

UNIVERSIDAD AUTONOMA JUAN MISAEL SARACHO
FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGIA
DEP. DE INFORMATICA-SISTEMAS



**MEJORAMIENTO DE LA GESTIÓN Y SEGUIMIENTO DE CAMPEONATOS
DEPORTIVOS DE LA INTEGRACIÓN YARETANENSE APLICANDO LAS TIC.**

Por:

ROCIO POMA SILVESTRE

Trabajo final presentado a consideración de la “Universidad Autónoma Juan Misael Saracho”, como requisito para optar por el grado académico de licenciatura en ingeniería informática.

Diciembre de 2022

TARIJA – BOLIVIA

**MEJORAMIENTO DE LA GESTIÓN Y SEGUIMIENTO
DE CAMPEONATOS DEPORTIVOS DE LA
INTEGRACIÓN YARETANENSE APLICANDO LAS TIC**

Manual de Usuario

Versión: 0200

Fecha: 10/12/2022

Queda prohibido cualquier tipo de explotación y, en particular, la reproducción, distribución, comunicación pública y/o transformación, total o parcial, por cualquier medio, de este documento sin el previo consentimiento expreso y por escrito de la Junta de Andalucía.

| | | |
|-------|---------------------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE USUARIO E INSTALACIÓN | IYT |
|-------|---------------------------------|-----|

HOJA DE CONTROL

| | | | |
|------------------------|--|----------------------|------------|
| Proyecto | MEJORAMIENTO DE LA GESTIÓN Y SEGUIMIENTO DE CAMPEONATOS DEPORTIVOS DE LA INTEGRACIÓN YARETANENSE APLICANDO LAS TIC | | |
| Entregable | Manual de Instalación | | |
| Autor | Rocio Poma Silvestre | | |
| Versión/Edición | 0200 | Fecha Versión | 10/12/2022 |

REGISTRO DE CAMBIOS

| Versión | Causa del Cambio | Responsable del Cambio | Fecha del Cambio |
|---------|------------------|------------------------|------------------|
| 0200 | Versión inicial | Rocio Poma Silvestre | 12/12/2022 |
| | | | |
| | | | |

CONTROL DE DISTRIBUCIÓN

| Nombre y Apellidos |
|--------------------|
| |
| |
| |
| |
| |

| | | |
|-------|---------------------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE USUARIO E INSTALACIÓN | IYT |
|-------|---------------------------------|-----|

ÍNDICE

MANUAL DE USUARIO

| | | |
|--------|---|----|
| 1 | DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA | 7 |
| 1.1 | Objeto | 7 |
| 1.2 | Alcance | 7 |
| 1.3 | Funcionalidad | 7 |
| 2 | MAPA DEL SISTEMA | 8 |
| 2.1 | Navegación..... | 8 |
| 2.1.1 | Autenticación e ingreso al sistema..... | 8 |
| 2.2 | Funcionalidades..... | 9 |
| 3 | DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA | 10 |
| 3.1 | Gestión Usuarios | 10 |
| 3.1.1 | Pantalla gestión usuario <i>Interfaz (A)</i> | 10 |
| 3.2 | Pantalla registrar usuario <i>Interfaz (A.1)</i> | 11 |
| 3.2.1 | Pantalla editar usuario <i>Interfaz (A.2)</i> | 12 |
| 3.2.2 | Pantalla eliminar usuario <i>Interfaz (A.3)</i> | 12 |
| 3.3 | Campeonatos..... | 12 |
| 3.3.1 | Pantalla Campeonato, <i>interfaz (B)</i> | 12 |
| 3.3.2 | Pantalla crear campeonato, <i>interfaz (B.1)</i> | 13 |
| 3.3.3 | Pantalla actualizar campeonato, <i>interfaz (B.2)</i> | 14 |
| 3.3.4 | Pantalla eliminar campeonato, <i>interfaz (B.3)</i> | 14 |
| 3.3.5 | Pantalla ADMINISTRAR CAMPEONATO, <i>interfaz (B4)</i> | 15 |
| 3.3.6 | Pantalla GESTION CATEGORIAS CAMPEONATO, <i>interfaz (B5)</i> | 15 |
| 3.3.7 | Pantalla agregar categoría al campeonato, <i>interfaz (B.5-1)</i> | 16 |
| 3.3.8 | Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, <i>interfaz(B.5-2)</i> | 16 |
| 3.3.9 | Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, <i>interfaz (B.5-3)</i> | 17 |
| 3.3.10 | Pantalla agregar equipo si la categoría es por serie, <i>interfaz(B.5-3a)</i> | 17 |
| 3.3.11 | Pantalla agregar nuevo jugador es contra todos, <i>interfaz(B.5-3e)</i> | 18 |

| | | |
|-------|---------------------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE USUARIO E INSTALACIÓN | IYT |
|-------|---------------------------------|-----|

| | | |
|--------|---|----|
| 3.3.12 | Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, <i>interfaz (B.5-4)</i> | 18 |
| 3.3.13 | Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, <i>interfaz (B.5-4a)</i> | 19 |
| | Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, <i>interfaz (B.5-4b)</i> | 20 |
| 3.3.14 | Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, <i>interfaz (B.5-4c)</i> | 20 |
| 3.3.15 | Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, <i>interfaz (B.5-4d)</i> | 21 |
| 3.3.16 | Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, <i>interfaz (B.5-4e)</i> | 21 |
| 3.3.17 | Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, <i>interfaz (B.5-4f)</i> | 22 |
| 3.3.18 | Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, <i>interfaz (B.5-5)</i> | 23 |
| 3.3.19 | Gestión Clubs | 23 |
| 3.3.20 | Pantalla gestión Clubs Interfaz (C) | 23 |
| 3.4 | Gestión Jugadores..... | 24 |
| 3.4.1 | Pantalla gestión jugadores <i>Interfaz (D)</i> | 24 |
| 3.4.2 | Pantalla registrar jugador <i>Interfaz (D.1)</i> | 25 |
| 3.4.3 | Pantalla actualizar jugador <i>interfaz (D.2)</i> | 26 |
| 3.4.4 | Pantalla eliminar jugador, <i>interfaz (D.3)</i> | 26 |
| 3.4.5 | Pantalla cambiar estado jugador (<i>interfaz E.4</i>) | 26 |
| 3.4.6 | Pantalla buscar jugador..... | 27 |

MANUAL DE INSTALACIÓN

| | | |
|-------|--|----|
| 4 | INTRODUCCIÓN | 30 |
| 4.1 | Objeto | 30 |
| 4.2 | Alcance | 30 |
| 5 | DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA | 31 |
| 5.1 | Antecedentes y descripción funcional del sistema | 31 |
| 5.1.1 | Antecedentes | 31 |
| 5.1.2 | Descripción funcional del sistema | 32 |
| 5.2 | Componentes fundamentales | 32 |
| 5.3 | Relación con otros sistemas | 35 |
| 6 | RECURSOS HARDWARE | 36 |

| | | |
|-------|---------------------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE USUARIO E INSTALACIÓN | IYT |
|-------|---------------------------------|-----|

| | | |
|--------|--|----|
| 6.1 | Servidores | 36 |
| 6.2 | Herramientas para el desarrollo..... | 36 |
| 6.3 | Estaciones cliente | 37 |
| 6.4 | Conectividad | 37 |
| 6.5 | Restricciones | 37 |
| 7 | RECURSOS SOFTWARE..... | 38 |
| 7.1 | Matriz de certificación..... | 38 |
| 7.2 | Restricciones técnicas del sistema..... | 38 |
| 7.3 | Requisitos de otros sistemas | 38 |
| 8 | INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE BASE | 39 |
| 9 | CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA..... | 41 |
| 9.1 | Configuración del sistema..... | 41 |
| 10 | INSTALACIÓN DEL SISTEMA | 42 |
| 10.1 | Requisitos previos | 42 |
| 10.2 | Procedimiento de instalación | 42 |
| 10.2.1 | General | 42 |
| 10.2.2 | BackEnd | 43 |
| 10.2.3 | FrontEnd..... | 46 |
| 10.2.4 | Base de datos | 48 |
| 11 | VERIFICACIÓN DEL PROCESO DE INSTALACIÓN | 50 |
| 12 | MARCHA ATRÁS DE LA INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN | 50 |
| 13 | ANEXOS..... | 51 |

| | | |
|-------|---------------------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE USUARIO E INSTALACIÓN | IYT |
|-------|---------------------------------|-----|

1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

1.1 Objeto

El objetivo primordial de éste Manual es ayudar y guiar al usuario a utilizar el SISTEMA WEB PARA LA GESTION Y SEGUIMIENTO DE CAMPEONATOS DEPORTIVOS DE LA INTEGRACION YARETANENCE. Esto con la finalidad de brindar a los usuarios finales una herramienta que asegure el uso correcto del sistema.

1.2 Alcance

Este manual está orientado a una parte de los Usuarios Finales involucrados en la etapa de Operación del Sistema Web GOLD CUP, es decir para personal del comité técnico, personal de administración (Comité organizador), Responsables de categoría, y delegados de los Clubs, que van a interactuar con sistema web GOLD CUP.

Los conocimientos mínimos que deben tener las personas que operarán las páginas y deberán utilizar este manual son:

- Conocimientos básicos acerca de Programas Utilitarios.
- Conocimientos básicos de Navegación en Web.
- Conocimiento básico de Internet.
- Conocimiento básico de Windows.

1.3 Funcionalidad

En el presente documento se describe cada una de las funcionalidades correspondientes del sistema GOLD CUP, en donde se contemplan cada uno de los módulos como lo son: Autenticación e ingreso al sistema, Gestión usuario, Gestión campeonato, Administrar Categoría – Campeonato, Gestión equipo, Administrar Fixture, Administrar Torneo (Partido), Administrar tabla de posiciones, Administrar Ranking de Jugadores, Administrar Noticia, Gestión Clubs, Gestión Jugadores, Gestión Normas, Administrar Disciplina, Gestión Categoría, Gestión Pase Jugador, Gestión Auspiciador, Gestión Serie, Gestión Campo de Juego, Gestión Arbitro, Y Gestión Reportes.

2 MAPA DEL SISTEMA

2.1 Navegación

En este punto se describirá la navegación a través de un grafo de ventanas. En este diagrama se representarán las ventanas del sistema y mediante flechas las navegaciones entre las mismas. Se ha de representar los caminos más significativos.

2.1.1 Autenticación e ingreso al sistema

A continuación, se muestra una serie de pantallas que ejemplifican la navegabilidad para iniciar sesión.

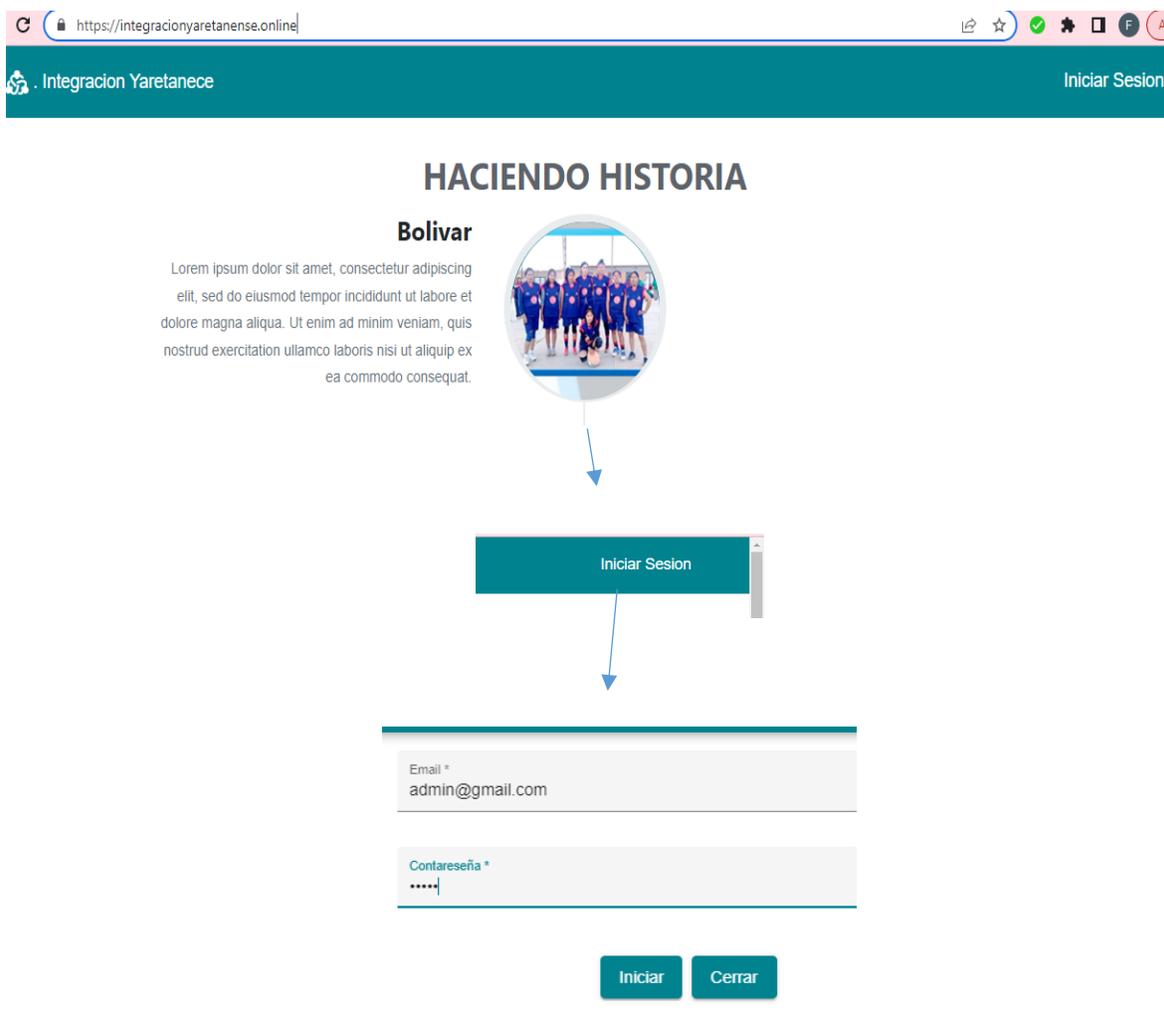


Figura1. Navegabilidad inicio de sesión

2.2 Funcionalidades

En esta sección se ve a nivel general la navegabilidad de todas las funcionalidades principales de la plataforma, ya habiendo pasado por el inicio de sesión. Por lo tanto, se ve cómo interactúa el usuario con los módulos de Gestión de Usuarios, Campeonatos y Gestión de jugadores.

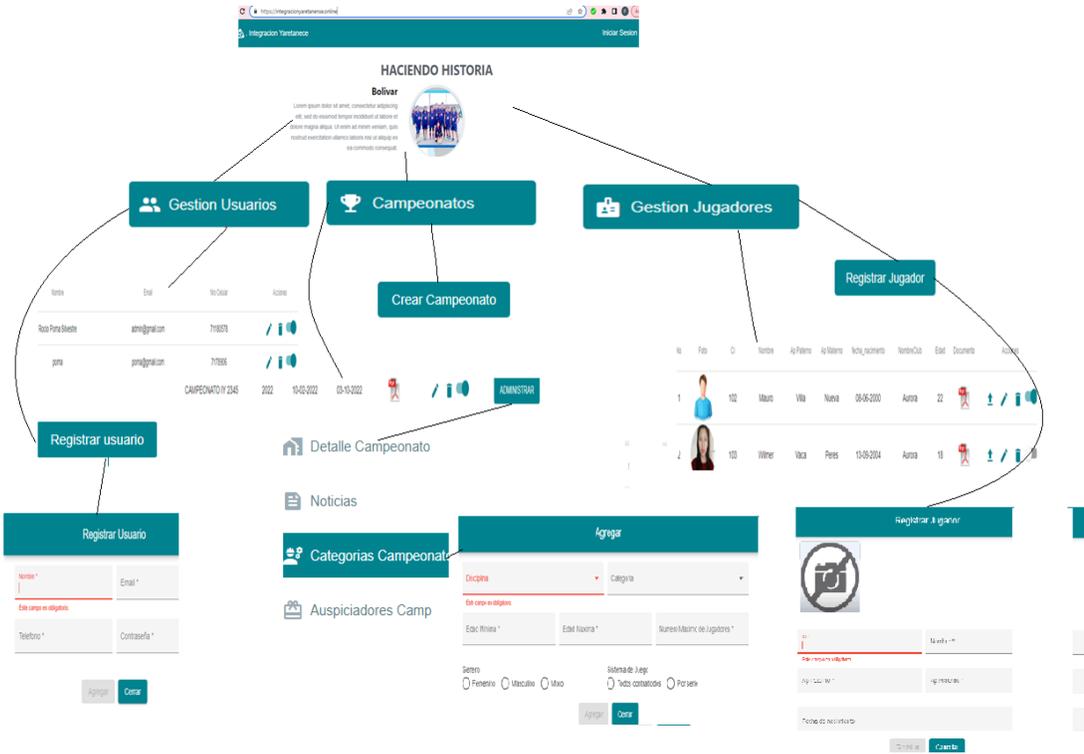


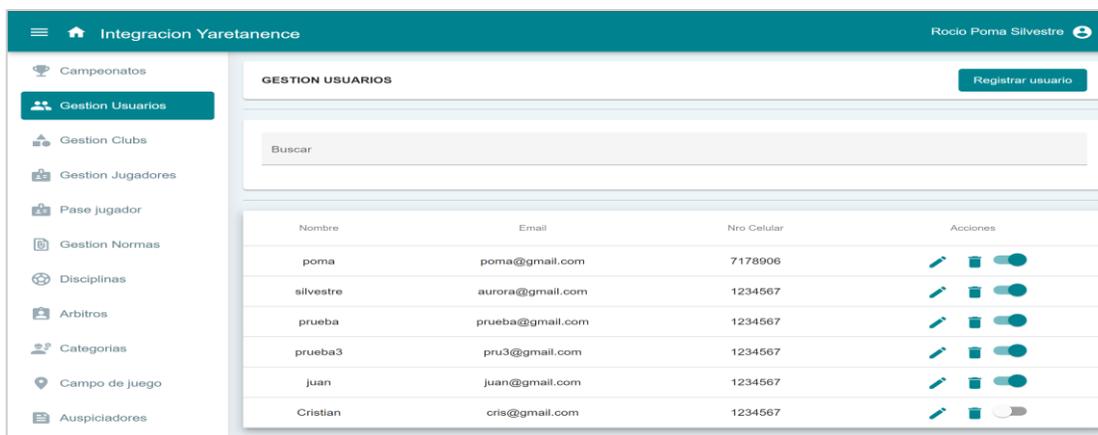
Figura 2. Navegabilidad funcional

3 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

3.1 Gestión Usuarios

Para gestionar los usuarios que van a utilizar el sistema se debe dirigir al módulo de gestión Usuarios y en este dar clic, en él se encontraran varias opciones como se muestra la pantalla gestión usuario Interfaz (A)

3.1.1 Pantalla gestión usuario *Interfaz (A)*



1. A la derecha de la pantalla anterior tenemos un botón  cliqueamos sobre el botón y desplegará la Pantalla registrar usuario *Interfaz (A.1)*.
2. De mismo modo tenemos el icono  que despliega la Pantalla editar usuario *Interfaz (A.1)*
3. También tenemos este icono  que al hacer click despliega la Pantalla eliminar usuario *Interfaz (A.3)*
4. Y por último tenemos  que indicar los estados de los usuarios si están activos y al hacer click nos permite dar de baja a un usuario que talvez ya no pertenece a la institución o ya forma parte del sistema.

3.2 Pantalla registrar usuario Interfaz (A.1)

The screenshot shows a web form titled "Registrar Usuario" with a teal header. The form contains four input fields: "Nombre *" (with a red asterisk and a vertical red line below it), "Email *", "Telefono *", and "Contraseña *". A red error message "Este campo es obligatorio." is positioned below the "Nombre" field. At the bottom of the form are two buttons: "Agregar" (grey) and "Cerrar" (teal).

3.2.1 Pantalla editar usuario *Interfaz (A.2)*

Editar Usuario

| | |
|--|--|
| Nombre * <input type="text" value="poma"/> | Email * <input type="text" value="poma@gmail.com"/> |
| Telefono * <input type="text" value="7178906"/> | Contraseña * <input type="password"/> |

3.2.2 Pantalla eliminar usuario *Interfaz (A.3)*

Estas seguro de querer eliminar poma?

3.3 Campeonatos

3.3.1 Pantalla Campeonato, interfaz (B)

☰
🔍
Integracion Yaretanence

🏆 Campeonatos

Gestion Campeonatos

Crear Campeonato

| Nombre Campeonato | fecha_inicio | fecha_fin | Convocatoria | Acciones | Administrar |
|--------------------|--------------|------------|--------------|----------|---|
| XVII CAMPEONATO IY | 01-09-2022 | 07-09-2022 | | | <input style="background-color: #008080; color: white;" type="button" value="ADMINISTRAR"/> |
| CAMPEONATO IY 2345 | 10-02-2022 | 03-10-2022 | | | <input style="background-color: #008080; color: white;" type="button" value="ADMINISTRAR"/> |
| COPA 123 | 04-10-2022 | 05-10-2022 | | | <input style="background-color: #008080; color: white;" type="button" value="ADMINISTRAR"/> |
| Sin Convocatoria | 04-10-2022 | 12-10-2022 | | | <input style="background-color: #008080; color: white;" type="button" value="ADMINISTRAR"/> |

| | | |
|-------|---------------------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE USUARIO E INSTALACIÓN | IYT |
|-------|---------------------------------|-----|

1. A la derecha de la pantalla anterior tenemos un botón  cliqueamos sobre el botón y desplegará la Pantalla Crear Campeonato *Interfaz (B.1)*.
2. De mismo modo tenemos el icono  que despliega la Pantalla Actualizar Campeonato *Interfaz (B.2)*
3. También tenemos este icono  que al hacer click despliega la Pantalla eliminar *Interfaz (B.3)*
4. El icono  que indicar los estados si están activos y al hacer click nos permite dar de baja a un usuario que talvez ya no pertenece a la institución o ya forma parte del sistema.
5. El botón  nos lleva a un menú para administrar la gestión campeonato y despliega la Pantalla ADMINISTRAR CAMPEONATO, *interfaz (B4)*

3.3.2 Pantalla crear campeonato, *interfaz (B.1)*

Crear Campeonato

Nombre Campeonato *

Este campo es obligatorio.

Fecha inicio 

DD/MM/AAAA

Fecha Finalizacion 

DD/MM/AAAA

Convocatoria

Seleccionar archivo

 Ninguno archivo selec.

Gestion *

AAAA ej 2020

Crear

Cerrar

3.3.3 Pantalla actualizar campeonato, *interfaz (B.2)*

Actualizar Campeonato

Nombre Campeonato *
XVII CAMPEONATO IY

Fecha Inicio 01/09/2022  Fecha Finalizacion 07/09/2022 
DD/MM/AAAA DD/MM/AAAA

Convocatoria
Seleccionar archivo Ninguno ...hivo selec.

Gestion *
2022
AAAA ej 2020

3.3.4 Pantalla eliminar campeonato, *interfaz (B.3)*

Estas seguro de querer eliminar CAMPEONATO IY 2345 de la Gestion 2022?

3.3.5 Pantalla ADMINISTRAR CAMPEONATO, interfaz (B4)



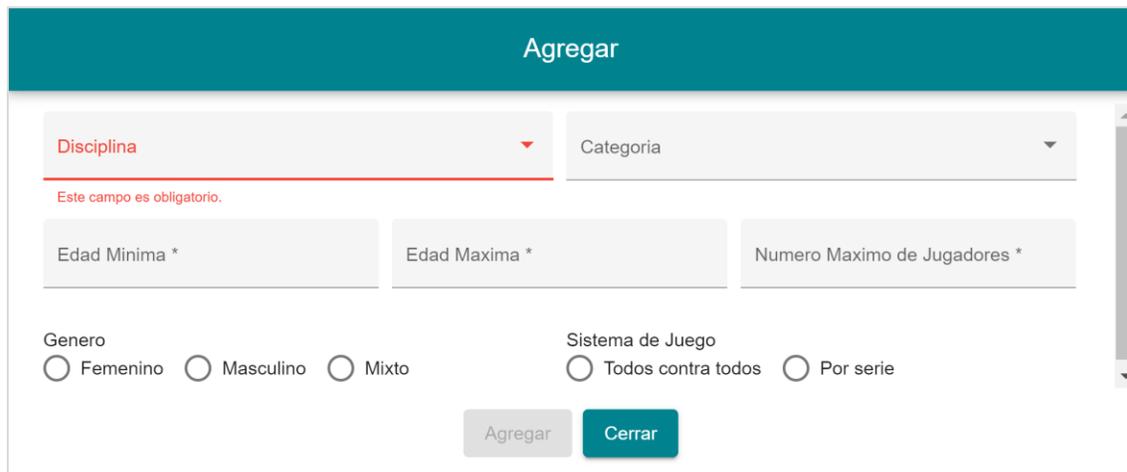
3.3.6 Pantalla GESTION CATEGORIAS CAMPEONATO, interfaz (B5)



1. A la derecha de la pantalla tenemos un botón **Agregar Categoría al Campeonato** cliqueamos sobre el botón y desplegará la Pantalla agregar categoría al campeonato, interfaz (B.5-1)
2. El icono  permite administrar la categoría despliega la Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, interfaz (B.5-2)
3. De mismo modo tenemos el icono  edita la categoría si se requiere realizar cambios
4. También tenemos este icono  que permite eliminar la categoría.

5. El icono  que permite dar de baja o habilitar el estado.

3.3.7 Pantalla agregar categoría al campeonato, *interfaz (B.5-1)*



The screenshot shows a form titled 'Agregar' with a teal header. It contains several input fields: 'Disciplina' (with a red error message 'Este campo es obligatorio.'), 'Categoria', 'Edad Minima *', 'Edad Maxima *', and 'Numero Maximo de Jugadores *'. Below these are radio buttons for 'Genero' (Femenino, Masculino, Mixto) and 'Sistema de Juego' (Todos contra todos, Por serie). At the bottom are 'Agregar' and 'Cerrar' buttons.

3.3.8 Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, *interfaz(B.5-2)*

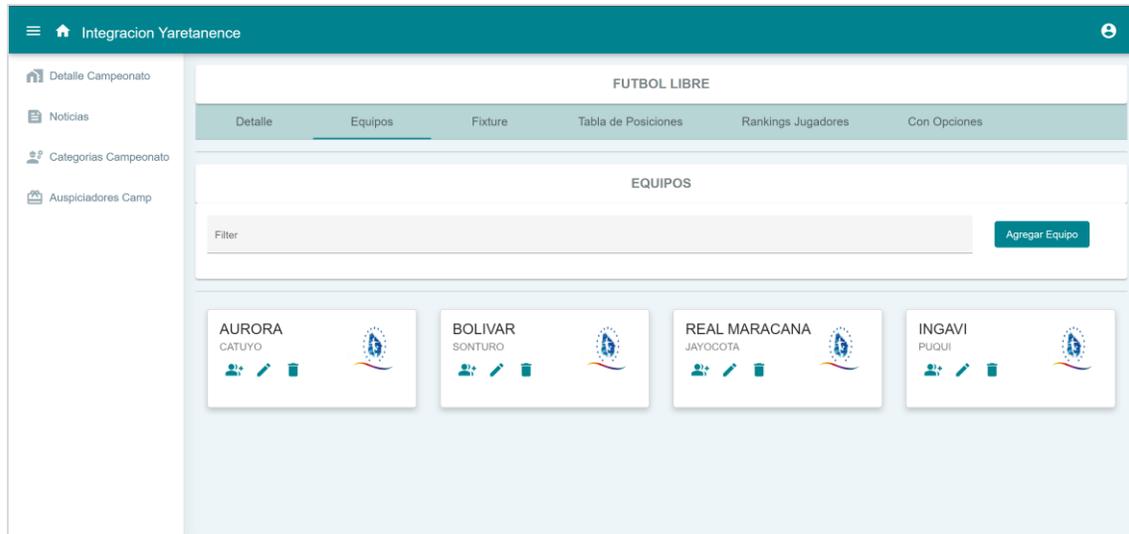


1. **Detalle:** visualiza las restricciones de campeonato interfaz (B.5-2) .
2. **Equipo:** Visualiza los equipos registrados también tenemos el botón para registra un equipo nuevo Interfaz (B.5-3)
3. **Fixtuere:** Tiene un boton  para realizar un sorteo.



3.1. permite administrar el partido y despliega el estado del partido

3.3.9 Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, *interfaz (B.5-3)*



1. Botón  permite agregar nuevo equipo Pantalla agregar equipo si la categoría es por serie, interfaz(B.5-3a) y interfaz(B.5-3b)
2.  permite asignar jugador al equipo interfaz(B.5-4)
3. También tenemos los iconos de editar y eliminar

3.3.10 Pantalla agregar equipo si la categoría es por serie, *interfaz(B.5-3a)*

Agregar

Nombre Equipo ▼

Numero Sorteo *

Serie ▼

Este campo es obligatorio.

Agregar

Cerrar

3.3.11 Pantalla agregar nuevo jugador es contra todos, *interfaz(B.5-3c)*

Agregar

Nombre Equipo ▼

Este campo es obligatorio.

Numero Sorteo *

Agregar

Cerrar

3.3.12 Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, *interfaz (B.5-4)*

☰
👤
Integracion Yaretanence

BASQUETBOL LIBRE

<
Detalle
Equipos
Fixture
Tabla de Posiciones
Rankin
>

FIXTURE O CALENDARIO DE PARTIDOS

Filter

Generar Fixture

Emininar Fixture

| No. | Equipo A | VS | Equipo B |
|-----|---------------|---|---------------|
| 1 | Aurora | <div style="font-size: x-small; margin: 0;">1</div> <div style="font-size: large; margin: 0;">0 : 0</div> <div style="font-size: x-small; background-color: yellow; padding: 1px;">En vivo</div> | Bolivar |
| 2 | Real Maracana | <div style="font-size: x-small; margin: 0;">1</div> <div style="font-size: large; margin: 0;">3 : 1</div> <div style="font-size: x-small; background-color: #ccc; padding: 1px;">Cerrado</div> | Ingavi |
| 3 | Aurora | <div style="font-size: x-small; margin: 0;">1</div> <div style="font-size: large; margin: 0;">0 : 0</div> <div style="font-size: x-small; background-color: #ccc; padding: 1px;">No Realizado</div> | Real Maracana |

- 
 despliega la pantalla de estado del partido.

3.3.13 Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, interfaz (B.5-4a)

Estado Partido
EN VIVO

EN CANCHA

| No. | Nombre | Edad |
|-----|-----------------------|------|
| 1 | Manuel Avendano Lopez | 17 |
| 2 | Mauro Villa Nueva | 22 |
| 3 | Wilmer Vaca Peres | 18 |

Añadir

CAMBIO

| No. | Nombre | Edad |
|-----|----------------|------|
| 1 | Luis Coro Coro | 30 |

Añadir

AURORA

¹
12 : 10
₁

BOLIVAR

EN CANCHA

| No. | Nombre | Edad |
|-----|------------------|------|
| 1 | Juan Peres Peres | 16 |

Añadir

CAMBIO

| No. | Nombre | Edad |
|-----|-------------------|------|
| 1 | Mario Calvo Ponce | 28 |

Añadir

Guardar
Cerrar

Página 19 | 53

Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, interfaz (B.5-4b)

CAMBIO

Jugador Saliente

Mauro Villa Nueva

Jugador Entrante

Luis Coro Coro

Guardar

Cerrar

3.3.14 Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, interfaz (B.5-4c)

Estado Partido
EN VIVO

GOLES

| No. | Nombre | Goles |
|-----|--------|-------|
| | | |

FALTAS

| No. | Nombre | Faltas |
|-----|--------|--------|
| | | |

GOL

Nombre Jugador

Manuel Avendano Lopez

Descripcion

Tiempo

Primer Tiempo
 Segundo Tiempo

Guardar

Cerrar

AURORA

12 : 10

1

BOLIVAR

Guardar

Cerrar

3.3.15 Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, interfaz (B.5-4d)

TARJETA AMARILLA

Nombre Jugador

Wilmer Vaca Peres

Descripcion

Tiempo

Primer Tiempo
 Segundo Tiempo

Guardar

Cerrar

TARJETA ROJA

Nombre Jugador

Descripcion

Tiempo

Primer Tiempo
 Segundo Tiempo

Guardar

Cerrar

3.3.16 Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, interfaz (B.5-4e)

Integracion Yaretanence

None

CERRADO

EN VIVO

NO REALIZADO

Añadir

Añadir

AURORA

$$\begin{matrix} 1 \\ 13 : 10 \\ 1 \end{matrix}$$

BOLIVAR

EN CANCHA

CAMBIO

3.3.17 Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, interfaz (B.5-4f)

Estado Partido
CERRADO

GOLES

| No. | Nombre | Goles |
|-----|-----------------------|-------|
| 10 | Mauro Villa Nueva | 2 |
| 9 | Wilmer Vaca Peres | 3 |
| 12 | Manuel Avendano Lopez | 2 |
| 6 | Luis Coro Coro | 6 |

FALTAS

| No. | Nombre | Faltas |
|-----|-------------------|--------|
| 10 | Mauro Villa Nueva | 1 |

AURORA

1
13 : 10
 1

BOLIVAR

3.3.18 Pantalla ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO, interfaz (B.5-5)

The screenshot shows the 'ADMINISTRAR CATEGORÍA CAMPEONATO' interface. The header is 'Integracion Yaretanence'. The main content area is titled 'FUTBOL LIBRE' and has tabs for 'Equipos', 'Fixture', 'Tabla de Posiciones', and 'Rankings Jugadores'. The 'Tabla de Posiciones' tab is active, displaying a table with the following data:

| No. | Equipos | Pts | J | G | E | P | GF | GC | DIF | % | PE |
|-----|-----------------|-----|---|---|---|---|----|----|-----|---|----|
| 1 | Aurora | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 3 |
| 2 | Ingavi | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 3 |
| 3 | Real Maracana | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 3 |
| 4 | Rosario Central | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 3 |
| 5 | Bolivar 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 3 |
| 6 | Hydrogen | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 3 |

3.3.19 Gestión Clubs

3.3.20 Pantalla gestión Clubs Interfaz (C)

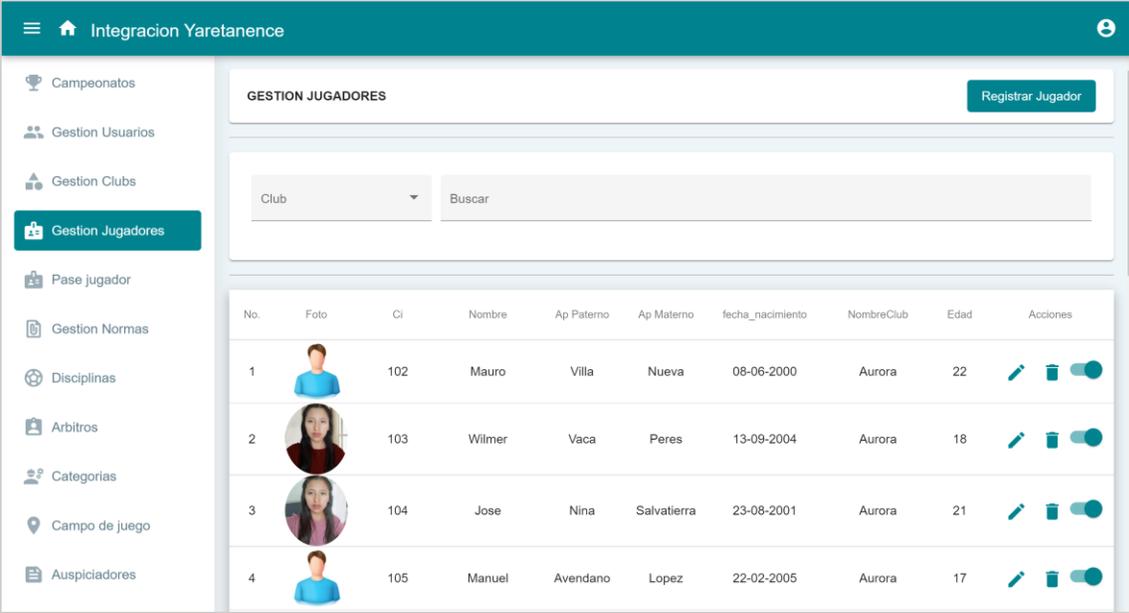
The screenshot shows the 'gestión Clubs Interfaz' interface. The header is 'Integracion Yaretanence' with a 'Usuario' dropdown on the right. The left sidebar contains navigation options: Dashboard, Campeonatos, Gestion Usuarios, Gestion Clubs (highlighted), Gestion Jugadores, Pase jugador, Gestion Normas, Disciplinas, Arbitros, and Cateorias. The main content area has a 'Filter' input field and 'Reporte' and 'Registrar Club' buttons. Below is a table listing clubs:

| No. | Nombre | Comunidad | Acciones |
|-----|-----------------|-----------|----------|
| 1 | Aurora | Catuyo | |
| 2 | Bolivar | Sonturo | |
| 3 | Descanso | | |
| 4 | Ingavi | Puqui | |
| 5 | Real Maracana | Jayocota | |
| 6 | Rosario Central | Chalgua | |

1. A la derecha de la pantalla anterior tenemos un botón  cliqueamos sobre el botón Visualiza los reportes de los clubs.
2. El botón  nos permite registrar Club.
3. Y los iconos   cumplen las mismas funciones que las anteriores.

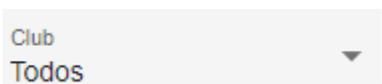
3.4 Gestión Jugadores

3.4.1 Pantalla gestión jugadores Interfaz (D)



| No. | Foto | Ci | Nombre | Ap Paterno | Ap Materno | fecha_nacimiento | NombreClub | Edad | Acciones |
|-----|---|-----|--------|------------|-------------|------------------|------------|------|---|
| 1 |  | 102 | Mauro | Villa | Nueva | 08-06-2000 | Aurora | 22 |    |
| 2 |  | 103 | Wilmer | Vaca | Peres | 13-09-2004 | Aurora | 18 |    |
| 3 |  | 104 | Jose | Nina | Salvatierra | 23-08-2001 | Aurora | 21 |    |
| 4 |  | 105 | Manuel | Avendano | Lopez | 22-02-2005 | Aurora | 17 |    |

1. A la derecha de la pantalla tenemos un botón  cliqueamos sobre el botón y desplegará la Pantalla registrar jugador Interfaz (D.1)
2. De mismo modo tenemos el icono  que despliega la Pantalla actualizar jugador interfaz (D.2)

3. También tenemos este icono  que al hacer click despliega Pantalla eliminar jugador, interfaz (D.3)
4. El icono  que indica los estados si están activos y al hacer click nos permite dar de baja a un jugador que talvez ya no pertenece a la institución o ya forma parte del sistema . Pantalla cambiar estado jugador (interfaz D.4)
5.  permite buscar al jugador por nombre.
6.  Este selector nos permite filtrar a los jugadores.

3.4.2 Pantalla registrar jugador *Interfaz (D.1)*

Registrar Jugador



| | |
|--|--|
| <input style="width: 95%;" type="text" value="Ci *"/> <p style="font-size: 8px; color: red; margin-top: 2px;">Este campo es obligatorio.</p> | <input style="width: 95%;" type="text" value="Nombre *"/> <p style="font-size: 8px; color: red; margin-top: 2px;">Este campo es obligatorio.</p> |
| <input style="width: 95%;" type="text" value="Ap Paterno *"/> <p style="font-size: 8px; margin-top: 2px;">Poma</p> | <input style="width: 95%;" type="text" value="Ap Materno *"/> <p style="font-size: 8px; margin-top: 2px;">Silvestre</p> |

Fecha de nacimiento

DD/MM/AAAA

Sexo

Femenino
 Masculino

3.4.3 Pantalla actualizar jugador *interfaz (D.2)*

Actualizar Jugador

CI *
102

Nombre *
Mauro

Ap Paterno *
Villa

Ap Materno *
Nueva

Fecha de nacimiento
08/06/2000

DD/MM/AAAA

Sexo
 Femenino Masculino

Actualizar Cancelar

3.4.4 Pantalla eliminar jugador, interfaz (D.3)

Estas seguro de querer eliminar a el/la deportista Mauro Villa?

Si No

3.4.5 Pantalla cambiar estado jugador (*interfaz E.4*)

GESTION JUGADOR

Estado Jugador actualizado con éxito

Club ▾ Buscar

3.4.6 Pantalla buscar jugador

GESTION JUGADORES Registrar Jugador

Club

| No. | Foto | Ci | Nombre | Ap Paterno | Ap Materno | fecha_nacimiento | NombreClub | Edad | Acciones |
|-----|------|-----|---------|------------|------------|------------------|-----------------|------|----------|
| 1 | | 112 | Nicolas | Abdiel | Cond | 13-08-1999 | Rosario Central | 23 | |

| | | |
|-------|---------------------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE USUARIO E INSTALACIÓN | IYT |
|-------|---------------------------------|-----|

**MEJORAMIENTO DE LA GESTIÓN Y SEGUIMIENTO DE
CAMPEONATOS DEPORTIVOS DE LA INTEGRACIÓN
YARETANENSE APLICANDO LAS TIC**

Manual de Instalación

Versión: 0200

Fecha: 10/12/2022

Queda prohibido cualquier tipo de explotación y, en particular, la reproducción, distribución, comunicación pública y/o transformación, total o parcial, por cualquier medio, de este documento sin el previo consentimiento expreso y por escrito de la Junta de Andalucía.

| | | |
|-------|-----------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE INSTALACIÓN | IYT |
|-------|-----------------------|-----|

HOJA DE CONTROL

| | | | |
|------------------------|---|----------------------|------------|
| Proyecto | MEJORAMIENTO DE LA GESTIÓN Y SEGUIMIENTO DE CAMPEONATOS DEPORTIVOS DE LA INTEGRACIÓN Y ARETANENSE APLICANDO LAS TIC | | |
| Entregable | Manual de Instalación | | |
| Autor | Rocio Poma Silvestre | | |
| Versión/Edición | 0200 | Fecha Versión | 10/12/2022 |

REGISTRO DE CAMBIOS

| Versión | Causa del Cambio | Responsable del Cambio | Fecha del Cambio |
|---------|------------------|------------------------|------------------|
| 0200 | Versión inicial | Rocio Poma Silvestre | 12/12/2022 |
| | | | |
| | | | |

CONTROL DE DISTRIBUCIÓN

| Nombre y Apellidos |
|--------------------|
| |
| |
| |
| |
| |

| | | |
|-------|-----------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE INSTALACIÓN | IYT |
|-------|-----------------------|-----|

4 INTRODUCCIÓN

En este documento se describe los objetivos e información de manera clara y concisa para realizar la instalación y configuración del Sistema de gestión y seguimiento de campeonatos deportivos de la Integración Yaretanense. Es de mucha importancia consultar este manual antes y/o durante la instalación, ya que lo guiará paso a paso para la instalación del mismo.

Con el fin de facilitar la comprensión del manual, se incluye gráficos explicativos.

4.1 Objeto

Proporcionar una guía mediante el cual facilitar la instalación del sistema web “GOLD CUP” y su base de datos, a la organización.

4.2 Alcance

Este manual está orientado a una parte de los Usuarios Finales involucrados en la etapa de Operación del Sistema Web “GOLD CUP”.

| | | |
|-------|-----------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE INSTALACIÓN | IYT |
|-------|-----------------------|-----|

5 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

5.1 *Antecedentes y descripción funcional del sistema*

5.1.1 Antecedentes

El campeonato de integración Yaretanense ubicada en la provincia Ladislao Cabrera departamento de Oruro-Bolivia, fundada el 23 de diciembre de 2004, con sus 17 comunidades, es una entidad autónoma de derecho privado y de carácter estrictamente deportivo sin fines de lucro, encargada de normar, organizar, dirigir, controlar y estimular el deporte en sus diferentes disciplinas.

Como ya se ha mencionado, la integración deportiva, está constituida por 17 comunidades, aquí cada comunidad tiene un Club. Los encuentros deportivos, se realizan en una comunidad específica, denominándola comunidad/Club anfitrión, el club anfitrión, designa un *comité organizador* y un *comité técnico*, el *comité organizador* se encarga de la organización general del campeonato y el *comité técnico* compuesto por un presidente y responsables de cada categoría, se encargan de la revisión de documentos, seguimiento de resultados y todo lo que tenga que ver con la parte técnica del campeonato. Cada Club designa 2 responsables denominado “Delegados” que representa en reuniones al Club. El campeonato de integración Yaretanense está organizado por disciplinas, y cada disciplina en categorías (Anexo 2). Para participar del encuentro deportivo los participantes/jugadores deben cumplir ciertos requisitos, los cuales son documentados físicamente y validados en reunión de delegados.

La integración Yaretanense anualmente realizan un solo campeonato en las disciplinas de fútbol, básquet, fútbol salón, voleibol, voleibol playa, fútbol 8, etc. cada una con sus diferentes categorías (Sub 8, sub 10, sub 12, sub 15, libre y seniors), además deportes individuales como maratón, carrera de velocidad, carrera de motos, entre otros, importante mencionar que no siempre se lleva el campeonato con las mismas categorías y disciplinas, las disciplinas y categorías a auspiciarse cada gestión depende del club anfitrión.

El desarrollo del campeonato de integración Yaretanense está compuesta por varias actividades que se desarrollan de forma manual, en los últimos años esta entidad ha tenido un crecimiento considerable, duplicando el número de disciplinas y categorías en las diferentes ramas del deporte por ende el número de jugadores y participantes. Debido a la cantidad de participantes y aficionados que pertenecen a la integración se tiene dificultades en la administración del campeonato.

El proceso de control de información en la documentación de jugadores es demasiado moroso y no se logra una revisión eficiente de todos los jugadores, se tiene registro en acta de que en los últimos años

| | | |
|-------|-----------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE INSTALACIÓN | IYT |
|-------|-----------------------|-----|

se han perdido documentos de jugadores titulares, además existe mucha incertidumbre acerca de los pases de jugadores

En ocasiones la entrega de convocatorias no es oportuna para todos los Clubs, debido a que los delegados no asisten a la primera asamblea ordinaria deportiva, además la elaboración de reportes y resultados sobre los partidos del día lleva tiempo y en muchos casos con errores, también en ocasiones existe choque de partidos (inconvenientes en el Fixture).

Debido al alto volumen de documentación e información existe tardanza en tomar un dictamen a cerca de un problema porque se tiene que revisar actas, documentaciones de gestiones pasadas y gestión actual.

En muchas situaciones los jugadores no hacen llegar oportunamente sus documentos, para el llenado y respaldo del Kardex y del carnet de jugador, debido a que se encuentran en otra ciudad, departamento incluso otro país, el mismo retrasa el trabajo del Delegado.

No se tiene conocimiento oportuno del día y la hora del partido, del contrincante y el escenario donde se debutará la competencia o el partido, debido a esto empiezan tarde o se hacen sacar Walkover.

Comunarios y/o publico externo expresa que no siempre tienen la información verídica de resultados de los partidos y competencias y les gustaría tener oportunamente los resultados reales.

5.1.2 Descripción funcional del sistema

Como parte del proceso de automatización, se considera necesaria la implementación de un proyecto integrado a modo de Sistema de Gestión de Recursos Empresariales (ERP) en la parte organizativa y administrativa de la integración Yaretanense. Siendo uno de los componentes principales de este proyecto, el Sistema de Gestión y Seguimientos de Campeonatos deportivos.

5.2 Componentes fundamentales

| Módulo | Descripción |
|--|--|
| AUTENTICACION DE INGRESO AL SISTEMA | Se refiere al ingreso controlado de los usuarios, los usuarios autenticados deben tener acceso a las opciones del sistema de acuerdo a su rol. Los usuarios no autenticados, solo podrán ver el Fixture, campos de juego, Tabla de posiciones de cada disciplina y categoría en tiempo real, ranking de jugadores, noticias y los medalleros. |
| GESTIÓN USUARIO | Tomar en cuenta que puede haber muchos usuarios con el rol de administrador, muchos usuarios con el rol de comité técnico, muchos usuarios con el rol de responsables de disciplina y muchos usuarios |

| | | |
|-------|-----------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE INSTALACIÓN | IYT |
|-------|-----------------------|-----|

| | |
|---|---|
| | <p>con rol de delegados, pero en este caso un usuario puede tener solo un Rol</p> <p>Cada vez que el Administrador ingrese a la opción Gestionar usuarios, se generará una lista de todos los usuarios, en la lista cada usuario registrado tendrá la opción de modificar, eliminar y habilitar o deshabilitar.</p> |
| GESTION DE CLUBS | Se refiere a la gestión de todos los clubs de las diferentes comunidades que pertenecen a la Integración Yaretanense. |
| GESTION JUGADORES | Este debe estar de acuerdo al Art.28 y Art.29 del Reglamento Orgánico del campeonato de integración Yaretanense y de acuerdo al formulario de requisitos, (Ver anexo E.1) |
| GESTION DE CAMPEONATO | Se refiere a la administración de <i>todos</i> los campeonatos de las diferentes gestiones, Permitirá la administración del campeonato de integración deportiva, el cual está conformado por varios clubs y disciplinas, el usuario con rol comité técnico será el encargado de la creación de los diferentes campeonatos (un campeonato cada gestión), el cual constará con los campos de nombre, fecha inicio, fecha fin, reglamento, club anfitrión y gestión. |
| ADMINISTRAR CAMPEONATO | Se refiere a la administración de un solo campeonato (campeonato específico), aquí un campeonato puede tener muchas categorías y cada categoría solo puede pertenecer a una disciplina, ver RF05.7.2 |
| GESTIONAR CATEGORIAS CAMPEONATO | Se refiere a la administración de todas las categorías de un campeonato específico y según la convocatoria de dicho campeonato (Ver anexo F.1). |
| ADMINISTRAR CATEGORIA CAMPEONATO | Se refiere a la administración de una sola categoría (categoría específica) ya creada. |
| ADMINISTRAR EQUIPO | Se refiere a la inscripción de un equipo a una determinada categoría y disciplina, de un campeonato específico. |
| AGREGAR JUGADORES-EQUIPO | Refiere al registro de los jugadores a un equipo, un jugador solo puede pertenecer a un equipo. |
| ADMINISTRAR FIXTURE | Se refiere a la administración del calendario de partidos. |
| LISTAR PARTIDOS | Se refiere a mostrar los versus entre partidos generado en (RF05.7.2.7.2.1) |

| | | |
|-------|-----------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE INSTALACIÓN | IYT |
|-------|-----------------------|-----|

| | |
|---|--|
| ADMINISTRAR TORNEO (PARTIDO) | Se refiere a la administración de un partido concreto. |
| ADMINISTRAR TABLA DE POSICIONES | <p>Se refiere a que el sistema muestre la tabla de posiciones de equipos por categoría, en forma ordenada de acuerdo a los puntos de cada equipo, aquí se podrá observar al equipo con mas puntos hasta el equipo con menos puntos, además pudiendo observar</p> <p>PTS=Puntos PJ=Partidos Jugados PG=Partidos Ganados PE=Partidos Empatados PP=Partidos Perdidos GF=Goles a Favor GC=Goles en Contra DF=Diferencia de Goles.</p> |
| ADMINISTRAR RANKING DE JUGADORES | Se refiere a que el sistema muestre el ranking de jugadores por categoría, ordenado por jugador que tiene más goles, aros, etc. (en orden descendente de mayor a menor) |
| ADMINISTRAR MEDALLERO | Se refiere a que los responsables de las categorías (del comité organizador), deben subir los resultados correspondientes, es decir, que equipo sacó primer lugar, segundo lugar y tercer lugar, en las categorías correspondientes de un campeonato determinado. |
| GESTIONAR NOTICIA | Se refiere a que el administrador del sistema o presidente podrá subir noticias referentes al campeonato. Las noticias pueden tener Título, foto y texto explicativo. Cada noticia debe tener la fecha y hora de registro y debe mostrarse comenzando de las últimas noticias. |
| GESTIONAR AUSPICIADOR CAMP | Se refiere a que el presidente del comité organizador podrá registrar a los auspiciadores que están apoyando a un campeonato, auspiciador campeonato tendrá un nombre, teléfono y sitio web si es que cuenta. |
| GESTION DISCIPLINA | El usuario con rol comité técnico será el encargado de habilitar o deshabilitar una disciplina con el que contara el sistema. |
| GESTION CATEGORIA | El usuario con rol comité técnico será el encargado de la administración de las categorías. Ver (Tabla 1, Disciplinas y categorías). |

| | | |
|-------|-----------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE INSTALACIÓN | IYT |
|-------|-----------------------|-----|

| | |
|-------------------------------|--|
| GESTION PASE JUGADOR | Cada club al querer solicitar una o más pases deberá presentar la hoja de pase previamente llenado y firmado (ver anexo E.3) Este pase no se habilita si es que no tiene las firmas correspondientes. |
| GESTION AUSPICIADOR | Refiere a la gestión de todos los auspiciadores de todos los campeonatos. |
| GESTION CAMPO DE JUEGO | Refiere a la gestión de todos los campos de juego (Ej canchas futbol, canchas básquet, canchas futbol salón, etc.) |
| ADMINISTRAR ARBITRO | Refiere a la administración de todos los árbitros que fueron, son o serán contratados para dirigir el campeonato de la integración Yaretanense. |
| GESTION DE NORMAS | El usuario con rol presidente será el encargado de administrar (añadir, modificar y eliminar) documentos a cerca de las normas del campeonato (Reglamento organizacional, POA, etc.), el cual constará con los campos de nombre del documento y documento .pdf |
| GESTION SERIE | Refiere a la gestión de las series de todos los campeonatos |

5.3 Relación con otros sistemas

| Sistema | Relación |
|---------|--|
| Cpanel | <p>cPanel es un panel de control para administrar servidores de alojamiento web que proveen herramientas de automatización y una interfaz gráfica basada en páginas web, en este caso el acceso cPanel fue brindado por NameCheap.</p> <p>Cpanel es ente caso particular permitira realizar los backup del Sistema Web "GOLD CUP".</p> <p>Para esto solo hay que ingresar a tu "cPanel", ir a la sección "Archivos" (por defecto el primer bloque) y seleccionar el botón "Copia de seguridad", y luego descargar el backup apretando el botón "Daily". Con estos dos simples pasos tienes una copia de tu sitio web asegurada en tu ordenador.</p> <p>También puedes seleccionar la opción "Asistente de copia de seguridad" que te guiará en tres sencillos pasos a través de un asistente para descargar tu sitio web completo o tus bases de datos</p> |

6 RECURSOS HARDWARE

6.1 Servidores

- Servidor web: Hosting NameCheap
- Servidor de base de datos: Hosting NameCheap
- Servidor de Archivos: Hosting NameCheap

Cpanel es la herramienta que permite administrar los servidores descritos.

6.2 Herramientas para el desarrollo

| Node.js | | |
|-----------------------|--------------|-------------------|
| Dato | Valor mínimo | Valor recomendado |
| Procesador | 1 v CPU | 2 NUCLEOS-2GHZ |
| Memoria RAM | 512 MB | 4 GB |
| Tamaño Almacenamiento | 20 GB SSD | 128 GB |

| Angular | | |
|-----------------------|--------------|-------------------|
| Dato | Valor mínimo | Valor recomendado |
| Procesador | 1.6 GHz | 2 GHz |
| Memoria RAM | 8 GB | 16 GB |
| Tamaño Almacenamiento | 1 GB | 2GB |

| Servidor de mysql | | |
|-----------------------|--------------|-------------------|
| Dato | Valor mínimo | Valor recomendado |
| Procesador | 1.4 GHz | |
| Memoria RAM | 4GB | 8,16 GB |
| Tamaño Almacenamiento | 10GB | 100GB |

| | | |
|-------|-----------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE INSTALACIÓN | IYT |
|-------|-----------------------|-----|

6.3 Estaciones cliente

Para que el cliente o usuario final tenga una mejor experiencia con el sistema web se recomienda:

| Dato | Valor mínimo | Valor recomendado |
|-----------------------|--------------|-------------------|
| Procesador | 2GHz | 2GHz |
| Memoria RAM | 4GB | 8,16 GB |
| Tamaño Almacenamiento | 128GB | |

6.4 Conectividad

A continuación se detalla los requisitos mínimos y recomendados de recursos hardware de conectividad entre servidores y estaciones cliente necesarios para la implantación,

| Dato | Valor mínimo | Valor recomendado |
|----------------|--------------|-------------------|
| Tarjeta de Red | 2,5 GB | 5GB |
| Tipo de Red | inalámbrico | Alámbrico |

6.5 Restricciones

En la siguiente tabla se presenta todos aquellos aspectos, circunstancias, etc. que especifiquen las limitaciones del elemento en cuanto a características, funcionamiento, acceso entre otros.

| Restricción | Detalle |
|---|---|
| Mala conectividad | Si un usuario se encuentra con una conexión baja, no podrá ingresar al sistema web. |
| Solo con conexión | El usuario o cliente debe ingresar solo si estos tienen conexión a internet. |
| Usuario y contraseña | Los usuarios tienen que tener su respectiva clave para ingresar de lo contrario, no podrá acceder a muchos módulos. |
| Solicitar nueva clave al administrador por si se olvida | Si un usuario se olvidó la contraseña debe contactarse con el administrador para que le pueda asignar una nueva. |

7 RECURSOS SOFTWARE

7.1 *Matriz de certificación*

Las herramientas usadas en el proyecto desarrollado son las siguientes:

Backend node js v16

Frontend angular 11 angular material, bootstrap,

Base de Datos MySql

Hosting NameCheap

7.2 *Restricciones técnicas del sistema*

En este apartado se ofrece un listado completo de todos los recursos software necesarios para la compilación, instalación y configuración del sistema. Como recursos más importantes podemos destacar sistema operativo, servicios de red, servidor de aplicaciones, servidor de base de datos, servidor de archivos

En los casos que se considere necesario, se deberá indicar la ubicación de los servidores a utilizar y el modo de acceso a los mismos.

| Elemento | Descripción |
|--------------------------------|---|
| Sistema operativo | Multiplataforma |
| Servidor de aplicaciones | Hosting NameCheap (https://www.namecheap.com/) |
| Servidor de base de datos | phpMyAdmin (Hosting NameCheap) (https://www.namecheap.com/) |
| Compilador | cPanel |
| Proveedor de nombre de Dominio | NameCheap |
| Proveedor de certificado SSL | NameCheap |

7.3 *Requisitos de otros sistemas*

Como el sistema desarrollado esta en su v1, no cuenta con sistemas integrados.

8 INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE BASE

Entendemos por software base, aquel del que depende directamente el sistema para su correcta compilación, instalación y funcionamiento. Dentro de lo que se identifica típicamente como software base tenemos el entorno de compilación, el servidor de aplicaciones, el servidor de base de datos, Adicionalmente pueden existir otros en función de las características de nuestro sistema.

En este apartado se describe el procedimiento de instalación del software base. Para cada uno de los componentes software utilizados se indicará una pequeña descripción del software, la localización en la que se puede obtener, la descripción detallada de todos los pasos que componen su instalación, el procedimiento de configuración y los parámetros a configurar. Toda esta información se cumplimentará en la tabla adjunta.

| Node js | |
|--------------------------------|--|
| Descripción | Es un entorno de tiempo de ejecución de JavaScript, También aporta muchos beneficios y soluciona muchísimos problemas |
| Localización | https://nodejs.org/es/download/ |
| Procedimiento de instalación | |
| Paso 1 | Descargar el instalador de Linux |
| Paso 2 | Una vez que abras y ejecutes el archivo .msi, comenzará el proceso de instalación. Pero tienes que establecer algunos parámetros antes de ejecutar el proceso de instalación |
| Paso 3 | Seguir los pasos de cada pantalla con next. |
| Procedimiento de configuración | |
| Paso 1 | Una vez instalado el framework, se deben instalar las dependencias con las que necesite para trabajar. |

| Angular | |
|----------------|---|
| Descripción | Angular es un Framework de JavaScript de código abierto escrito en TypeScript. Su objetivo principal es desarrollar aplicaciones de una sola página. Google se encarga del mantenimiento y constantes actualizaciones de mejoras para este framework. |

| | | |
|-------|-----------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE INSTALACIÓN | IYT |
|-------|-----------------------|-----|

| | |
|--------------------------------|--|
| Localización | https://angular.io/ |
| Procedimiento de instalación | |
| Paso 1 | Una vez instalado node js, se coloca el siguiente comando en la consola https://angular.io/ |
| Paso 2 | Una vez finalizado, ya se encontraría instalado angular en nuestro equipo para poder trabajar. |
| Procedimiento de configuración | |
| Paso 1 | Una vez instalado el framework, se deben instalar las dependencias con las que necesite para trabajar. |

| | |
|--------------------------------|---|
| mysql | |
| Descripción | Es un sistema de gestión de base de datos, cuenta con dos licencias. |
| Localización | https://www.mysql.com/ |
| Procedimiento de instalación | |
| Paso 1 | Ir a la pagina original de mysql. |
| Paso 2 | En primer lugar, accede al sitio https://www.mysql.com/ . Una vez dentro pincha sobre el botón Downloads del menú superior. |
| Paso 3 | En la página de descargas haz scroll y pincha sobre el enlace MySQL Community (GPL) Downloads. |
| Paso 4 | Ahora verás un listado con todas las opciones de descargas existentes. |
| Paso 5 | En este punto debes pinchar sobre MySQL Installer for Windows. |
| Paso 6 | En la siguiente página te encontrarás dos enlaces de descarga que aparentemente parecen el mismo, pero uno tiene un peso de unos 2,4 MB mientras que el otro pesa 436 MB. |
| Procedimiento de configuración | |

9 CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

9.1 Configuración del sistema

En este apartado se describe la configuración que se llevará a cabo durante la implantación del sistema.

Para cada configuración a realizar se indica el elemento a configurar, el efecto de la configuración, la ubicación en la que realiza la configuración y una descripción detallada de las acciones a llevar a cabo y los valores a establecer. Esta información se estructurará en forma de tabla.

| Configuración: Backend y frontend (Node Js) | |
|---|--|
| Efecto | Se establece los parámetros de |
| Fase | Configuración durante el despliegue. |
| Ubicación | Fichero [directorio de despliegue]/Backend/ |
| Paso | Descripción |
| 1° | Asegurarse de la configuración correcta del backend. |
| 2° | Comprimir la carpeta del backend con la extensión .zip |
| 3° | En el hostin cPanel en la sección Software, elegir la opción <Setup Node.js App> |
| 4° | Click en <Crearte Aplicación>. |
| 5° | Elegir la versión de node |
| 6° | Elegir la opción de <Production> |
| 7° | Elegir la url (Nombre de dominio) |
| 6° | Escribir el nombre de la aplicación o archivo de inicio, mas su extencion |
| 7° | Ejecutar “ <i>npm install</i> ”, “ <i>Run JS script</i> ” |
| 9° | En el apartado de Files, elegir la opción de <File Manager> |
| 10° | En la carpeta de Backend subir el archivo del punto 2 .zip |
| 11° | En la carpeta <public_html> subir la carpeta del frontend |
| 12° | Desccomprimir los archivos .zip |

| | | |
|-------|-----------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE INSTALACIÓN | IYT |
|-------|-----------------------|-----|

10 INSTALACIÓN DEL SISTEMA

Se detalla la información necesaria para realizar la instalación del sistema, prestando especial interés a los requisitos previos así como el detalle de las acciones secuenciales necesarias para llevarla a cabo.

10.1 Requisitos previos

Como requisitos previos de la instalación destacan:

- Proveer de un hosting de nameCheap
- Tener acceso a cPanel, recordar que cPanel es un panel de control para administrar servidores de alojamiento web.
- Contar con certificado SSL

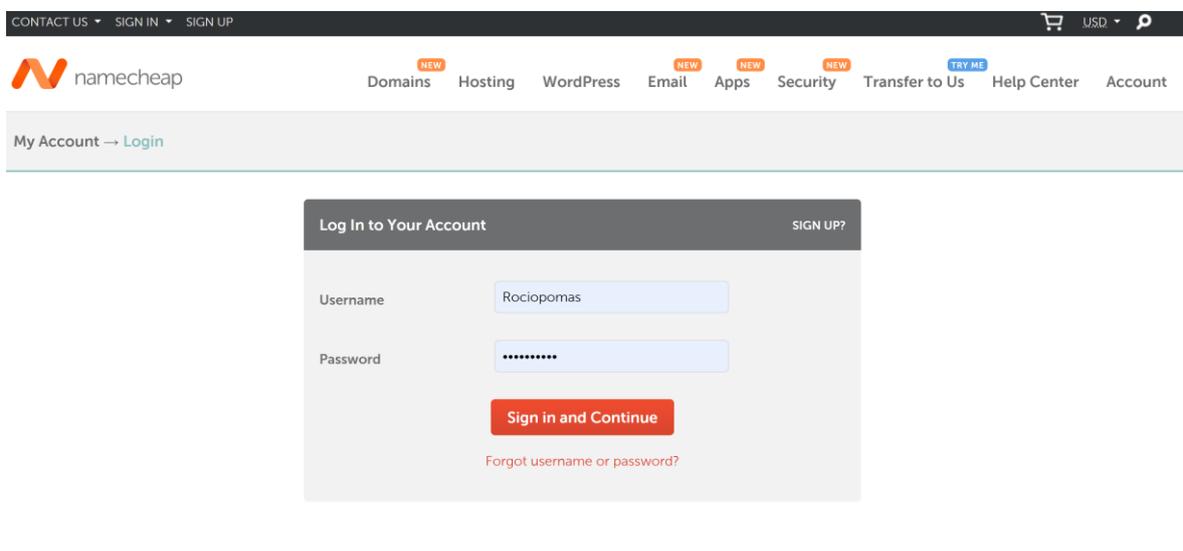
10.2 Procedimiento de instalación

A continuación, se detalla en orden secuencial las tareas que hay que realizar.

Para el desarrollo y mejoras del sistema tomar en cuenta los softwares base que se encuentran en el apartado 5. Por otro lado, para el despliegue se debe realizar lo siguiente.

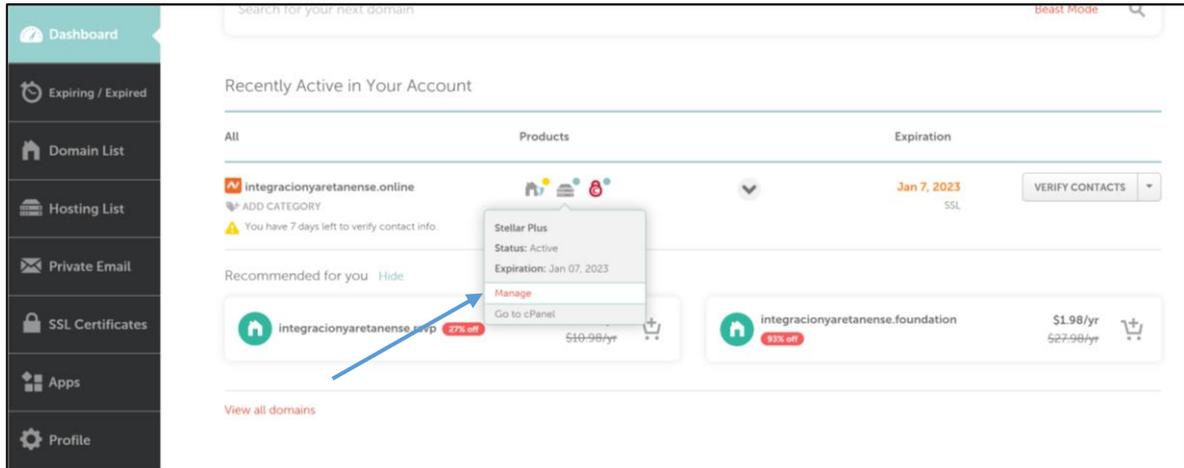
10.2.1 General

Paso 1: Iniciar sesión en nuestro hosting adquirido.

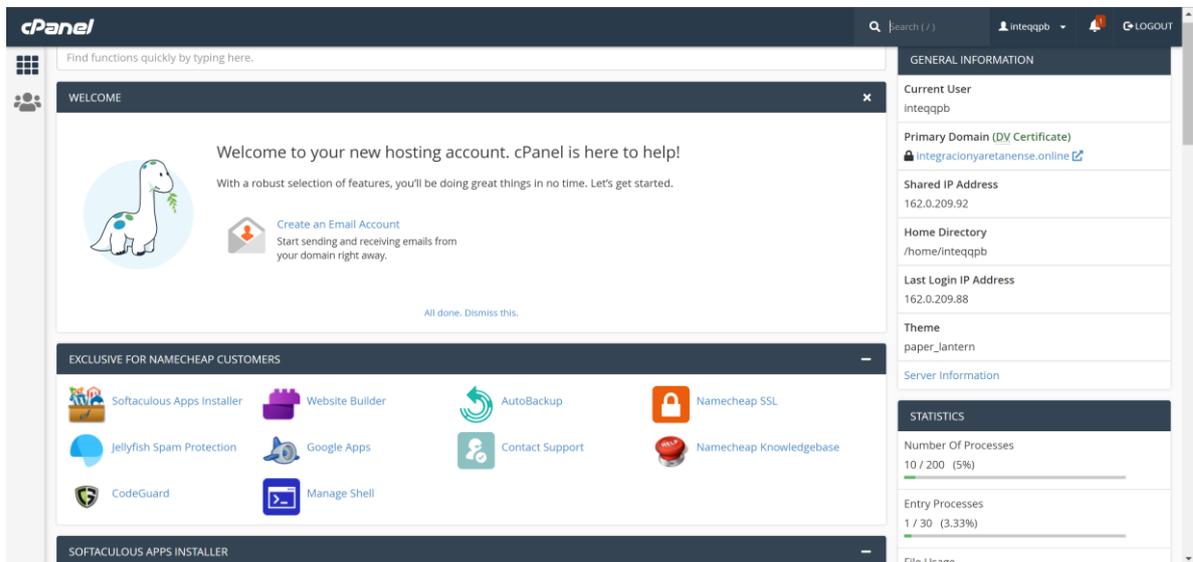


The screenshot shows the Namecheap website interface. At the top, there is a navigation bar with links for CONTACT US, SIGN IN, and SIGN UP. Below this, the Namecheap logo is visible on the left, and a menu of services including Domains, Hosting, WordPress, Email, Apps, Security, Transfer to Us, Help Center, and Account is on the right. A secondary navigation bar contains 'My Account' and a 'Login' link. The main content area features a 'Log In to Your Account' modal form. This form has a 'SIGN UP?' link in the top right corner. It contains two input fields: 'Username' with the value 'Rociopomas' and 'Password' with masked characters. Below the fields is a red 'Sign in and Continue' button and a link for 'Forgot username or password?'.

Paso 2: Click en <Go to cPanel>

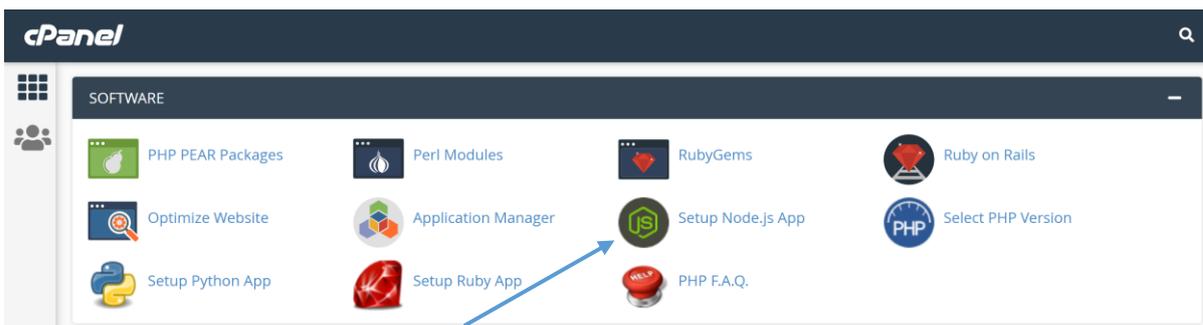


Paso 3: Pantalla de administracion de cPanel

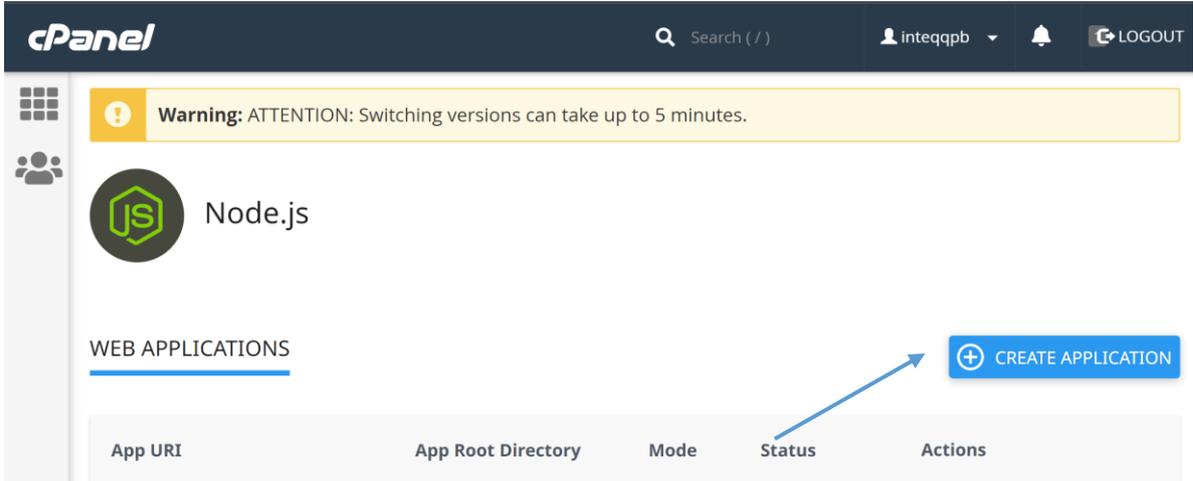


10.2.2 BackEnd

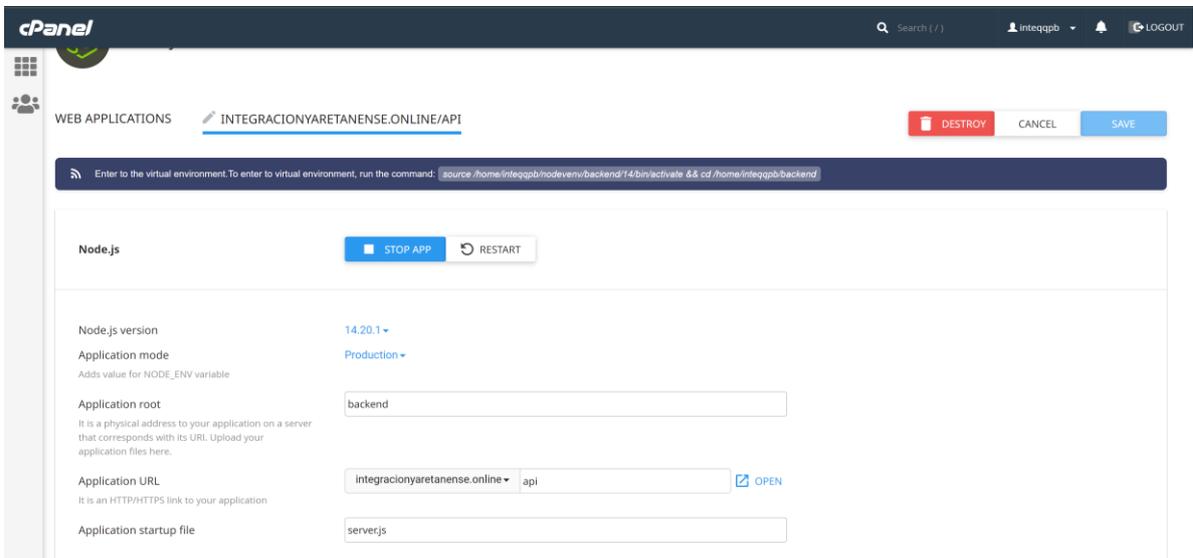
Paso 4: En el hosting cPanel en la sección Software, elegir la opción <Setup Node.js App>



Paso 5: Click en <CREATE APPLICATION>



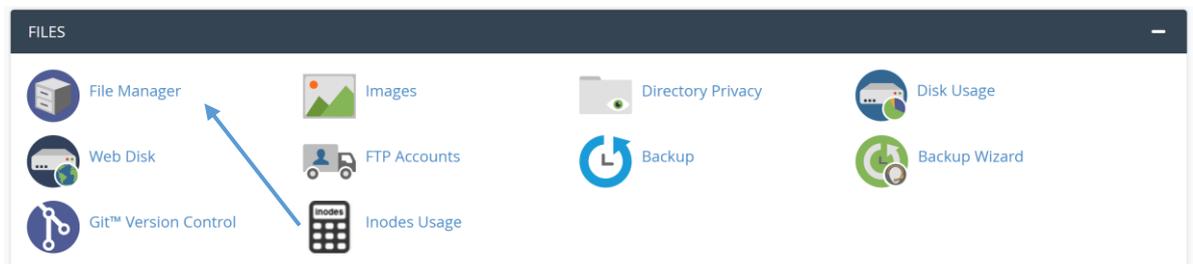
Paso 6: llenar los campos respectivos



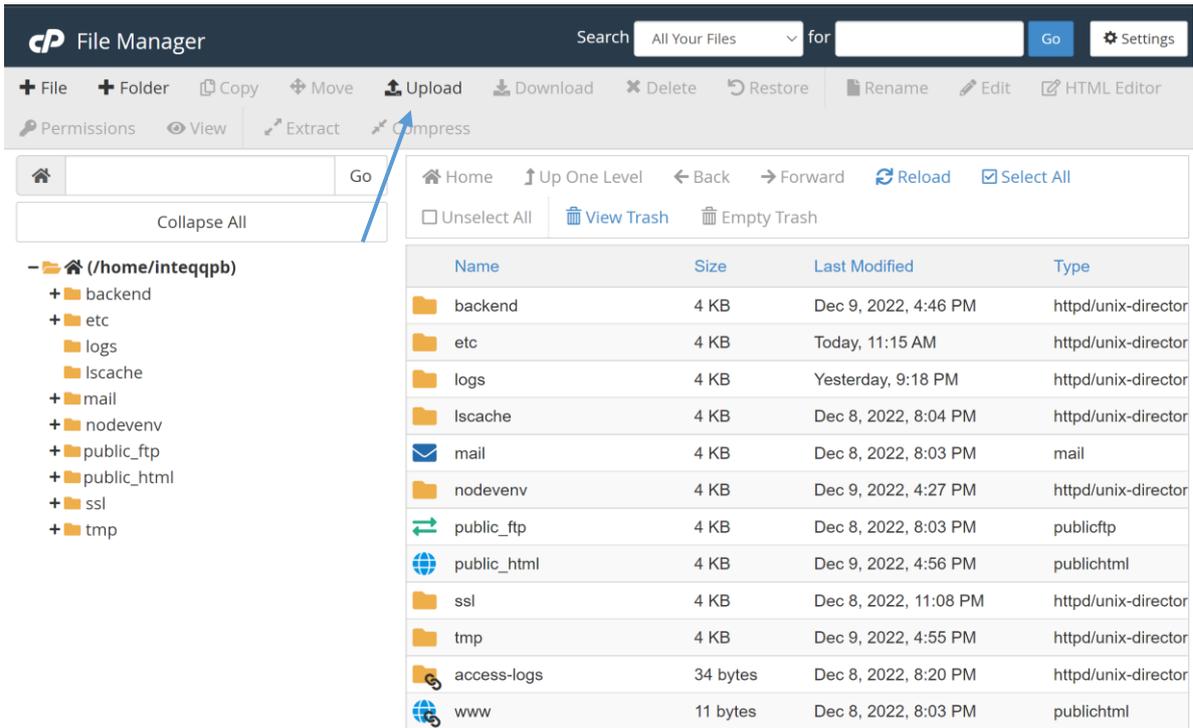
Paso 7: Click en <Create>



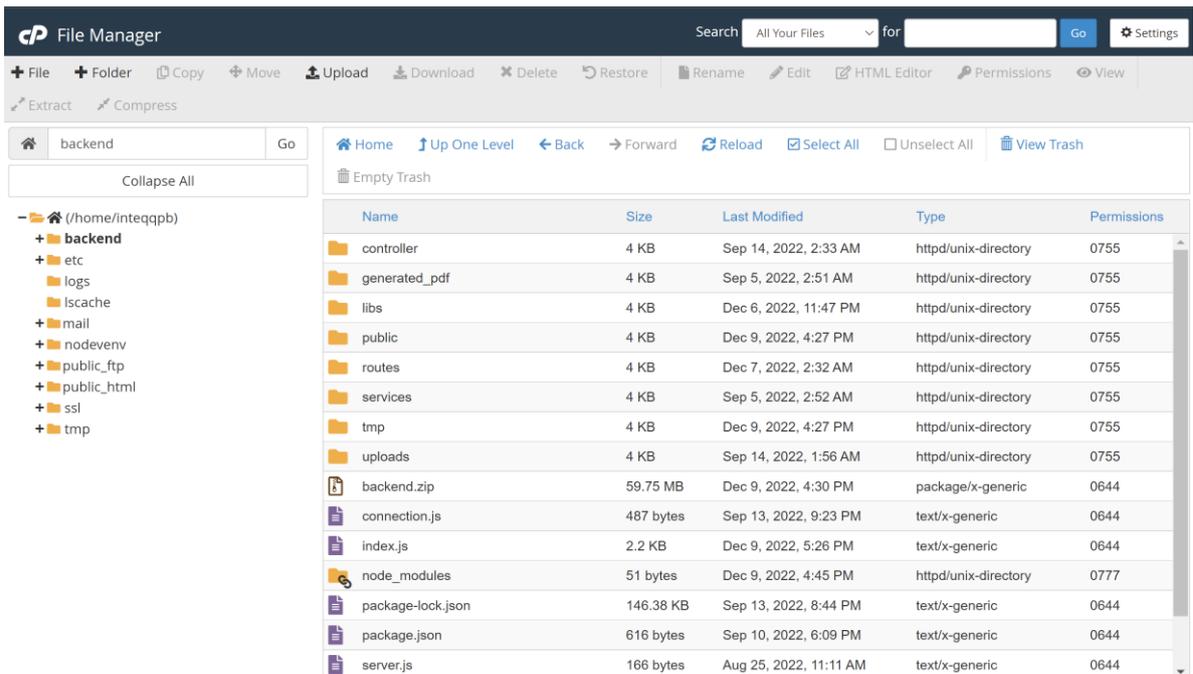
Paso 8: Dirigirse a la pantalla principal de cPanel ahí elegir la opción: <File Manager>



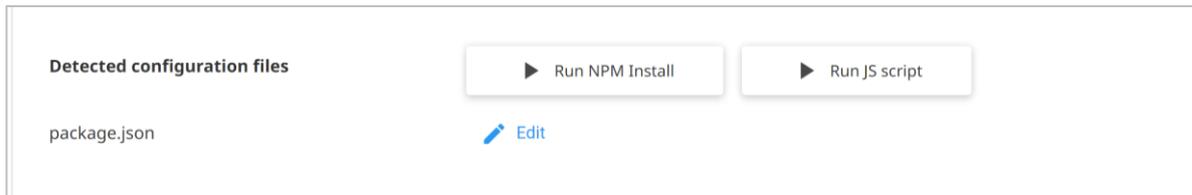
Paso 9: Ingresar a la carpeta backend



Paso 10: Subir el archivo `.zip` del backend, con la opción `<Upload>` luego descomprimirlo

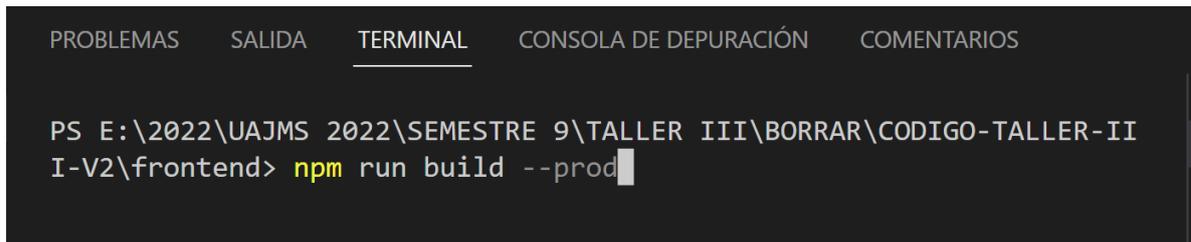


Paso 11: Regresar a la pantalla del **Paso 6**, ahí Click en <Run NPM install> posteriormente Click en <Run Js script>

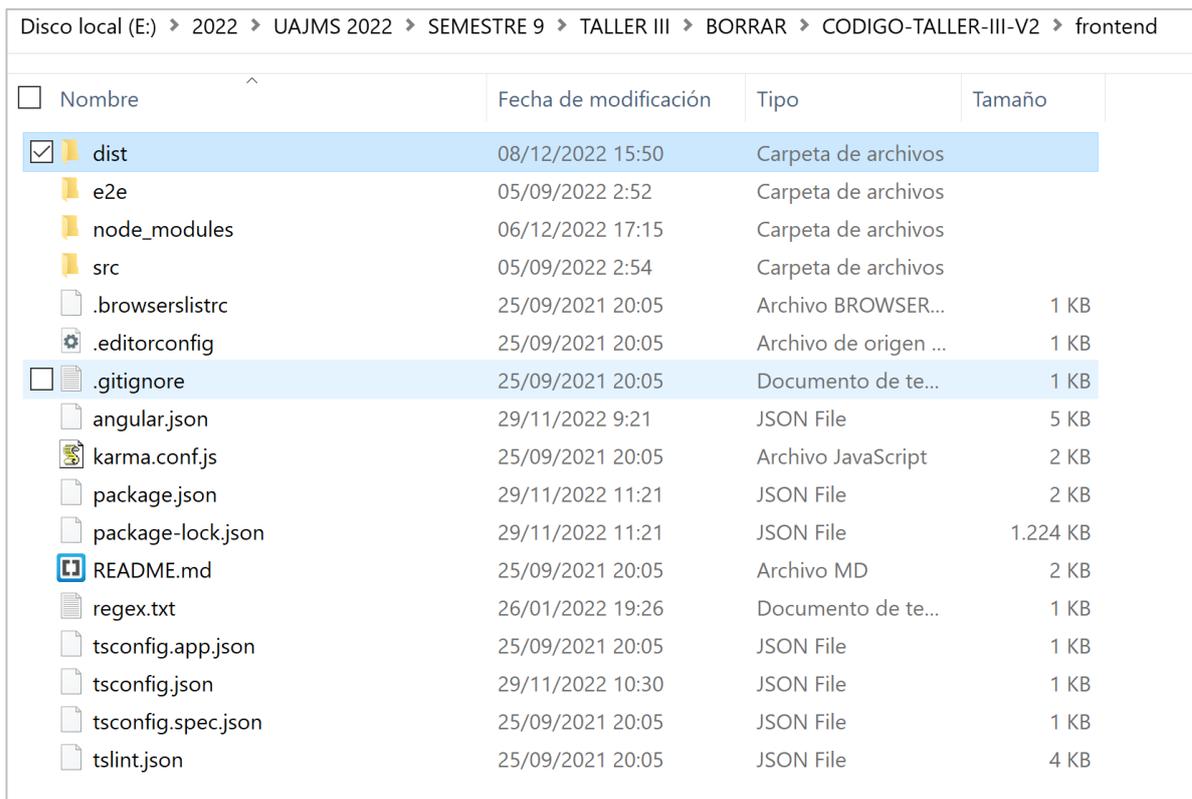


10.2.3 FrontEnd

Paso 12: Una vez instalado el Backend, procedemos a la instalación del Frontend, para esto ejecutamos la siguiente línea de comando en visual code para luego llevarlo a producción el frontend:

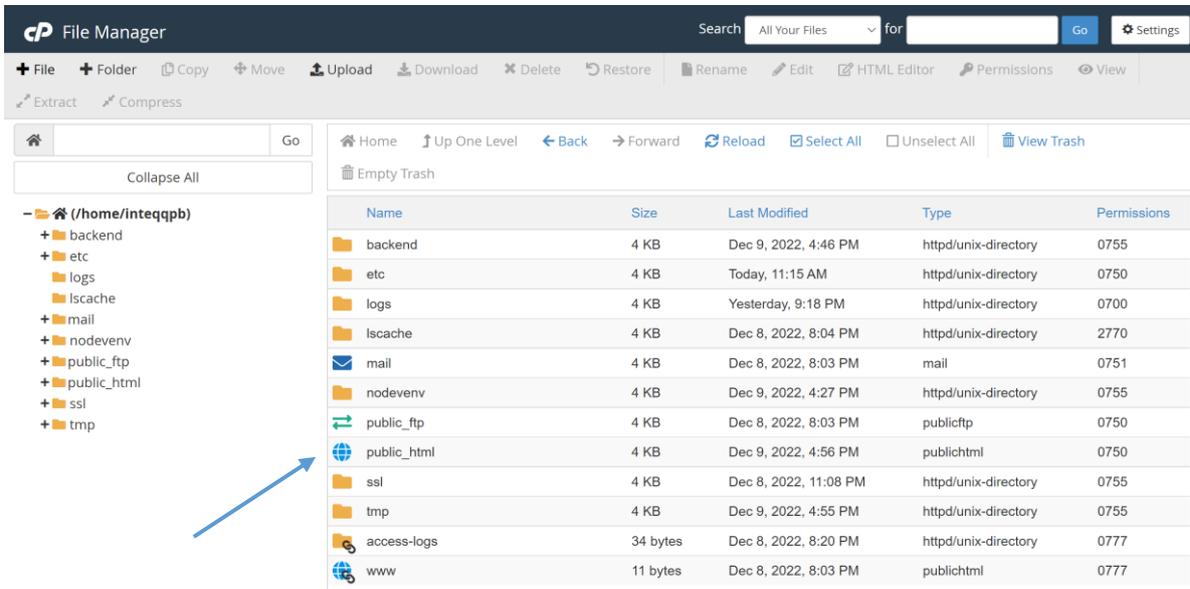


Paso 13: Después de ejecutar la línea de comando, Ingresar a la carpeta dist

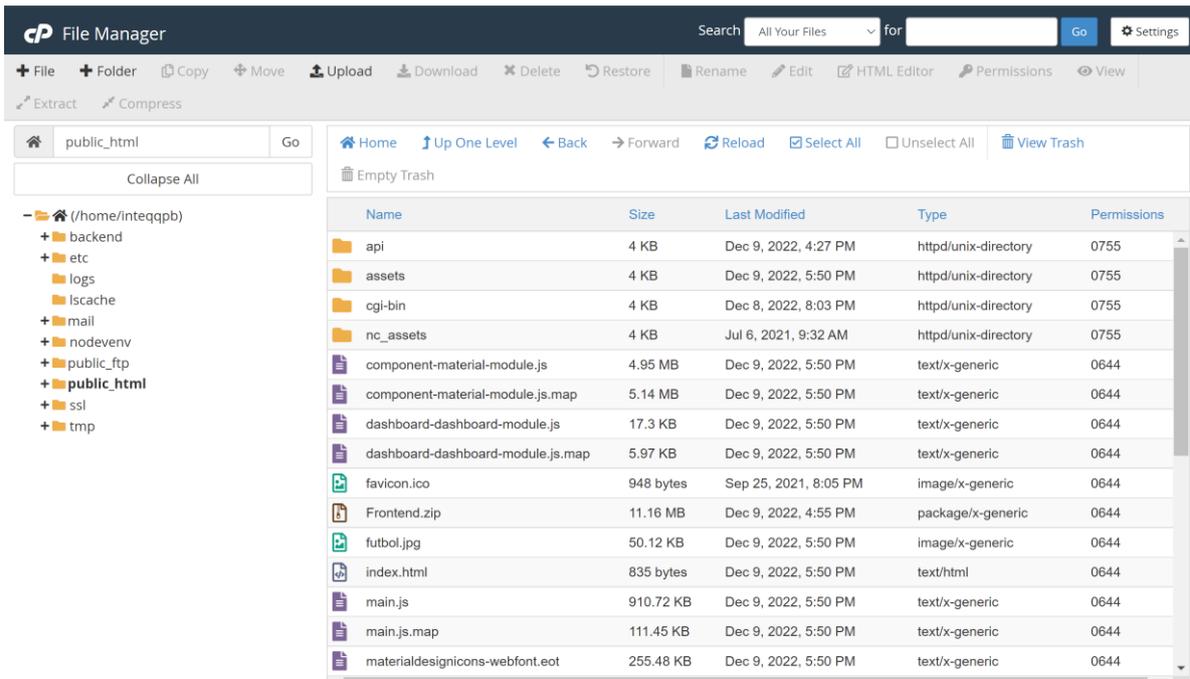


Luego de ingresar a Dist comprimir todos los archivos con extensión .zip

Paso 14: Una vez comprimido dirigirse a la opción de <File Manager> <public_html>

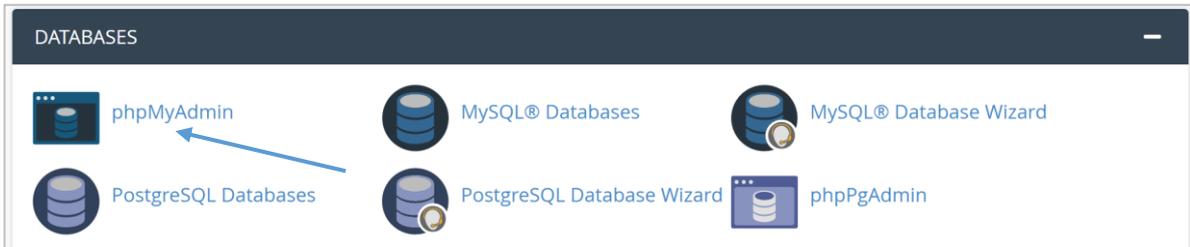


Paso 15: En public html subir el archivo comprimido del Frontend, luego descomprimirlo

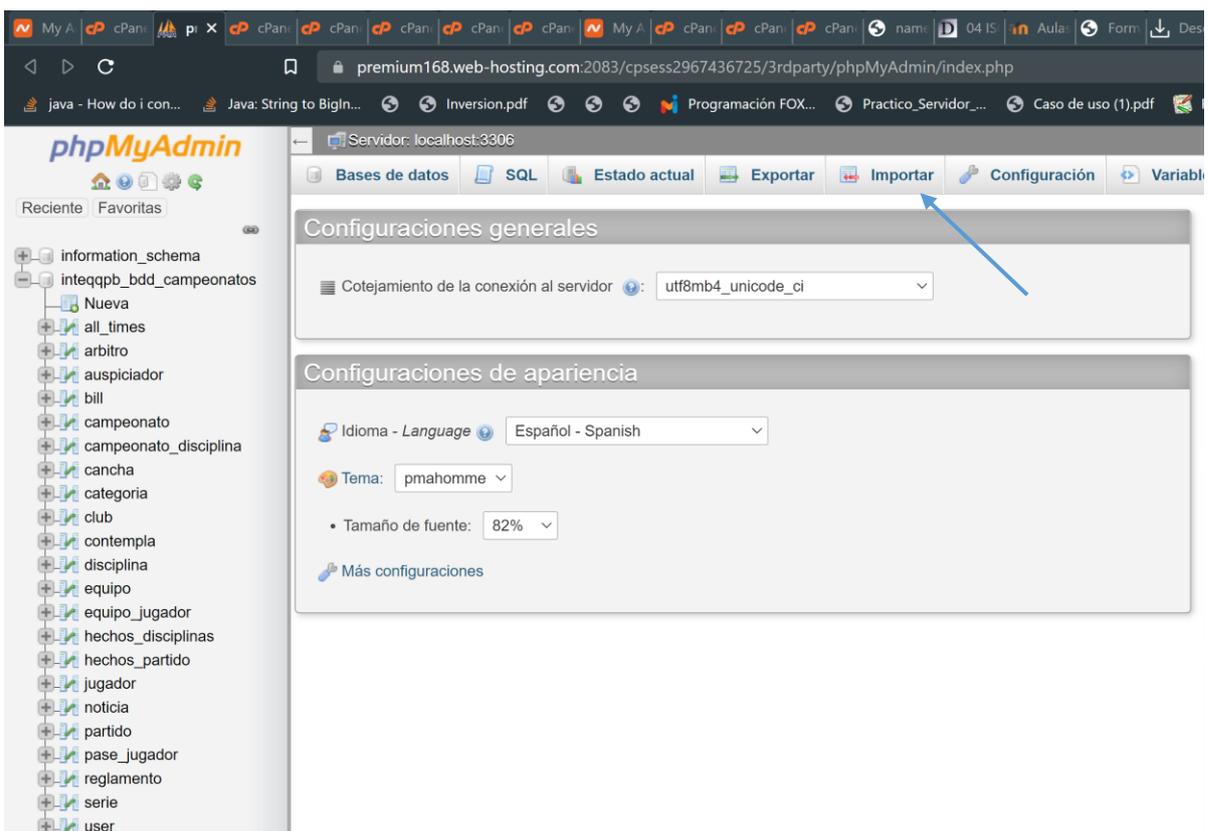


10.2.4 Base de datos

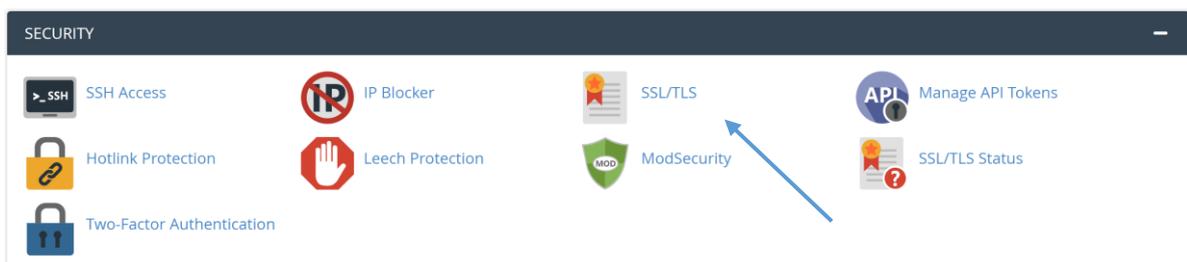
Paso 16: Para la base de datos elegir la opción phpMyAdmin



Paso 17: Dentro de phpMyAdmin importar la base de datos

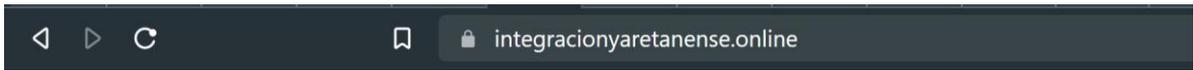


Paso 18: Una vez importado la base de datos, habilitar el certificado SSL en Cpanel para la seguridad

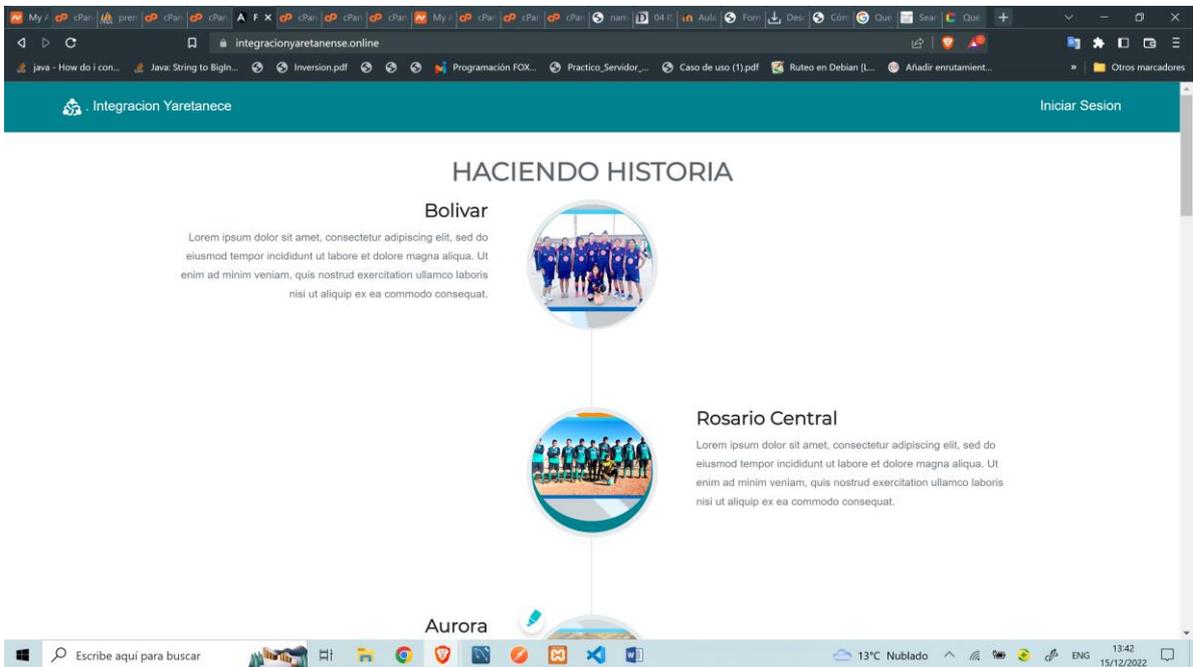


| | | |
|-------|-----------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE INSTALACIÓN | IYT |
|-------|-----------------------|-----|

Paso 19: Desde cualquier navegador ingresar a la url: <https://integracionyaretanense.online/>



Paso 20: Si la instalación se efectuó de la manera correcta se podrá observar a través del dominio la siguiente pantalla:



| | | |
|-------|-----------------------|-----|
| UAIMS | MANUAL DE INSTALACIÓN | IYT |
|-------|-----------------------|-----|

11 VERIFICACIÓN DEL PROCESO DE INSTALACIÓN

Si la instalación se efectuó de la manera correcta se podrá observar a través del dominio la pantalla del paso 20, además podrán loguearse e interactuar con el sistema de manera normal, siguiendo los pasos del manual de usuario:

12 MARCHA ATRÁS DE LA INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN

Para la marcha atrás de la instalación y configuración, se debe contactar con el proveedor a través de la plataforma NameCheap para esto se necesita estar logueado, una vez solicitada la desinstalación, el proveedor pedirá por qué, al cabo de que acepten, ellos son quienes lo dan marcha atrás la instalación y configuración.

| | | |
|-------|-----------------------|-----|
| UAJMS | MANUAL DE INSTALACIÓN | IYT |
|-------|-----------------------|-----|

13 ANEXOS

Recibo de la compra del hosting de servidores, nombre de dominio y certificado ssl



www.namecheap.com

RECEIPT

Order # **108720696**

Namecheap, Inc.
4600 East Washington Street. Suite 305,
Phoenix, AZ 85034
USA

support@namecheap.com

| | | | |
|----------------|---|-----------------------|--------------|
| Order Date | : 12/7/2022 7:27:33 PM | Payment Source | : CreditCard |
| Order Number | : 108720696 | Initial Charge | : \$9.54 |
| Transaction ID | : 129951995 | Final Cost | : \$9.54 |
| User Name | : Rociopomas | | |
| Address | : Rocio Poma Integracion Yareretanense Salinas Oruro Ladislao Cabrera , 00000 BO | Total Refund | : \$0.00 |
| | | Refund Transaction ID | : N/A |
| | | Refunded To | : N/A |

| TYPE | NAME | QTY | DURATION | PRICE | SUB TOTAL |
|--|--|-----|----------|-----------|----------------------------|
| PURCHASE | Free Domain Privacy | 1 | 1 year | \$0.00 | \$0.00 Setup \$0.00 |
| PURCHASE | Stellar Plus for integracionyaretanense. online | 1 | 1 month | \$6.48 | \$6.48 Setup \$0.00 |
| Choose Server Location: USA Datacenter | | | | \$0.00 | \$0.00 |
| REGISTER | Domain Registration integracionyaretanense. online | 1 | 1 year | \$2.88 | \$2.88 ICANN Fee \$0.18 |
| | | | | Sub Total | \$9.54 |
| | | | | TOTAL | \$9.54 |

Additional Transaction Details:

| | |
|----------|--|
| Order | # 3d851390-42fb-4eef-9fb3-ff1a0628f7fc |
| Approval | # ch_3MCXxRI2aKwfvOvn1iG89ALD |

