noticias en el calendario de competencias.
Disparadores:	El deportista debe iniciar sesión
Pre-condición:	Que al menos sea registrada un evento deportivo
Post- condición:	El calendario es consultado con éxito
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el calendario al inicio de la web. 2. El deportista elige la noticia a consultar. 3. El sistema muestra la noticia en su totalidad.
Flujos Alternativos:	

Anexo B. Base de datos SIDUIS 1.0



Anexo C. Formatos recolectados en reuniones

-Formatos reunidos en las reuniones con los profesionales biomédicos para SIDUIS 2.0.

- **Formatos Fisioterapia**

Estos formatos son los usados en el sistema de información actual para la recolección de datos en las citas médicas a los deportistas.

AYUDA ?		Actualizar		Actualizar EPS		Antecedentes		Registrar		Consultar		Salir			
PROFESIONAL:				GRETHELL YOHANA BARAJAS SALINAS				ESPECIALIDAD:				FISIOTERAPIA DEPORTIVA			
EVALUACION FINAL DE FISIOTERAPIA															
DATOS PERSONALES DEL ESTUDIANTE															
CODIGO:		2100130		DOC. IDENTIDAD:		C 1022380481		FECHA NAC.:		04 Dic de 1992					
NOMBRE:		CARLOS DAVID ALBARRACIN ORTIZ		E-MAIL:		carlosdavidalba@hotmail.com		EDAD:		21 años					
CARRERA:		INGENIERIA ELECTRONICA		ESTADO CIVIL:		SOLTERO(A)		LUGAR NAC.:		Estudiante					
GENERO:		MASCULINO		TELEFONO RES:		8570900cel. 3216338288		DIRECCION RES:		CALLE 10A NUMERO 11-15					
OCUPACION:		Estudiante		BARRIO RES:		LA SOLEDAD		MUNICIPIO RES:		LA DORADA					
EVALUACION Y DIAGNOSTICO FISOTERAPEUTICO (ESTADO SENSORIO MOTOR) (CAMBIOS)															
ALTERACION SENSIBILIDAD SUPERFICIAL:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				ALTERACION SENSIBILIDAD PROFUNDA:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
RETRACCIONES:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				ARCOS ALTERADOS:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
SENSACIONES TERMINALES ALTERADAS:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				FUERZA ALTERADA:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
TONO ALTERADO:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				PATRONES ALTERADOS:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
USO DE PROTESIS:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				MARCHA ALTERADA:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
DEFORMIDADES:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				ANPUTACION MS O MI:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
POSTURA ALTERADA:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>											
INHIBICION (CAMBIOS)															
EDEMA:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				DOLOR:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
HEMATOMA:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				HERIDAS ABIERTAS:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
ULCERAS POR DECUBITO:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>											
ESTADO MENTAL Y FUNCION VITAL (CAMBIOS)															
ORIENTADO EN TIEMPO:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				ORIENTADO EN ESPACIO:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
COMPRENDE ORDENES:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				LENGUAJE NORMAL:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
MASTICACION NORMAL:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				DEGLUCION NORMAL:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
RESPIRACION NORMAL:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>											
ACTIVIDADES BASICAS COTIDIANAS (ABC) (CAMBIOS)															
TRASLADOS BASICOS:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				MOVILIDAD BASICA:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
ASEO PERSONAL:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				DESPLAZAMIENTOS:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
ALIMENTACION:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				CONTINENCIA:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			
VESTIDO:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>				BALANCE:				SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>			

INHIBICION (CAMBIOS)

EDEMA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	DOLOR:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
HEMATOMA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	HERIDAS ABIERTAS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
ULCERAS POR DECUBITO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>		

ESTADO MENTAL Y FUNCION VITAL (CAMBIOS)

ORIENTADO EN TIEMPO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	ORIENTADO EN ESPACIO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
COMPRENDE ORDENES:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	LENGUAJE NORMAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
MASTICACION NORMAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	DEGLUCION NORMAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
RESPIRACION NORMAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>		

ACTIVIDADES BASICAS COTIDIANAS (ABC) (CAMBIOS)

TRASLADOS BASICOS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	MOVILIDAD BASICA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
ASEO PERSONAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	DESPLAZAMIENTOS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
ALIMENTACION:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	CONTINENCIA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
VESTIDO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	BALANCE:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>

ACTIVIDADES BASICAS INSTRUMENTALES (ABI) (CAMBIOS)

ESCRIBIR:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	PREPARAR LA COMIDA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
CONducIR:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	LIMPIEZA DE LA CASA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
CERILLARSE EL CABELLO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	IR DE COMPRAS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
MAQUILLARSE - AFEITARSE:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	JARDINERIA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
UTILIZAR CUBIERTOS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	MARCAR EL TELEFONO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>

PRESENTA LIMITACION EN LA PARTICIPACION (MINUSVALIA) (CAMBIOS)

ROL SOCIAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	ROL FAMILIAR:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
ROL LABORAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	ROL ACADEMICO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
ROL RECREATIVO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	OTRO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>

OBSERVACIONES

Le Quedan 255 Caracteres

EVALUACION FINAL: SI NO

Guardar Datos

PROFESIONAL: GRETHELL YOHANA BARAJAS SALINAS
 FECHA ACTUAL: 10 Abr 06 2014 HORA ACTUAL: 13:11 ESPECIALIDAD: FISIOTERAPIA DEPORTIVA
 FECHA HISTORIA: 04 Mar 06 2014 HORA HISTORIA:

DATOS PERSONALES DEL ESTUDIANTE

CODIGO:	2102130	DOC. IDENTIDAD:	C-1022350481
NOMBRE:	CARLOS DAVID ALBARRACIN ORTIZ	FECHA NAC.:	04 Dic 06 1992
CARRERA:	INGENIERIA ELECTRONICA	EDAD:	21 años
SEXO:	MASCULINO	ESTADO CIVIL:	SOLTERO(A)
LUGAR NAC.:	LA DORADA	E-MAIL:	carlosdavidortiz@hotmail.com
DIRECCION RES.:	CALLE 10A NUMERO 11-15	TELEFONO RES.:	87099602/ 3216339366
MUNICIPIO RES.:	LA DORADA	BARRIO RES.:	LA SOLEDAD

MODALIDADES FISICAS

PAQUETE CALIENTE:	<input checked="" type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO	LA SER:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
ULTRA SONIDO:	<input checked="" type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO	CRIO TERAPIA:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
TENS:	<input checked="" type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO	OTROS ESTIMULADORES:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
MASAJE TERAPEUTICO:	<input checked="" type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO	TRACCION:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO

TIEMPO DE APLICACION

TIEMPO MEDIO FISICO CALOR:	<input type="text" value="0"/> MINUTOS	TIEMPO MEDIO FISICO LA SER:	<input type="text" value="0"/> MINUTOS
TIEMPO MEDIO FISICO ULTRA SONIDO:	<input type="text" value="0"/> MINUTOS	TIEMPO MEDIO FISICO FRIO:	<input type="text" value="0"/> MINUTOS
TIEMPO MEDIO FISICO TENS:	<input type="text" value="0"/> MINUTOS	TIEMPO MEDIO FISICO OTROS ESTIMULADORES:	<input type="text" value="0"/> MINUTOS

MODALIDADES DEL EJERCICIO FISICO

ENFOQUES NEUROMUSCULARES:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO	CADENAS DE MOVIMIENTO:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
EJERCICIO DE RANGO DE MOVIMIENTO:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO	PASIVO:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
ACTIVO LIBRE:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO	ACTIVO ASISTIDO:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
RESISTIDO:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO	FORTALECIMIENTO Y POTENCIACION:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO

ENTRENAMIENTO FUNCIONAL

TRASLADOS BASICOS:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO	ASEO PERSONAL:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
ALIMENTACION:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO	VESTIDO:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
MOVILIDAD BASICA:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO	DESPLAZAMIENTOS:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
CONTINENCIA:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO	BALANCE:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
AYUDAS TECNICAS:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO		

ESTRATEGIAS EDUCOMUNICATIVAS

INDIVIDUO:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO	PLAN CASERO:	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
------------	---	--------------	---

DETALLES DEL CONTROL

Le Quedan 255 Caracteres

OBSERVACIONES

Le Quedan 255 Caracteres

Guardar Datos



HISTORIA DE FISIOTERAPIA

PROFESIONAL: GRETHELL YOHANA BARAJAS SALINAS ESPECIALIDAD: FISIOTERAPIA DEPORTIVA
 FECHA ACTUAL: 10 Abr de 2014 HORA ACTUAL: 13:11 13:11

DATOS PERSONALES DEL ESTUDIANTE

CODIGO:	2100130	DOC. IDENTIDAD:	C 1022380481
NOMBRE:	CARLOS DAVID ALBARRACIN ORTIZ	FECHA NAC.:	04 Dic de 1992
CARRERA:	INGENIERIA MECANICA	EDAD:	21 años
GENERO:	MASCULINO	ESTADO CIVIL:	SOLTERO(A)
LUGAR NAC.:	LA DORADA	E-MAIL:	carlosdavidalba@hotmail.com
DIRECCION RES:	CALLE 10A NUMERO 11-15	TELEFONO RES:	8570890Cel. 3216339366
MUNICIPIO RES:		BARRIO RES:	LA SOLEDAD

DATOS DEL ACUDIENTE DEL ESTUDIANTE

NOMBRE:	MIGUEL ALBARRACIN	PARENTESCO:	TIO
DIRECCION:	DESCONOCE	TELEFONO:	NO SABE
CELULAR:	3178787817	E-MAIL:	NO TIENE

E.P.S AFILIADO:

AVANZAR MEDICO

ASPECTOS BIOMEDICOS

ANTECEDENTES FAMILIARES	
NINGUN ANTECEDENTE FAMILIAR REPORTADO	
ANTECEDENTES PERSONALES	
PATOLOGICOS:	FECHA REG. SISTEMA
VARICELA	15 Mar de 2010
NIEGA	15 Ago de 2012
ALERGICOS:	FECHA REG. SISTEMA
NIEGA	15 Ago de 2012
FARMACOLOGICOS	FECHA REG. SISTEMA
NIEGA	15 Ago de 2012

REMISION MEDICA Y EXAMENES COMPLEMENTARIOS

FECHA Y HORA DE LA CONSULTA:10 ABR DE 2014 13:11

REMISION MEDICA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	DIAGNOSTICO MEDICO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
EXAMENES DIAGNOSTICOS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	IMAGENES DIAGNOSTICAS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
LABORATORIO CLINICO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>		

CAUSA DE LA LESION:

1 <input type="checkbox"/> ADQUIRIDO	2 <input type="checkbox"/> CONGENITA	3 <input type="checkbox"/> DEPORTIVA	4 <input type="checkbox"/> OCUPACIONAL
5 <input type="checkbox"/> OTROS	6 <input type="checkbox"/> POSTURAL		

TIEMPO DESDE EL DIAGNOSTICO:

LOCALIZACION DE LA LESION:

1 <input type="checkbox"/> ANTEBRAZO	2 <input type="checkbox"/> BRAZO	3 <input type="checkbox"/> CADERA	4 <input type="checkbox"/> CARA	5 <input type="checkbox"/> CODO
6 <input type="checkbox"/> CUELLO	7 <input type="checkbox"/> HOMBRO	8 <input type="checkbox"/> MANO	9 <input type="checkbox"/> MUSLO	10 <input type="checkbox"/> PIE
11 <input type="checkbox"/> PIERNA	12 <input type="checkbox"/> RODILLA	13 <input type="checkbox"/> TOBILLO	14 <input type="checkbox"/> TRONCO	

LOCALIZACION DE LA LESION EN LA ESPALDA? SI NO

MOTIVO DE LA CONSULTA Y MECANISMO DE LA LESIÓN

Le Quedan 510 Caracteres

EVALUACION Y DIAGNOSTICO FISOTERAPEUTICO (ESTADO SENSORIO MOTOR)

ALTERACION SENSIBILIDAD SUPERFICIAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	ALTERACION SENSIBILIDAD PROFUNDA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
RETRACCIONES:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	ARCOS ALTERADOS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
SENSACIONES TERMINALES ALTERADAS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	FUERZA ALTERADA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
TONO ALTERADO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	PATRONES ALTERADOS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
USO DE PROTESIS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	MARCHA ALTERADA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
DEFORMIDADES:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	AMPUTACION MS O ME:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
POSTURA ALTERADA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>		

INHIBICION

EDEMA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	DOLOR:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
HEMATOMA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	HERIDAS ABIERTAS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
ULCERAS POR DECUBITO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>		

ESTADO MENTAL Y FUNCION VITAL

ORIENTADO EN TIEMPO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	ORIENTADO EN ESPACIO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
COMPRENDE ORDENES:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	LENGUAJE NORMAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
MASTICACION NORMAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	DEGLUCION NORMAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
RESPIRACION NORMAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>		

DIFICULTAD PARA LA REALIZACIÓN DE :

ACTIVIDADES BASICAS COTIDIANAS (ABC)			
TRASLADOS BASICOS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	MOVILIDAD BASICA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
ASEO PERSONAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	DESPLAZAMIENTOS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
ALIMENTACION:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	CONTINENCIA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
VESTIDO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	BALANCE:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
ACTIVIDADES BASICAS INSTRUMENTALES (ABI)			
ESCRIBIR:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	PREPARAR LA COMIDA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
CONDUCCION:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	LIMPIEZA DE LA CASA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
CEPILLARSE EL CABELLO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	IR DE COMPRAS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
MAQUILLARSE - AFEITARSE:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	JARDINERIA:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
UTILIZAR CUBIERTOS:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	MARCAR EL TELEFONO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
PRESENTA LIMITACION EN LA PARTICIPACION (MINUSVALIA) PARA			
ROL SOCIAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	ROL FAMILIAR:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
ROL LABORAL:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	ROL ACADEMICO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>
ROL RECREATIVO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>	OTRO:	SI <input type="radio"/> NO <input type="radio"/>

- **Formatos Metodólogo**

- FORMATO DE APROBACION Y APOYO A COMPETENCIAS

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
Selecciones Deportivas
Ficha Tecnica de Apoyo a Competencias



DEPORTE: _____ **RAMA:**

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD (evento, lugar, fecha de realizacion y duracion del mismo):

OBJETIVO DE LA PARTICIPACION EN EL EVENTO:

No. Deportistas a participar:

PRONOSTICO (posible figuracion y rendimiento esperado del(os) participante(s)):

CLASE DE APOYO QUE SOLICITA

DATOS DEL SOLICITANTE

Fecha solicitud: ____/____/____

Nombre del entrenador

Firma

DESCRIPCION DEL APOYO INSTITUCIONAL

- Horario general selecciones deportivas 2014

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER

Division de Bienestar Universitario

Horario Selecciones Deportivas UIS 2014

	<i>Seleccionados</i>	<i>LUNES</i>	<i>MARTES</i>	<i>MIERCOLES</i>	<i>JUEVES</i>	<i>VIERNES</i>	<i>SABADO</i>
1	AJEDREZ MIXTO		6 - 9 PM Salon de Ajedrez	6 - 8 PM Salon de Ajedrez	6 - 9 PM Salon de Ajedrez	12 - 2 PM Salon de	
2	ATLETISMO MIXTO	4-8 PM Gimnasio	9 - 11 AM y de 4-6 PM Estadio 1 Marzo	9 - 11 AM y de 4-6 PM Estadio 1 Marzo	9 - 11 AM y de 4-6 PM Estadio 1 Marzo	4-6 PM Estadio 1 Marzo	
3	BALONCESTO MASC		6 - 8 PM Coliseo		6 - 8 PM Coliseo	6 - 9 PM Coliseo	
4	BALONCESTO FEM	6 - 8 PM Cancha externa		6 - 8 PM Coliseo			9 - 11 AM Coliseo
5	FUTBOL MASCULIN	12- 2 PM Cancha UIS	12- 2 PM Cancha UIS	12- 2 PM Cancha UIS	12- 2 PM Cancha UIS	12- 2 PM Cancha UIS	
6	FUTBOL SALA MASC		8-10 PM Coliseo	12-2 PM Coliseo	8 - 10 PM Cancha externa	12-2 PM Coliseo	
7	FUTBOL SALA FEM	8-10 PM Coliseo		8-10 PM Coliseo	6 - 8 PM Cancha externa		
8	KARATE DO MIXTO	12 - 2 PM Exteriores coliseo		12 - 2 PM Exteriores coliseo		12 - 2 PM Exteriores	1 a 3 PM La palestra
9	NATAACION	6 - 8 PM PISCINAS INDER	6 - 8 PM PISCINAS INDER	6 - 8 PM PISCINAS INDER	6 - 8 PM PISCINAS INDER		
10	RUGBY MASCULIN	12 M Diamante de beisbol		12 M Diamante de beisbol		6 - 9 PM Cancha Futbol	3 PM D. Beisbol
11	SOFTBOL MASCULIN	4-6 PM Diamante de		4-6 PM Diamante de beisbol		4-6 PM Diamante de	8 - 10 AMD. Beisb.
12	TAEKWONDO MIXTO	12 - 2 PM Casa	12 - 2 PM Casa		12 - 2 PM Casa	12 - 2 PM Casa	
13	TENIS DE CAMPO MIXTO	6 - 9 PM Canchas de tenis	6 - 9 PM Canchas de tenis		6 - 8 PM Canchas de tenis		
14	TENIS DE MESA MIXTO	12 - 2 PM Casa	6 a 8 PM Casa	12 - 2 PM Casa Pensionados	6 a 8 PM Casa		
15	ULTIMATE MIXTO	12 - 2 PM Cancha de		12 - 2 PM Cancha de beisbol		12 - 2 PM Cancha de	
16	VOLEIBOL SALA FEM	12 - 2 PM Coliseo	12 - 2 PM Coliseo	6 - 8 PM Cancha externa	12 - 2 PM Coliseo		
17	VOLEIBOL SALA MASC	6 - 8 PM Coliseo		6 - 8 PM Cancha externa	8-10 PM Coliseo		8 - 10 AM Coliseo

NO ESTA ACTUALIZADO

- Matricula Selecciones 2013-2

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER

SELECCIONES DEPORTIVAS UIS

MATRICULA SELECCIONES DEPORTIVAS UIS 2013 - 2

TIPO DE IDENTIFICACION	NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN	PRIMER NOMBRE	SEGUNDO NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO	CÓDIGO	CARRERA	DEPORTE
Tarjeta de Identidad	T.196102013910	Andréa	Camila	Villamizar	Pereira	2131792	Ing. Sistemas	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.096.211.498	Angela	Patricia	Aldana	Ardila	2083324	Ing. Civil	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.098.718.816	Angel De	Jesús	Valbuena	Navarro	2111818	Ing de Sistemas	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.098.708.582	Camilo	Orlando	Prieto	Gómez	2082473	Derecho	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.090.491.086	Carlos	Federico	Camargo	Arias	2130950	Matemáticas	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.096.953.048	Carlos	Rodrigo	Cáceres	Barrera	2104145	Ing. Química	AJEDREZ
Tarjeta de Identidad	T.195060319287	Cristian	Camilo	Carreño	Acevedo	2132855	Matemáticas	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.098.693.294	Darwin		Díaz	Arenas	2083345	Ing. Química	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.096.951.223	Diana	Fernanda	Moreno	Barajas	2104029	Ing. Industrial	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.052.391.148	Diego	Fernando	Gallo	Ascencio	2080516	Ing. Electrica	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	951127-19629	Diego	Fernando	Velandia	Rojas	2130427	Ing. Mecánica	AJEDREZ
Tarjeta de Identidad	T.196052017782	José	Alejandro	Reyes	Amaya	2132573	Filosofía	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.121.329.744	Fernando	Elias	Barros	Baquero	2100087	Ing. Mecánica	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.098.657.758	Johnatan	Israel	Ardila	Báez	2093503	Ing. Mecánica	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.098.664.267	Jose	Ricardo	Duran	Barroso	2050560	Economía	AJEDREZ
Tarjeta de Identidad	T.195060319287	José	Andres	Ortiz	Gómez	2122381	Lic. Música	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1095821204	Jhon	Enrique	Ramírez	Mantilla	2120771	Ing. de Petróleos	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.098.706.585	Juan	Camilo	Arias	Pinto	2090484	Ing. Electrónica	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1057591368	Kevin	Francesco	Monroy	Rivas	2103260	Ing. Mecánica	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.098.101.335	Laura	Johana	Gallo	Pérez	2104134	Ing. Mecánica	AJEDREZ
Cédula de Ciudadanía	1.098.709.764	Mónica	Esperanza	Velasquez	Torres	2081195	Ing. Química	AJEDREZ

Cédula de Ciudadanía	1.098.777.118	Manuel Josse	Ospino Gomez	2122686	Geologia	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1.052.383.602	Silverio Alexander	Abril Reyes	2063457	Ing. Química	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1098775727	Carlos Eduardo	Navarro Quintero	2130305	Ing. Eléctrica	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1102370565	Geison Alexis	Rincon Caballero	2102101	Ing. Mecánica	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1.096.952.794	Luis Alfredo	Jaimes Padilla	2111675	Lic. Ciencias Naturales	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1.095.939.910	Jose Julian	Garcia Fuentes	2120072	Ing. Sistemas	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1.052.401.636	Juan Camilo	Martínez Vargas	2110999	Ing. Industrial	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1.098.751.887	Juan Felipe	Meneses Gutierrez	2112844	Ing. Mecánica	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1.098.727.425	Zamir	Africano Gómez	2102086	Ing. Mecánica	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1.093.749.307	Alvaro Ivan	Gomez Ramirez	2120276	Ing. Civil	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	940903-19706	Brandon Humberto	Vargas Vera	2120787	Ing. Petróleos	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1098756381	Yesid Felipe	Robles Castellanos	2121009	Física	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1.098.767.500	Paulo Sergio	Ramírez Jiménez	2122024	Ing. Civil	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1.098.775.265	Raul Eduardo	Rincon Gomez	2131075	Economía	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1.098.759.326	Gustavo Adolfo	Monsalve Rondón	2130605	Lic. Español y Literatura	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1098774932	Javier Santiago	Picón Delgado	2130364	Ing. Industrial	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1.098.696.857	Edgar Andres	Velasquez Vera	2081994	Ing. Mecánica	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1.100.961.707	Luis Eduardo	Atuesta Rodriguez	2103284	Ing. Petróleos	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1098777424	Fredy Johan	Roa Ayala	2130491	Ing. Mecánica	BALONCESTO MASC.
Cédula de Ciudadanía	1098720407	Diana Marcela	Sanchez Lobo	2091498	Biología	BALONCESTO FEM.
Cédula de Ciudadanía	96020512250	Vera Linda	Rios Diaz	2121442	Ing. Petróleos	BALONCESTO FEM.
Cédula de Ciudadanía	92,010,678,430	Jeny Katerine	Acevedo Pachecho	2091721	Ing. Civil	BALONCESTO FEM.
Cédula de Ciudadanía	1.098.712.376	María Alejandra	Camargo Vila	2091462	Ing. Electrónica	BALONCESTO FEM.
Cédula de Ciudadanía	1.098.720.288	Keidy Juley	Ortega Niño	2100363	Ing. Petróleos	BALONCESTO FEM.
Cédula de Ciudadanía	63.561.305	Nathaly Andrea	Montoya Torres	2032039	Ing. Química	BALONCESTO FEM.
Cédula de Ciudadanía	1.098.773.091	Jhansy Dinally	Diaz Lesmez	2130839	Geologia	BALONCESTO FEM.

- **Formatos Psicólogo.**

-Ficha de Valoración Psicodeportiva

FICHA DE VALORACIÓN PSICODEPORTIVA:

		<u>Datos Personales</u>		Fecha de aplicación:		Foto
Nombres:		Apellidos:		Edad:		
Genero:	Masculino Femenino	Ocupación:		Fecha de Nacimiento:		
Celular:		Email:		Barrio:		
Deporte:		Categoría:		Modalidad:		
Entrenador:		Sitio de entreno:		Horario:		

Composición Familiar:

Nombre del Padre	Edad	Ocupación	Convive:		Nombre de la Madre:	Edad:	Ocupación:	Convive:	
			Si	No				Si	No
Antecedentes Deportivos:									

<u>Herman@s:</u>		Nombre	Edad	Nombre	Edad	Nombre	Edad
	de						

Descripción de Relaciones: (Con respecto al deporte)

Familiar:	
Pareja:	
Entrenador:	
Compañeros:	
Acad/Laboral:	

Historial Deportivo

Inicio, motivos, tiempo:	
Lesiones, dificultades:	
Principales Logros:	
Metas de Temporada:	
Etapa de Entrenamiento:	General Especifica Precompetitiva Competitiva Transición

Autovaloración de variables psicológicas en la práctica deportiva:

TECNICA	1	2	3	4	5	FISICO	1	2	3	4	5	TACTICA	1	2	3	4	5	PSICOLOGICO	1	2	3	4	5
Respecto a mi deporte, valora de 1 a 5 el estado actual (últimos 3 meses) de mi:												Deficiente	Malo	Medio	Bueno	Excelente							
MOTIVACION : Ganas, Disfrute, Pasión, Acción dirigida, Metas Planteadas						1	2	3	4	5													
Porque:																							
CONCENTRACION : Disposición de la atención, manejo de distractores, Foco.						1	2	3	4	5													
Porque:																							
AUTOCONFIANZA : Percepción de fortalezas, habilidades y capacidades						1	2	3	4	5													
Porque:																							
CONTROL EMOCIONAL : Equilibrio, Calma, Manejo de ansiedad, rabia, miedo.						1	2	3	4	5													
Porque:																							
FORTALEZA MENTAL : Pensamiento ganador, optimismo ante dificultades						1	2	3	4	5													
Porque:																							

Preparación de Competencia

1 sem antes	
1 día antes	
15 min antes	

IZOF y Modelamiento.

Torneo (Lugar y fecha):	
Estado Psicológico:	
Modelo(s) Deportivo(s):	

-Valoración de competencia.

Deportista	Torneo-Prueba	Rival	Fecha	3,7	3,1	3,7	3,4	64,0%	Positivo	por Mejorar	Objetivos	Resultados
				Tecnica	Tactica	Fisico	Psicológico	Porcentaje				
Paloma Agudelo	Amistoso vs UNAB	UNAB	05-mar-14	3	2	3	2	30%	algunos buenos pases y mantenerme positiva	nerviosa al empezar, manos frías que dificultan gesto tecnico. Mejorar precisión en pase, mas concentración, confiar en mi y en mi equipo.		
Nathaly Hernandez	Amistoso vs UNAB	UNAB	05-mar-14	4	3	4	2	60%	no me pitaron dobles, ni otras faltas. Pasé mis servicios	Definir tacticamente la jugada. Ser mas lider, menos nervios, mas segura, concentrada. Dejar influencia de comentarios del otro equipo y malos gestos ante equivocaciones		
Gaby Pamela Pinto	Amistoso vs UNAB	UNAB	05-mar-14	3	3	4	4	60%	pude subir mi animo a pesar de situaciones (marcador y no recepción) anime al equipo, no deje caer la actitud.	recepción de servicios. Tactica: empezar la jugada con pie derecho.		
Ángelica Rueda	Amistoso vs UNAB	UNAB	05-mar-14	4	4	4	3	40%	mantener estado animico -mas o menos- estable, incidiendo en buen desempeño	concentración en momentos difíciles para remontar el marcador.		
María Alejandra Becerra	Amistoso vs UNAB	UNAB	05-mar-14	4	3	3	4	80%	calma y liderazgo en momentos adversos. Serenidad y concentración en gestos tecnicos	analizar al rival, para mayor contundencia.		
María Andrea Gómez	Amistoso vs UNAB	UNAB	05-mar-14	4	3	4	4	80%	servicio tactico y estado psicológico	definir con mayor agresividad en momentos claves del partido		
Tatiana Trujillo Lagos	Amistoso vs UNAB	UNAB	05-mar-14	4	3	3	3	60%	mejoría técnica en mi labor de opuesto	estado físico y recepción. Desanimo que incide en disminución de concentración		
Lizeth Fernanda Espinos	Amistoso vs UNAB	UNAB	05-mar-14	3	3	3	4	80%	Logré recibir mejor en zona 5, confianza en el ataque y en el servicio	me desconcentra con facilidad incidiendo en movimientos lentos		
Daniela Carolina Blanco	Amistoso vs UNAB	UNAB	05-mar-14	4	4	5	5	80%	tuve mas tranquilidad y mantuve el servicio, estuve mas concentrada y enfocada en lo que debí a hacer, sin pensar en lo que iba a hacer mal	mas control mental		
Silvia P. Palencia	Amistoso vs UNAB	UNAB	05-mar-14	4	3	4	3	70%	desplazamientos	ansiedad, concentración, velocidad.		