

**“SICEV” APLICATIVO ORIENTADO A LA WEB PARA GESTIONAR LA
INFORMACIÓN DE LAS VICTIMAS EN LA UNIDAD DE ATENCIÓN Y
REPARACIÓN INTEGRAL A LAS VICTIMAS - TERRITORIAL NARIÑO**

JAVIER EDUARDO BURBANO PANTOJA

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE INGENIERÍA
PROGRAMA INGENIERÍA DE SISTEMAS
2017**

**“SICEV” APLICATIVO ORIENTADO A LA WEB PARA GESTIONAR LA
INFORMACIÓN DE LAS VICTIMAS EN LA UNIDAD DE ATENCIÓN Y
REPARACIÓN INTEGRAL A LAS VICTIMAS - TERRITORIAL NARIÑO**

JAVIER EDUARDO BURBANO PANTOJA

**Trabajo de Grado presentado como requisito parcial para optar al título de
Ingeniero de Sistemas**

**Asesor
Ing. JAVIER SANTACRUZ SALCEDO**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE INGENIERÍA
PROGRAMA INGENIERÍA DE SISTEMAS
2017**

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor”.

Artículo 1, acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

“La Universidad de Nariño no se hace responsable de las opiniones o resultados obtenidos en el presente trabajo y para su publicación priman las normas sobre el derecho de autor”.

Artículo 13, acuerdo No. 005 de 2010 emanado del Honorable Consejo Académico.

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Firma del Director de proyecto

San Juan de Pasto, 12 de Septiembre del 2017

AGRADECIMIENTOS

Mis agradecimientos más sinceros al Programa de Ingeniería de Sistemas.

A toda mi familia, mi padre Fabio Burbano, mi tía Digna Ortega y su esposo Carlos Rubio, mis abuelos Imelda Ortega y Raúl Burbano, mis hermanos Emanuel y Gabriela, mi madre Patricia Pantoja y Silvana Riascos, por su constante apoyo y el esfuerzo incansable por ayudarme a completar esta meta.

Al Ingeniero Javier Santacruz, asesor de este trabajo de grado por su continuo apoyo, acompañamiento e interés, por su ayuda y comprensión.

Al Ingeniero Manuel Bolaños, Director del Departamento de Sistemas, por su don de gente, no solo como director, si no como docente y como amigo.

A cada uno de los docentes involucrados en mi formación académica, por su tiempo y dedicación al compartir su conocimiento.

A todos mis amigos y compañeros.

DEDICATORIA

A MI HIJO
DAVID SEBASTIAN BURBANO RIASCOS

RESUMEN

Este proyecto surgió debido a la necesidad que presentaba la Unidad de Víctimas – Seccional Nariño de tener un sistema para el manejo de todos sus usuarios, facilitando la organización de la información y el seguimiento de los motivos del conflicto y los accesos a la oferta pública.

En este documento, primero se presenta una descripción detallada de las generalidades del proyecto, fragmentando la idea de lo que se desea para su fácil comprensión. Luego se obtuvo una breve y simplificada información de la organización y algunos procesos manejados en la Unidad de Víctimas – Seccional Nariño. Posterior a esto, se hizo una descripción de las herramientas que se utilizaron para la implementación del sistema de información.

También se tiene la explicación de la metodología que se usó, con el fin de que el desarrollo del proyecto se hiciera de una manera organizada, garantizando un producto final de alta calidad.

El siguiente paso fue colocar en práctica los pasos descritos en la metodología, para poner en marcha el proyecto, obteniendo requerimientos, diseñando módulos, desarrollando componentes, testeando los mismos y desplegando el sistema para el uso de los usuarios finales.

El proyecto concluyó con la debida capacitación a los funcionarios de la Unidad de Víctimas, para su adecuada utilización. La puesta en marcha y manejo de datos dependerá de la oficina de sistemas y lograr la consecución de un servidor seguro para su manejo de datos.

ABSTRACT

This project arose due to the need presented by the Victims Unit - Nariño Sectional to have a system for the management of all its users, facilitating the organization of information and monitoring of the reasons for the conflict and access to the public offering.

In this document, first a detailed description of the generalities of the project is presented, fragmenting the idea of what is wanted for its easy understanding. Then a brief and simplified information of the organization and some processes handled in the Victims Unit - Nariño Section. After this, a description of the tools that were used for the implementation of the information system was made.

It also has an explanation of the methodology used, so that the development of the project was done in an organized way, guaranteeing a final product of high quality.

The next step was to put into practice the steps described in the methodology, to start the project, obtaining requirements, designing modules, developing components, testing them and deploying the system for the use of end users.

The project concluded with proper training to the staff of the Victims Unit, for its proper utilization. The implementation and management of data will depend on the systems office and achieve the achievement of a secure server for data management.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	17
1. MARCO REFERENCIAL	27
1.1. CONTEXTUALIZACIÓN UNIDAD DE VICTIMAS	27
1.1.1. Reseña de la Unidad	27
1.1.2. Visión de la Unidad:	28
1.1.3. Misión de la unidad	28
1.1.4. Organigrama de la unidad	28
2. MARCO TEÓRICO	30
2.1. ASPECTOS GENERALES	30
Sistemas de información.	30
Bases de datos	31
Lenguajes de programación	31
El modelo de programación orientada a objetos	33
Metodologías de desarrollo de software	34
2.2. WAMP SERVER	36
Requerimientos de WampServer con PHP	37
Funcionalidades de WampServer	37
2.3. ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6	37
Diferencia entre Adobe Flash y la animación	38
Seguridad	39
2.4. EXTREME PROGRAMING (PROGRAMACIÓN EXTREMA).	39
3. METODOLOGÍA	43
3.1. MÓDULO USUARIOS	44
3.1.1. Etapa de planificación	44
3.1.2. Etapa de diseño	48
3.1.3. Etapa de prueba	52
3.2. MÓDULO CENSO	74
3.2.1. Etapa de planificación	74
3.2.2. Etapa de diseño	76
3.2.3. Etapa de prueba	77
3.3. MÓDULO OFERTA PÚBLICA	80
3.3.1. Etapa de planificación	81
3.3.2. Etapa de diseño	82
3.3.3. Etapa de prueba	82
3.4. MÓDULO REPORTES	85
3.4.1. Etapa de planificación	85
3.4.2. Etapa de diseño	86

3.4.3.	Etapa de prueba	87
4.	CONCLUSIONES	91
5.	RECOMENDACIONES	92
	REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS	93

LISTADO DE TABLAS

Tabla 1.	Población clasificada por hecho victimizante UARIV – Nariño (Díaz, 2014)	21
Tabla 2.	Historias de usuario – Módulo Usuarios	44
Tabla 3.	Tarjetas CRC – Módulo Usuarios	48
Tabla 4.	Pruebas de unidad – Módulo Usuarios	52
Tabla 5.	Pruebas de aceptación - Módulo Usuarios	58
Tabla 6.	Historias de usuario – Módulo Censo	74
Tabla 7.	Tarjetas CRC – Módulo Censo	76
Tabla 8.	Pruebas de unidad – Módulo Censo	77
Tabla 9.	Pruebas de aceptación – Módulo Censo	78
Tabla 10.	Historias de usuario – Módulo Oferta Pública	81
Tabla 11.	Tarjetas CRC – Módulo Oferta Pública	82
Tabla 12.	Pruebas de unidad – Módulo Oferta Pública	83
Tabla 13.	Pruebas de aceptación – Módulo Oferta Pública	83
Tabla 14.	Historias de usuario – Módulo Reportes	85
Tabla 15.	Tarjetas CRC – Módulo Reportes	86
Tabla 16.	Pruebas de unidad – Módulo Reportes	87
Tabla 17.	Pruebas de aceptación – Módulo Reportes	88

LISTADO DE FIGURAS

Figura 1. Organigrama de UARIV - Nariño (Unidad de víctimas, 2016)	28
Figura 2. Proceso de Extreme Programming (Universidad mayor de San Andres, 2012)	42

MARCAS REGISTRADAS

Programación Extrema© Copyright (c) 1999, 2000, 2001, 2004, 2009 Es producto creado por Donovan Wells.

PHP (Hypertext Pre-processor o inicialmente PHP Tools, o, Personal Home Page Tools) Fue creado por Rasmus Lerdorfy pertenece a The PHP Group.

Otros nombres propios pueden ser marcas o marcas registradas y son propiedad de sus respectivos propietarios.

GLOSARIO

APLICACIÓN: serie de instrucciones escritas en un lenguaje de programación, las cuales se convierten (son traducidas) en código que es ejecutable directamente por la máquina y se almacena como tal. Permiten a un computador realizar funciones diversas, como el tratamiento de textos, el diseño de gráficos, la resolución de problemas matemáticos, el manejo de bancos de datos, etc.

BASE DE DATOS: se denomina como la información organizada y no redundante, cuyos datos deben poseer consistencia e integridad y se accede a ella por medio del software, los datos se almacenan en tablas.

INTERFAZ: herramienta de interacción entre el usuario y un programa. Contiene una serie de pantallas y ventanas las cuales permiten la comunicación directa entre el usuario final y la aplicación o software.

MENÚ: elección que tiene que hacer una persona entre un conjunto de posibilidades.

SITIO WEB: conjunto de páginas web que están relacionadas entre sí, que forman una estructura de información que se ingresan desde un mismo dominio.

ACCESIBILIDAD: consiste en la garantía material del acceso de las personas con discapacidad, en igualdad de condiciones con las demás, al entorno físico, el transporte, incluidos los sistemas y las tecnologías de la información y las comunicaciones, y a otros servicios e instalaciones abiertos al público o de uso público, tanto en zonas urbanas como rurales.

AMENAZA: es aquella acción realizada por actores armados contra la población civil, en el marco del conflicto armado interno, tendente a imponer un comportamiento determinado.

ATENCIÓN HUMANITARIA A POBLACIÓN DESPLAZADA: se establecen tres fases o etapas para la atención humanitaria de las víctimas de desplazamiento forzado: i) Atención Inmediata; ii) Atención Humanitaria de Emergencia; y, iii) Atención Humanitaria de Transición.

ATENCIÓN HUMANITARIA A VÍCTIMAS: las víctimas de que trata el Artículo 3º de la presente ley, recibirán ayuda humanitaria de acuerdo a las necesidades inmediatas que guarden relación directa con el hecho victimizante, con el objetivo de socorrer, asistir, proteger y atender sus necesidades de alimentación, aseo personal, manejo de abastecimientos, utensilios de cocina, atención médica y psicológica de emergencia. Además de transporte de emergencia y alojamiento

transitorio en condiciones dignas, y con enfoque diferencial, en el momento de la violación de los derechos o en el momento en el que las autoridades tengan conocimiento de la misma.

DERECHO A LA REPARACIÓN INTEGRAL: la reparación comprende las medidas de restitución, indemnización, rehabilitación, satisfacción y garantías de no repetición, en sus dimensiones individual, colectiva, material, moral y simbólica. Cada una de estas medidas será implementada a favor de la víctima dependiendo de la vulneración en sus derechos y las características del hecho victimizante (artículo 25).

DESAPARICIÓN FORZADA: la desaparición forzosa de personas está contenida en la Declaración sobre la Protección de todas las personas contra las desapariciones forzadas de 1992 y en la Convención Internacional para la protección de todas las personas contra las desapariciones forzadas de 2006. Aunque la declaración no contiene una definición expresa de la desaparición forzosa se pueden observar algunos elementos de la conducta: “que se arreste, detenga o traslade contra su voluntad a las personas, o que éstas resulten privadas de su libertad de alguna otra forma por agentes gubernamentales de cualquier sector o nivel, por grupos organizados o por particulares que actúan en nombre del gobierno o con su apoyo directo o indirecto, su autorización o su asentimiento, y que luego se niegan a revelar la suerte o el paradero de esas personas o a reconocer que están privadas de la libertad, sustrayéndolas así a la protección de la ley” (Convención interamericana sobre desaparición forzada, adoptada en Belém do Pará, 1994).

DESPLAZAMIENTO FORZADO: con base en la Ley 1448 de 2011, es víctima del desplazamiento forzado toda persona que se ha visto forzada a migrar dentro del territorio nacional, abandonando su localidad de residencia o actividades económicas habituales, porque su vida, su integridad física, su seguridad o libertad personales han sido vulneradas o se encuentran directamente amenazadas, con ocasión a las violaciones a las que se refiere el artículo 3 de la Ley 1448 (infracciones al Derecho Internacional Humanitario o de violaciones graves y manifiestas a las normas internacionales de Derechos Humanos, ocurridas con ocasión del conflicto armado interno). Al respecto también el Código Penal dispone: “Artículo 159. Deportación, Expulsión, Traslado O Desplazamiento Forzado De Población Civil”. El que, con ocasión y en desarrollo de conflicto armado y sin que medie justificación militar, deporte, expulse, traslade o desplace forzosamente de su sitio de asentamiento a la población civil.

HECHO VICTIMIZANTE: corresponde a las violaciones al DIH y DDHH ocurridas dentro del marco del artículo 3 de la Ley 1448. Estas son: amenaza, atentado

terrorista, desplazamiento forzado, minas antipersona, integridad sexual, tortura, desaparición forzada, homicidio, masacre, secuestro, vinculación, despojo y abandono.

HOGAR: grupo de personas, parientes, o no, que viven bajo un mismo techo, comparten los alimentos y han sido víctimas del conflicto armado.

JEFE DE HOGAR: persona responsable del sostenimiento del hogar

LÍNEA DE INDIGENCIA: procura establecer si los hogares cuentan con ingresos suficientes para cubrir una canasta de alimentos capaz de satisfacer un umbral mínimo de necesidades. De esta manera, los hogares que no cuentan con ingresos suficientes para adquirir esa canasta son considerados indigentes.

NOVEDADES DE REGISTRO: se entenderá por actualización en el Registro Único de Víctimas, la inclusión de novedades en la información, respecto de los datos personales de las víctimas.

OFERTA PÚBLICA: combinación de productos, servicios, información o experiencias que se ofrece a los ciudadanos víctimas del conflicto armado para satisfacer una necesidad.

POBLACIÓN VULNERABLE: es aquella que necesita protección. La población que como consecuencia de la ocurrencia de un hecho victimizante, sufre vulnerabilidad de distintas formas particulares, desde un proceso de empobrecimiento que llega a implicar grados muy altos de vulnerabilidad alimentaria, hasta pérdida de libertades, lesión de derechos sociales y carencia de participación política.

VÍCTIMA: se consideran víctimas, para los efectos de esta ley, aquellas personas que individual o colectivamente hayan sufrido un daño por hechos ocurridos a partir del 1º de enero de 1985, como consecuencia de infracciones al Derecho Internacional Humanitario o de violaciones graves y manifiestas a las normas internacionales de Derechos Humanos, ocurridas con ocasión del conflicto armado interno. También son víctimas el cónyuge, compañero o compañera permanente, parejas del mismo sexo y familiar en primer grado de consanguinidad, primero civil de la víctima directa, cuando a esta se le hubiere dado muerte o estuviere desaparecida. A falta de estas, lo serán los que se encuentren en el segundo grado de consanguinidad ascendente. De la misma forma, se consideran víctimas las personas que hayan sufrido un daño al intervenir para asistir a la víctima en peligro o para prevenir la victimización. La condición de víctima se adquiere con independencia de que se individualice, aprehenda, procese o condene al autor de la conducta punible y de la relación familiar que pueda existir entre el autor y la víctima (artículo 3).

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la forma como se gestione la información de una empresa se ve reflejada en el éxito o fracaso de los negocios. Ahora bien, hoy en día el entorno facilita las labores; los sistemas de información y las tecnologías de información han cambiado la forma en que operan las organizaciones. A través de su uso, y el grado de madurez, se logran importantes mejoras, pues automatizan los procesos operativos, los integran, los relacionan, suministran una plataforma de información necesaria para la toma de decisiones y lo más importante su implantación logra ventajas operativas que se traducen en beneficios para la organización.

La dirección Territorial de LA UNIDAD PARA LA ATENCIÓN Y REPARACIÓN INTEGRAL A LAS VICTIMAS de Nariño, comprendiendo la importancia de contar con una plataforma web pertinente y oportuna que permita evaluar y hacer seguimiento a la Política Pública y al avance en la aplicación de los Indicadores de Goce Efectivo de Derechos de las víctimas del conflicto armado, en aras de ser más eficientes, han decidido implantar un aplicativo que permitirá registrar información completa para caracterizar a los hogares y establecer el cumplimiento de las metas, programas y proyectos sociales que se han implementado como oferta pública en el marco de lo dispuesto en la Ley 1448 de 2011.

Esta aplicación web fue concebida como un conjunto de elementos orientados al tratamiento y administración de datos e información, organizados y listos para su uso posterior, generados para cubrir una necesidad u objetivo, capaces de generar datos estadísticos que permitan recabar información en todas y cada una de las unidades de observación de la población objeto de estudio, lo que da la posibilidad de presentar los resultados sobre aspectos relevantes del país con amplios niveles geográficos de detalle y además la comparabilidad de la información en el tiempo y en el espacio.

TEMA

TÍTULO

“SICEV” APLICATIVO ORIENTADO A LA WEB PARA GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE LAS VICTIMAS EN LA UNIDAD DE ATENCIÓN Y REPARACIÓN INTEGRAL A LAS VICTIMAS - TERRITORIAL NARIÑO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

La propuesta de trabajo de grado, se encuentra enmarcada dentro de la LÍNEA DE SOFTWARE Y MANEJO DE INFORMACIÓN.

ALCANCE Y DELIMITACIÓN

El aplicativo “SICEV” está conformado por los siguientes módulos.

MODULO USUARIOS. Este módulo contiene todas las funcionalidades relacionadas con la administración de los datos del usuario, entre otras: la gestión de roles o perfiles de usuario, el manejo de los usuarios (manejo de cuentas de usuarios), y el control de acceso al aplicativo teniendo en cuenta los privilegios del rol.

MODULO CENSO. Este módulo contiene las funcionalidades concernientes a la administración de los datos de la población víctima, incluye: el registro y la modificación de la información de familias y personas, consultas parametrizadas y la generación de reportes y estadísticas.

Los datos corresponden a la población víctima y sus familias, discriminados así:

- Datos del Hogar: Gastos del hogar, Integrantes del hogar, Registrado en el RUV, Atención Humanitaria, Acceso Ayuda alimentaria, Acceso a albergue temporal, Proyectos Productivos.
- Datos por Persona: Que incluye:
Datos básicos como: Tipo de Documento, Numero de Documento, Nombres y Apellidos, Género, Departamento, Municipio, Fecha de Nacimiento, Dirección, Departamento de Residencia, Municipio de Residencia, Barrio, Teléfono, Parentesco, Estado Civil, Discapacidad y Acceso a Programas Sociales del Estado (Salud, Educación, Vivienda, etc.)

Datos adicionales como: Tipo de bienes, Afiliación a Salud, Estrato, Centro Educativo, Grado, Último grado, Ocupación, Ingresos Mensuales, Motivos del hecho victimizante y Bienes y/o propiedades

MODULO OFERTA PÚBLICA. Este módulo contiene las funcionalidades que permiten manejar la información del acceso a los servicios brindados por el estado (salud, educación, vivienda, entre otros) a la población desplazada. Entre otras funcionalidades está el registro de los datos mencionados, consultas parametrizadas y la generación de reportes.

Además se tiene en cuenta las siguientes consideraciones:

La realización de pruebas con los datos reales se vieron afectadas debido a que la información que contiene es delicada y puede llegar a manos no deseadas ya que los datos suministrados son de víctimas del conflicto armado que tiene Colombia.

MODALIDAD

Este proyecto corresponde a la modalidad TRABAJO DE APLICACIÓN.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Unidad para la Atención y Reparación Integral a las Víctimas con la entrada en vigencia de la Ley 1448 del 10 de Junio de 2011 avanza en el reconocimiento de las víctimas del conflicto armado interno, se reconoce sus derechos, se otorga prioridades en el acceso a servicios del Estado y las convierte en acreedoras de una reparación integral.

En la actualidad existen diferentes fuentes de información donde se encuentran los datos de las víctimas como el Registro Único de Población Desplazada – RUPD; el Sistema de Información de Reparación Administrativa – SIRA (Decreto 1290 de 2008); el Sistema de Información de Víctimas – SIV (Ley 418 de 1997), la información de Fondelibertad para el caso de secuestro, y el Sistema de Información para la Gestión de Acción contra Minas Antipersonal (IMSMA).

Sin embargo, Unidad para la Atención y Reparación Integral a las Víctimas territorial Nariño, aunque tiene acceso de las fuentes anteriormente mencionadas para consulta, no cuenta con una base de datos con la información completa y manipulable de las víctimas de la región y tampoco tiene un aplicativo que permita manejar dicha información, esto es importante ya que la Unidad de Víctimas permanentemente necesita consultas, reportes y estadísticas apropiadas para el apoyo a la toma de decisiones al interior.

Otro aspecto importante que se debe tener en cuenta en la Unidad de Víctimas, es la carencia total de la información sobre el acceso a los servicios de la oferta pública por parte de esta población. Actualmente las diferentes instituciones que prestan los servicios de salud, educación, vivienda, entre otros, no tienen un mecanismo que les permita reportar esta información a la Unidad. Esto ha ocasionado que la Unidad de Víctimas no tenga certeza del nivel de acceso a dichos servicios, imposibilitando generar acciones para elevar este nivel.

Hoy en día se habla en la Regional Nariño, que se han radicado un total de 52.803 solicitudes, lo que da pie a evidenciar la magnitud de la información que se manipula, desagregada por hecho victimizante de la siguiente manera: (Ver tabla 1).

Tabla 1. Población clasificada por hecho victimizante UARIV – Nariño (Díaz, 2014)

Hechos Victimizantes	Nro. Hogares	Nro. Personas
Desplazamiento	47.719	215.637
Homicidio	3.455	15.549
Desaparición Forzada	299	1.346
Delitos contra la libertad e integridad sexual	18	85
Lesiones personales SI incapacidad	179	806
Lesiones personales NO incapacidad	934	4.206
Reclutamiento de menores	21	98
Tortura	63	287
Secuestro	115	518
TOTAL VICTIMAS	52.803	238.532

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo gestionar la información completa de las familias y personas víctimas; con el fin de elaborar resultados apropiados que apoyen la toma de decisiones en la Unidad de Víctimas territorial Nariño?

SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

- ¿Cómo registrar y modificar la información completa de familias y personas víctimas?
- ¿Cómo adquirir la información sobre el acceso a la oferta pública por la población víctima desde las instituciones que prestan los servicios?
- ¿Cómo utilizar la información de las víctimas y del acceso a la oferta pública, de manera adecuada para que apoye la toma de decisiones?
- ¿Cómo permitir el acceso seguro y restringido a la información y a las funcionalidades para los diferentes usuarios del aplicativo?
- ¿Cómo permitir que la información esté disponible desde cualquier lugar y que sea fácil la utilización de la misma?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un aplicativo orientado a la web para gestionar la información de las víctimas en la Unidad de Atención y Reparación Integral a las Víctimas Territorial Nariño

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Construir un módulo que permita registrar y modificar la información completa de las familias y personas víctimas.
- Construir un módulo que permita recoger la información sobre el acceso a la oferta pública por la población víctima desde las instituciones que prestan los servicios.
- Implementar funcionalidades en los módulos que permitan generar consultas parametrizadas, reportes y estadísticas que apoyen la toma de decisiones.
- Construir un módulo que permita la administración de los datos de los diferentes usuarios del aplicativo y sus roles, permitiendo la autenticación y restringiendo las funcionalidades al acceder al aplicativo.
- Desarrollar los diferentes módulos en un ambiente orientado a la web, Cliente-Servidor, Con interfaces gráficas de usuario de fácil uso.

JUSTIFICACIÓN

Existe un marco legal que justifica el desarrollo de este proyecto entre otras legislaciones se puede citar:

- La Ley 1448 del 10 de junio de 2011 avanza en el reconocimiento de las víctimas del conflicto armado interno, reconoce sus derechos, otorga prioridades en el acceso a servicios del Estado y las convierte en acreedoras de una reparación integral. Esta ley contiene nuevas herramientas y expande el marco de reconocimiento de los derechos de las víctimas del conflicto armado en Colombia. Específicamente el artículo 153 donde se plantea que la Unidad Administrativa Especial para la Atención y Reparación Integral a las Víctimas será la responsable de la operación de la Red Nacional de Información para la Atención y Reparación a las Víctimas. (Unidad de víctimas, 2011)
- El decreto 4800 del 20 de Diciembre de 2011, por el cual se reglamenta la Ley anterior, específicamente en el artículo 26, que trata sobre la interoperabilidad del Registro Único de Víctimas y el artículo 61 que trata sobre el intercambio de información. (Unidad víctimas, 2011)
- “LEY DE VÍCTIMAS Y RESTITUCIÓN DE TIERRAS específicamente en su artículo: 56. DEFINICIÓN DE LA RED NACIONAL DE INFORMACIÓN y 159. CREACIÓN DEL SISTEMA NACIONAL DE ATENCIÓN Y REPARACIÓN INTEGRAL A LAS VICTIMAS”. (Centro de memoria histórica, 2011)
- Sin embargo, existen disposiciones legales anteriores a ésta que continúan vigentes y requieren su cumplimiento. Entre esta se destacan las leyes 387 y 418 de 1997, 975 de 2005 y 1190 de 2008, que evidencian cerca de 15 años de esfuerzos del Estado colombiano por responder a las afectaciones de las víctimas del conflicto armado interno.

La Unidad para la Atención y Reparación Integral a las Víctimas en la Regional Nariño, se han radicado un total de 52.803 solicitudes, correspondientes a 238.532 personas en diferentes hechos victimizantes. El volumen de la información relacionada con la población víctima ha ido aumentando significativamente; razón por la cual surge la necesidad de contar con un Sistema de Información que automatice los procesos para lograr manejar de manera eficiente dicha información y la oriente hacia el futuro en el apoyo a la toma de decisiones acertadas.

Teniendo en cuenta que más allá de identificar las competencias y la oferta institucional existente, este proyecto busca ofrecer información oportuna y pertinente para dar una respuesta eficaz a las necesidades de la población víctima y se destaca la necesidad de generar una adecuada articulación entre las

acciones realizadas por las entidades a nivel nacional y territorial, específicamente en la distribución de competencias y responsabilidades para la atención y reparación de las víctimas

También, para obtener una información veraz, el propósito del desarrollo de el aplicativo, radica en registrar los datos directamente desde la fuente, utilizando una plataforma virtual con el fin de disponer de una base de datos que puedan ser consultada, manipulada y además nos permita generar estadísticas e indicadores para hacer el seguimiento a la atención a las víctimas. Ya que en el momento la Unidad de Víctimas solo cuenta con sistemas de información nacionales a manera de consulta, y de manera muy general, lo cual hace que la información no pueda ser actualizada con eficiencia, manipulable para el apoyo a la toma de decisiones, completa y fiable por ser tomada directamente desde la fuente.

Además, se incluye dentro de este aplicativo la captura de nueva información que permitirá hacer el seguimiento más profundo y caracterizado, lo cual hace que la labor de la Unidad de Víctimas se lleve a cabo con éxito.

ANTECEDENTES

Como se había mencionado anteriormente, existen diferentes aplicativos y herramientas tecnológicas a nivel nacional que permiten manejar a manera de consulta general, la información de la población víctima, entre otros:

- “ASTREA VICTIMAS”: es el Sistema de Información para el trámite de procesos judiciales asociados a hechos victimizantes del desplazamiento, es encargado de registrar las tutelas presentadas por las víctimas por distintos hechos victimizantes”. (Unidad de víctimas, 2016)
- “ORFEO”: es el Sistema de Gestión Documental es el encargado registrar la información radicada por las diferentes víctimas, entidades y solicitudes varias”. (Unidad de víctimas, 2016)
- “RUPD” Las fuentes principales de información empleadas son el Registro Único de Población Desplazada”. (Ministerio de Educación, 2007)
- “SIPOD” Herramienta de gestión Sistema de Información de Población Desplazada, que es el que permite la radicación, captura y estado de valoración de la declaración de desplazados. Aplicación web para la consulta de información de las víctimas”. (Unidad víctimas, s.f.)
- “RUV: Sistema de información para el registro único de víctimas que sistematiza el FUD y la valoración de las declaraciones”. (Unidad de víctimas, 2014)
- “SIV” El Sistema de Información de Víctimas (Ley 418 de 1997): que registra la información de las víctimas con cobertura por la vigencia de la ley 418. Permite la captura y administración de la información asociada a los procesos de la ley. (Unidad de víctimas, 1997)
- “SIRA” El Sistema de Información de Reparación Administrativa (Decreto 1290 de 2008): que contiene la información de las víctimas de los grupos armados organizados al margen de la ley que se acogieron al proceso de reparación individual por vía administrativa para las víctimas. Permite la captura y la administración de la información asociada a los procesos de la ley. (Unidad víctimas, 2008)
- Sistema de información para el trámite de la Atención Humanitaria de Emergencia para la población desplazada– AHE.

- El Sistema de Información para la Gestión de Acción contra Minas Antipersonal (IMSMA).

Los sistemas de información anteriormente mencionados están disponibles única y exclusivamente para consultas lo cual hace que el acceso se restringido al extremo de solo poder mirar nombres y estado de declaración (activo o inactivo) dependiendo el sistema, y no se puede tomar la información para el procesamiento.

En estos momentos varios de los sistemas se encuentran desactualizados lo cual hace que la información reportada por las víctimas sea imprecisa, además, se debe tener en cuenta que la información de la población desplazada por la violencia debe ser más completa dada la oferta particular que se ha creado para la atención de esta población.

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN UNIDAD DE VÍCTIMAS

La Ley de Víctimas y Restitución de Tierras es un avance hacia la búsqueda de la paz, la protección y la garantía de los derechos de las víctimas de Colombia y un giro de las políticas del estado colombiano a favor de los derechos de las víctimas.

Colombia ha decidido emprender de manera definitiva e irreversible el camino hacia la paz y el desarrollo. Para el gobierno esto solo se puede lograr reconociendo el horror de lo que la guerra ha dejado y compensando en algo el dolor de tantas mujeres y hombres. En este sentido, la Ley de Víctimas y Restitución de Tierras (Ley 1448 de junio de 2011) busca ofrecer las condiciones para una reparación integral y garantizar que estos hechos no se vuelvan a repetir.

La Unidad de Víctimas, es el resultado de múltiples esfuerzos realizados por el Gobierno Nacional con el propósito de forjar el camino hacia la reconciliación y la paz en Colombia. A través de esta ley se establecen las medidas de atención y reparación integral a las víctimas del conflicto armado interno.

Desde la Unidad se busca coordinar de manera ordenada, sistemática, coherente, eficiente y armónica las acciones de las diversas entidades que conforman el Sistema Nacional de Atención y Reparación a las Víctimas –SNARIV-.” (Unidad para la Atención y Reparación Integral a las Víctimas, 2013)

Reseña de la Unidad: la Unidad para la Atención y Reparación Integral a las Víctimas es una institución creada en enero de 2012, a partir de la Ley 1448, de Víctimas y Restitución de Tierras, por la cual se dictan medidas de atención, asistencia y reparación integral a las víctimas del conflicto armado interno.

La Unidad para las Víctimas busca el acercamiento del Estado a las víctimas mediante una coordinación eficiente y acciones transformadoras que promuevan la participación efectiva de las víctimas en su proceso de reparación. En atención a eso, se encarga de coordinar las medidas de asistencia, atención y reparación otorgadas por el Estado, articular a las entidades que hacen parte del Sistema Nacional para la Atención y Reparación Integral a las Víctimas.

Es una entidad del orden nacional con autonomía administrativa y patrimonial perteneciente al sector de la Inclusión social y la reconciliación, liderado por el Departamento de la Prosperidad Social –DPS.

Visión de la Unidad: en el 2021, habremos logrado que las víctimas, reparadas integralmente, ejerzan su ciudadanía y aporten en la consolidación de la paz como resultado de la gestión efectiva y coordinada de la Unidad con los demás actores del Sistema.

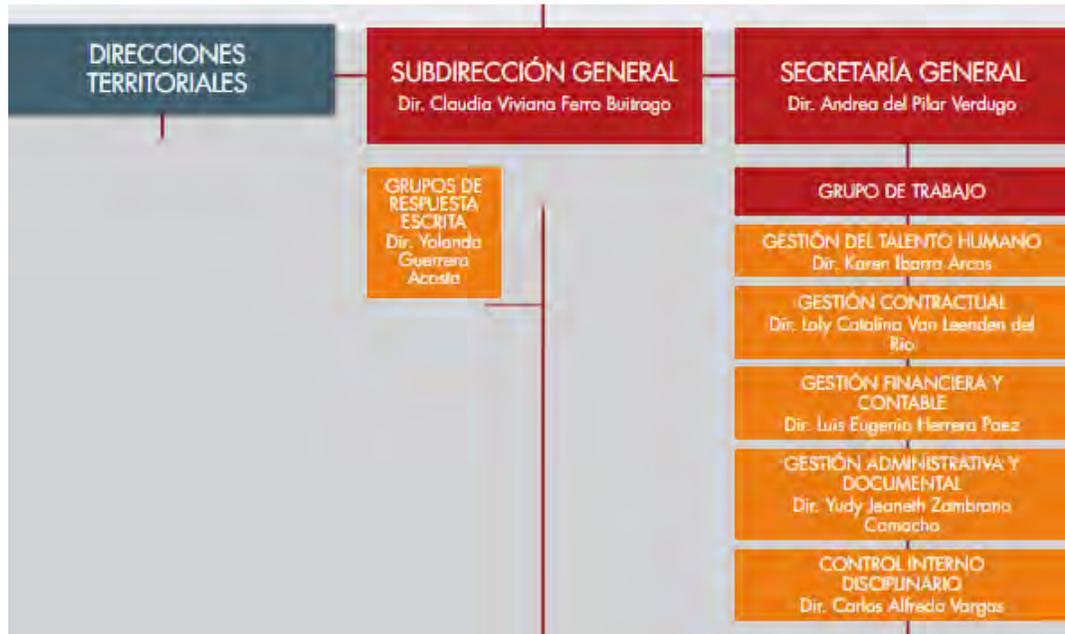
Misión de la unidad: liderar acciones del Estado y la sociedad para atender y reparar integralmente a las víctimas, para contribuir a la inclusión social y a la paz.

Organigrama de la unidad

El siguiente es el organigrama de la unidad: (ver figura 1)

Figura 1. Organigrama de UARIV - Nariño (Unidad de víctimas, 2016)





2. MARCO TEÓRICO

2.1. ASPECTOS GENERALES

Sistemas de información. El sistema de información se puede definir como un conjunto de elementos que interactúan entre sí con el fin de apoyar las actividades de una empresa o negocio, teniendo muy en cuenta las herramientas tecnológicas necesarias para que pueda operar y el recurso humano que interactúa con él.

Se define también como la unión y cooperación de un conjunto de elementos interrelacionados con el propósito de prestar solución a las necesidades de una organización, para realizar diferentes actividades de manipulación, procesamiento y salida de información que pueda ayudar a la toma de decisiones, mejorar sus procesos internos y a realizarlos de forma eficiente y eficaz.

Generalmente los sistemas de información se componen de actividades básicas que se emplean para darle el tratamiento necesario a la información que el sistema gestiona.

En primera instancia la entrada de Información es el proceso mediante el cual el Sistema de Información toma los datos que requiere para procesar la información. Las entradas pueden ser manuales o automáticas. Las manuales son aquellas que se proporcionan en forma directa por el usuario, mientras que las automáticas son datos o información que provienen o son tomados de otros sistemas o módulos.

Por otro lado el almacenamiento es uno de los procesos más relevantes, ya que a través de esta propiedad el sistema puede retomar la información guardada en la sección o proceso anterior. Esta información suele ser almacenada en estructuras de información denominadas archivos. La unidad típica de almacenamiento son los discos magnéticos o discos duros, los discos flexibles o diskettes y los discos compactos.

Cuando las dos primeras actividades, tanto de entrada y almacenamiento de la información se encuentran cubiertas, aparece el procesamiento de la información para efectuar cálculos de acuerdo a las necesidades de la organización. Estos cálculos pueden efectuarse con datos introducidos recientemente en el sistema o bien con datos que están almacenados. Esta característica de los sistemas permite la transformación de datos fuente en información que puede ser utilizada para la toma de decisiones; Finalmente después de un procesamiento lógico exitoso, la salida de la información es la capacidad de un Sistema de Información para visualizar los resultados del procesamiento de dicha información de entrada, al mundo exterior a través de las unidades típicas de presentación como son cuadros estadísticos, diagramas de distribución, barras, tortas. Es importante

aclarar que la salida de un Sistema de Información puede constituir la entrada a otro Sistema de Información o módulo. En este caso, también existe una interface automática de salida. (Monografías, 2015)

Bases de datos. Las Bases de Datos constituyen un almacén que permite guardar grandes cantidades de información en forma organizada para realizar tareas de búsqueda, inserción, modificación y eliminación de datos de forma ágil y eficiente.

En un sistema de información, las bases de datos están formadas por un conjunto de datos almacenados en discos duros que permiten el acceso directo a ellos y un conjunto de programas o software que manipulen ese conjunto de datos.

Cada base de datos se compone de tablas que guardan un conjunto de datos. Cada tabla tiene una o más columnas y filas. Las columnas guardan una parte de la información sobre cada elemento que queramos guardar en la tabla, cada fila de la tabla conforma un registro.

Las principales características de las bases de datos son:

- Independencia lógica y física de los datos.
- Redundancia mínima.
- Acceso concurrente por parte de múltiples usuarios.
- Integridad de los datos.
- Consultas complejas optimizadas.
- Seguridad de acceso y auditoría.
- Respaldo y recuperación.
- Acceso a través de lenguajes de programación estándar. (Monografías, 2014)

Lenguajes de programación. Permiten diseñar aplicaciones y programas mediante un conjunto de instrucciones, operadores y reglas de sintaxis que ponen a disposición del programador para que este pueda comunicarse con los dispositivos hardware y software existentes, así como también a través de interfaces gráficas que permiten la comunicación con los usuarios finales que utilizan dichas aplicaciones. (CCM, 2015)

Tipología de lenguajes. Principalmente existen dos tipos de lenguajes; Por un lado los lenguajes de bajo nivel los cuales son entendidos por cualquier computador. Se dice que los programas escritos en forma de ceros (0) y unos (1) están en lenguaje de máquina, porque esa es la versión del programa que la computadora realmente lee y sigue.

Por otro lado los lenguajes de alto nivel, son lenguajes de programación que se asemejan a las lenguas humanas usando palabras y frases fáciles de entender. En un lenguaje de bajo nivel cada instrucción corresponde a una acción ejecutable

por el computador, mientras que en los lenguajes de alto nivel una instrucción suele corresponder a varias acciones. (CCM, 2015)

Lenguajes de alto nivel.

Estos lenguajes son independientes de la arquitectura física del computador. Permiten usar los mismos programas en computadores de diferentes arquitecturas, y no es necesario conocer el hardware específico de la máquina. La ejecución de un programa en lenguaje de alto nivel, requiere de una traducción del mismo al lenguaje del computador donde va a ser ejecutado. Una sentencia en un lenguaje de alto nivel da lugar, al ser traducida, a varias instrucciones en lenguaje entendible por el computador. Utilizan notaciones cercanas a las usadas por las personas en un determinado ámbito. Se suelen incluir instrucciones potentes de uso frecuente que son ofrecidas por el lenguaje de programación. (CCM, 2015)

Evolución de los lenguajes de programación

En los primeros años los lenguajes de máquina eran los más utilizados e investigados ya que eran comprendidos por cualquier computador, su estructura era totalmente adaptada a los circuitos de la máquina y la programación era tediosa porque los datos se representan por ceros y unos. Eran considerados como lenguajes de bajo nivel. Estos lenguajes están íntimamente ligados a la CPU y por eso no son transferibles. Para los programadores es posible escribir programas directamente en lenguaje de máquina, pero las instrucciones son difíciles de recordar y los programas resultan largos y laboriosos de escribir y también de corregir y depurar.

En una segunda generación surgieron lenguajes de programación de bajo nivel, pero simbólicos porque las instrucciones se construyen usando códigos de tipo nemotécnico, lo cual facilita la escritura y depuración de los programas pero no los acorta puesto que para cada acción se necesita una instrucción. El programa ensamblador va traduciendo línea a línea a la vez que comprueba la existencia de errores. Si localiza alguno da un mensaje de error. Algunas características que lo diferencian del lenguaje de máquina es que permite el uso de comentarios entre las líneas de instrucciones; en lugar de direcciones binarias usa identificadores como total, x, y, etc.

Con la tercera generación se avanza a los lenguajes de alto nivel, muchos de los cuales se consideran exportables. Esto es, pueden correr en más de un tipo de computador. Es el caso de los lenguajes de procedimientos similares al habla humana pero requieren cierta capacitación para su uso.

Como ventajas, existía independencia de la arquitectura física del computador, esto significa que un mismo lenguaje puede funcionar en distintos computadores, por lo que tanto el lenguaje como los programas escritos con él serán transportables de un computador a otro.

Una sentencia en un lenguaje de alto nivel da lugar, al ser traducida, a varias instrucciones en lenguaje máquina. Se llaman de procedimientos porque están diseñados para expresar la lógica capaz de resolver problemas generales. Entre estos lenguajes se tiene:

- Basic
- Pascal
- Cobol
- C
- C++
- C Sharp
- VB
- Fortran
- Java

Sea cualquiera el caso del lenguaje de procedimientos, para que pueda funcionar debe traducirse a lenguaje de máquina a fin de que el computador lo entienda. Para ello se han de usar programas traductores que realicen dicho proceso.

Actualmente existen lenguajes mucho más poderosos y resultan más eficaces para la resolución de problemas a costa de una menor eficiencia para otros. Requieren poca capacitación especial de parte del usuario. Son considerados de muy alto nivel diseñados para resolver problemas específicos a través de lenguajes de consulta y generador de aplicaciones.

Finalmente los lenguajes naturales son orientados a aplicaciones en inteligencia artificial, como LISP y PROLOG. Dentro de este campo destacan las aplicaciones en sistemas expertos, juegos, visión artificial y robótica.

Los lenguajes de alto nivel tienen ventajas ya que presentan mayor legibilidad, portabilidad, facilidad de aprendizaje y facilidad de modificación, además de simplificar el tamaño de código a pocas instrucciones que en los lenguajes de bajo nivel serían un inmenso esfuerzo y representarían gran cantidad de líneas de código. (CCM, 2015)

El modelo de programación orientada a objetos. Esta característica del lenguaje hace referencia al método de programación que se debe seguir al codificar un algoritmo. Aunque hay muchas interpretaciones para O.O., una primera idea es diseñar el software de forma que los distintos tipos de datos que usen estén unidos a sus operaciones. Así, los datos y el código (funciones o métodos) se combinan en entidades llamadas objetos. En este paradigma, un objeto puede verse como un paquete que contiene el “comportamiento” (el código) y el “estado” (datos).

El principio es separar aquello que cambia de las cosas que permanecen inalterables. Esta separación en objetos coherentes e independientes ofrece una

base más estable para el diseño de un software. El objetivo es hacer que grandes proyectos sean fáciles de gestionar y manejar, mejorando como consecuencia su calidad y reduciendo el número de proyectos fallidos. Otra de las grandes promesas de la programación orientada a objetos es la creación de entidades más genéricas que permitan la reutilización del software entre proyectos, que es una de las premisas fundamentales de la Ingeniería del Software.

Un ejemplo de lo anterior puede ser el caso de un objeto genérico “cliente” que, en teoría, debería tener el mismo conjunto de comportamiento en diferentes proyectos, sobre todo cuando estos coinciden en cierta medida. En este sentido, los objetos podrían verse como piezas reutilizables que pueden emplearse en múltiples proyectos distintos, posibilitando así a la industria del software a construir proyectos de envergadura empleando componentes ya existentes y de comprobada calidad; conduciendo esto finalmente a una reducción drástica del tiempo de desarrollo.

Sin embargo, pese a las ventajas mencionadas, la reutilización del software ha experimentado algunos resultados dispares, encontrando dos dificultades principales: el diseño de objetos realmente genéricos es pobremente comprendido, y falta una metodología para la amplia comunicación de oportunidades de reutilización. Para proporcionar un poco de ayuda al respecto, algunas comunidades de “código abierto” brindan medios a los desarrolladores para que diseminen información sobre el uso y versatilidad de objetos reutilizables y bibliotecas de objetos.

Metodologías de desarrollo de software. Las metodologías de desarrollo han sufrido grandes innovaciones desde los años 70, cuando se empezó a organizar los procesos y etapas para la producción de software, uno de los más aceptados por muchas de las organizaciones productoras de software fue el Modelo en Cascada, en el cual ya había una división de cada una de las etapas, más la gran desventaja que presenta esta propuesta, es que las fases no podían ser superpuestas. Generalmente los pasos a seguir de esta metodología, son:

- Requisitos de sistema.
- Requisitos de software.
- Análisis.
- Diseño del programa.
- Codificación.
- Pruebas.
- Puesta en marcha.

Debido al estricto orden de las etapas, este enfoque presentaba una serie de desventajas, como las siguientes:

- Falta de flexibilidad.
- Es difícil predecir todos los problemas con anterioridad.
- Se pierde conocimiento importante entre etapas.
- Falta de cohesión en el equipo.
- Defectos que no son detectados hasta la etapa de pruebas, entre otras.

Para mejorar estos impases que presentaba el modelo en cascada, se definió el Modelo en iterativo e Incremental, el cual tuvo gran acogida durante mucho tiempo.

Se lo pensó de esta manera, para que el software generado por este proceso, fuera mucho más estable, ya que los cambios se van dando con pequeños pasos y por lo tanto, no son tan traumáticos, por el contrario, con cada modificación se enriquece el proyecto.

Otra de las ventajas que presenta este modelo, es la mayor participación por parte del usuario final del sistema, con lo cual la redefinición de requerimientos es constante.

Posteriormente parece el Modelo en Espiral, en el cual se tiene una serie de iteraciones las cuales solo están definidas por la iteración anterior y el análisis de riesgo de la misma.

El Modelo Iterativo e Incremental tuvo gran aceptación en la década de los 90 con algunas de sus formas más funcionales como por ejemplo: el prototipado rápido, Desarrollo Rápido de Aplicaciones RAD y el más popular, el Proceso Unificado de Rational RUP. (Okhosting, 2016)

El nuevo enfoque

Debido a múltiples factores, que acontecen durante el transcurso de un proyecto de software, los cuales afectan mucho al proceso de desarrollo y sobre todo al producto final, era necesario definir nuevos lineamientos que dieran solución a todos estos inconvenientes presentados.

Antes de hablar sobre las soluciones, es pertinente referenciar sobre los problemas presentados:

- Requerimientos cambiantes: entre la toma de requerimientos y la entrega del producto final, los requerimientos pueden cambiar, debido a cambios en la

empresa, lo cual genera un producto que no se adecua a las necesidades manifestados por el cliente.

- Los clientes dan requerimientos herrados: los usuarios finales del sistema pueden dar información falsa o irrelevante e inclusive, inventar requerimientos, con esto, van a confundir al equipo de desarrollo, causar daños en el sistema a desarrollar y a retrasar la entrega del producto final.

Dado estos costos extras, es necesario cambiar el enfoque donde el cliente percibe valor sólo al final del desarrollo, por uno donde el cliente reciba las funcionalidades de manera iterativa a medida que avanza el desarrollo del producto final. (Okhosting, 2016)

Metodologías ágiles para el desarrollo de software

Las metodologías ágiles de desarrollo de software proponen como primer paso, priorizar los requerimientos, poniendo en primer nivel, las funcionalidades de mayor necesidad para el cliente, para que el proceso de desarrollo se lleve a cabo de manera iterativa e incremental.

Lo primordial en este tipo de metodologías, es mantener el diseño siempre adaptable a cambios y sobre todo, que estos cambios no causen dificultades en el proyecto; como ayuda para esta tarea, tenemos la curva de costo de cambios, la cual muestra gráficamente cuánto cuesta realizar cambios en el software de acuerdo al tiempo de desarrollo transcurrido. Esta imagen fue propuesta por Barry Boehm y presenta los costos tanto de trabajo de desarrollo, como costos económico. Esta imagen puede variar de una metodología a otra, y entre más se eleva la curva, mayor será el costo de su cambio. (Okhosting, 2016)

2.2. WAMP SERVER

WampServer es un entorno de desarrollo web para Windows con el que se puede crear aplicaciones web con Apache, PHP y bases de datos MySQL database. También incluye PHPMyAdmin y SQLiteManager para manejar bases de datos.

Provee a los desarrolladores con los cuatro elementos necesarios para un servidor web: un Sistema Operativo (Windows), un manejador de base de datos (MySQL), un software para servidor web (Apache) y un software de programación script Web (PHP (generalmente), Python o PERL), debiendo su nombre a dichas herramientas.

El uso de WAMP permite servir páginas HTML a Internet, además de poder gestionar datos en ellas, al mismo tiempo WAMP, proporciona lenguajes de programación para desarrollar aplicaciones Web. (Herramientas para PYMES, 2016)

Requerimientos de WampServer con PHP

Del lado del servidor:

- Apache (servidor de aplicaciones)
- PHP (lenguaje de programación web) WAMP SERVER
- MySQL (Base de datos)

Del lado del Cliente

- Navegador de Internet

Funcionalidades de WampServer

WampServer tiene funcionalidades que lo hacen muy completo y fácil de usar. Con un clic izquierdo sobre el icono de WampServer es posible:

- Gestionar sus servicios de Apache y MySQL,
- Cambiar de línea / fuera de línea (dar acceso a todos o sólo local)
- Instalar y cambiar de Apache, MySQL y PHP emisiones
- Gestión de la configuración de sus servidores
- Acceder a sus registros
- Acceder a sus archivos de configuración
- Crear alias
- WampServer cambiar el idioma del menú
- Acceder a la página principal. (WAMP, 2016)

2.3. ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6

Adobe Flash Professional que recibe uno de los programas más famosos de la casa Adobe, junto con sus hermanos Adobe Ilustrador y Adobe Photoshop. Se trata de una aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de código mediante un lenguaje de scripting llamado ActionScript.

Flash es un estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias de todo el mundo sin importar la plataforma. Es actualmente desarrollado y

comercializado por Adobe Systems Incorporated y forma parte de la familia Adobe Creative Suite, su distribución viene en diferentes presentaciones, que van desde su forma individual o como parte de un paquete, siendo éstos: Adobe Creative Suite Design Premium, Adobe Creative Suite Web Premium y Web Standard, Adobe Creative Suite Production Studio Premium y Adobe Creative Suite Master Collection. Se usa sobre animaciones publicitarias, reproducción de vídeos (como YouTube) y otros medios interactivos que se presentan en la mayoría de sitios web del mundo, lo que le ha dado fama a este programa, dándoles el nombre de "animaciones Flash" a los contenidos creados con éste.

Adobe Flash utiliza gráficos vectoriales y gráficos rasterizados, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). En sentido estricto, Flash es el entorno de desarrollo y Flash Player es el reproductor utilizado para visualizar los archivos generados con Flash. En otras palabras, Adobe Flash crea y edita las animaciones o archivos multimedia y Adobe Flash Player las reproduce.

Los archivos reproducibles de Adobe Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página web para ser vistos en un navegador web, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash. Los archivos de Flash aparecen muy a menudo como animaciones en sitios web multimedia, y más recientemente en Aplicaciones de Internet Ricas. Son también ampliamente utilizados como anuncios en la web.

En versiones anteriores, Macromedia amplió Flash más allá de las animaciones simples, convirtiéndolo en una herramienta de desarrollo completa, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet.

Originalmente Flash no fue un desarrollo propio de Adobe, sino de una pequeña empresa de desarrollo de nombre FutureWave Software y su nombre original fue FutureSplash Animator. En diciembre de 1998 Macromedia adquiere FutureWave Software, y con ello su programa de animación vectorial que pasa a ser conocido como Macromedia Flash 1.0. (Wikipedia, 2016).

Diferencia entre Adobe Flash y la animación.

Adobe Flash organiza las imágenes y sonidos en capas y fotogramas para crear animaciones 2D utilizadas en páginas web y sitios web con contenido multimedia. Estas animaciones pueden ser reproducidas por un reproductor Flash, embebido (o no) en el navegador. El reproductor también puede realizar otras tareas con contenido multimedia, como crear animaciones, editar imágenes, sonido, etc., jugar o programar juegos, etc.

Ambas formas de animación agrupan el contenido multimedia, especialmente las imágenes, en fotogramas, como una película. La diferencia es que, mientras que la animación tradicional supone la generación de todos y cada uno de los fotogramas, en animaciones simples, Flash genera automáticamente los fotogramas intermedios entre un origen y un final.

Por otra parte, Flash también trabaja con animación tradicional (interpolación clásica), consistente en la secuencia de fotogramas independientes que al reproducirla da la sensación de movimiento a dibujos o fotografías para crear una animación más real. En últimas versiones da la posibilidad de integrar estructuras óseas a los objetos que facilitan su manipulación y permiten generar movimientos más naturales. Se recomienda utilizar este formato en animaciones complejas y difíciles. (Wikipedia, 2016)

Seguridad

Como cualquier aplicación que trata archivos recibidos de Internet es susceptible a los ataques. Los archivos especialmente elaborados podrían hacer que la aplicación funcionara mal, permitiendo la ejecución potencial de código maligno. No se tiene conocimiento de problemas reales y concretos, pero el plug-in del Player ha tenido defectos de seguridad que teóricamente podrían haber puesto en peligro un ordenador a los ataques remotos. Flash Player es considerado seguro de usar, especialmente cuando se compara con los navegadores modernos y aplicaciones de uso.

Los archivos de aplicaciones Flash pueden ser decompilados muy fácilmente en su código fuente y sus valores. Hay disponibles varios programas que extraen gráficos, sonido y código de programa a partir de archivos SWF. Por ejemplo, un programa de código abierto denominado Flasm permite a los usuarios extraer ActionScript a partir de un archivo SWF como máquina virtual de lenguaje intermedio ("bytecode"), editarlo, y luego volverlo a insertar en el archivo. La ofuscación de los archivos SWF hace prácticamente imposible la extracción en la mayoría de los casos. (Wikipedia, 2016)

2.4. EXTREME PROGRAMING (PROGRAMACIÓN EXTREMA).

Básicamente, la programación extrema, busca dos objetivos claramente: hacer un software bien (con calidad) y de la forma más rápida posible. De hecho estos son los objetivos fundamentales de cualquier metodología aplicada al desarrollo de software y a cualquier otra área en general. A pesar de esto, con las metodologías de desarrollo actuales, el 70% de los proyectos fracasan y aproximadamente, también, el 70% de los fallos no son debidos a cuestiones técnicas, son debidos a cambios en la gestión o problemas de comunicación. Con estos datos es lógico

pensar en que las metodologías actuales no son lo suficientemente buenas, porque una tasa de éxito inferior a una tercera parte del total de proyectos no es algo deseable.

Una vez analizado el problema, se puede ver en XP la solución, o al menos un acercamiento. La programación extrema centra su atención en la producción de software con una fuerte arquitectura, intentando sacar productos al mercado rápidamente, con gran calidad y motivando al equipo de trabajo para seguir mejorando esta tendencia¹.

En su artículo “Is Design Dead?” Martin Fowler² expresa que los diseños de un software traen muchos problemas en la etapa de codificación ya que los diseñadores desconocen las herramientas de desarrollo, también están los ya mencionados requerimientos cambiantes, lo que eleva el nivel de entropía así como también pérdida de tiempo mientras se corrige el error en el diseño.

La programación extrema trata de solucionar estos inconvenientes de una manera más práctica, por lo cual se propone un diseño evolutivo y modificable, sobre un diseño planificado.

Las 2 premisas fundamentales de la metodología XP son: “has las cosas lo más sencillas posibles, pero que funcione” y “esto no lo vas a necesitar, por lo tanto no lo hagas”, lo que implica solo desarrollar lo necesario y de la mejor manera posible, esto se debe tener muy en cuenta, cuando se habla de partes reutilizables, ya que no se recomienda no desarrollarlas a la primera iteración en la que aparecen, si no se sabe cuántas veces serán utilizadas.

La programación extrema también busca el fácil mantenimiento del aplicativo, utilizando nuevas tecnologías, que estén a la vanguardia, con códigos simples, comentarios explicativos de los procedimientos que se realizan en cada sección del código, variables con nombres bastante informativos y muchas técnicas más. Esto es una gran mejora sobre otras metodologías, ya que ni con sus inmensas documentaciones es posible entender algunas partes del código que esta implementado.

Una de las características más importantes de esta metodología, es la realización constante de pruebas a cada sección de código desarrollado, para lo cual es importante saber identificar los puntos donde el software puede presentar bugs, y hacer los test correspondientes, con los datos indicados para la adecuada verificación y su posterior corrección. Pero las pruebas no terminan cuando los errores de cada sección de código han sido rectificadas, ya que también es importante verificar la integración con otras secciones, por lo cual, el testeado será constante mientras el proyecto está en desarrollo.

La refactorización es la parte del mantenimiento del código que no arregla errores ni añade funcionalidad. El objetivo, por el contrario, es mejorar la facilidad de comprensión del código o cambiar su estructura y diseño y eliminar código muerto, para facilitar el mantenimiento en el futuro. Añadir nuevo comportamiento a un programa puede ser difícil con la estructura dada del programa, así que un desarrollador puede refactorizarlo primero para facilitar esta tarea y luego añadir el nuevo comportamiento.

Lo anterior hace referencia a una de las tareas más importantes de la programación extrema, ya que al ser una metodología en la cual se le da prioridad al código, es necesario mantenerlo organizado y simplificado al máximo.

Ya se han dado las bases que rigen a la programación extrema en las etapas de desarrollo y/o codificación, pero hay algo que no podemos pasar por alto, ya que es uno de los principales pilares en la Programación Extrema y se encarga de establecer las bases definidas por el cliente, para pasarlas al desarrollador, esto se hace con las denominadas historias de usuario, estas son una forma de expresar un requerimiento de un usuario utilizando una o dos frases, estas van acompañadas de discusiones con el usuario y las respectivas pruebas. (Wikipedia, 2015) (Ver figura 2).

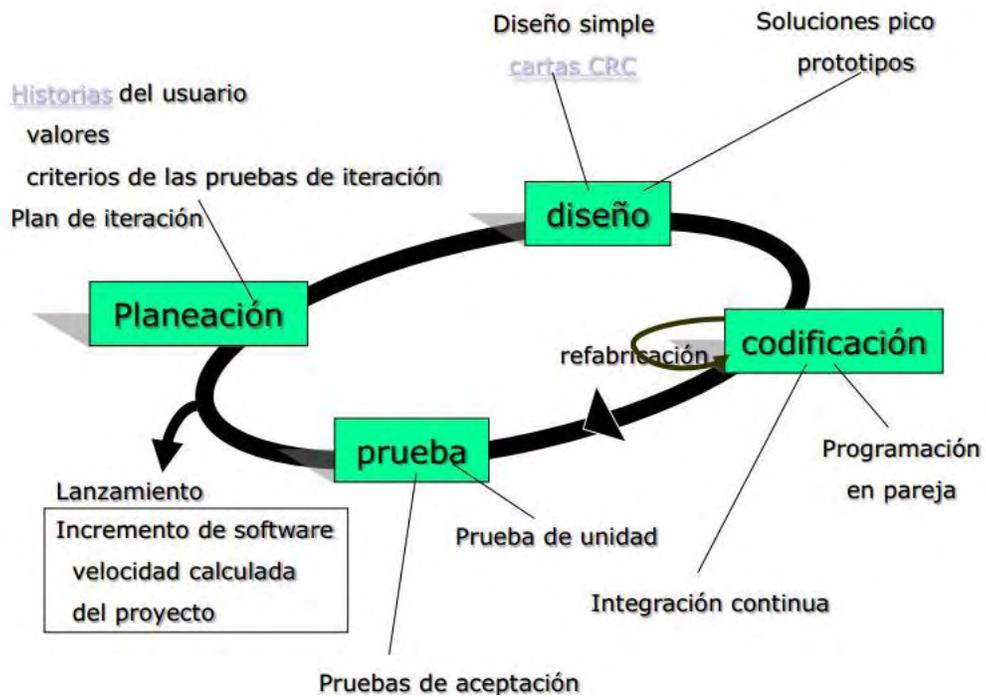


Figura 2. Proceso de Extreme Programming (Universidad mayor de San Andres, 2012)

3. METODOLOGÍA

Para la construcción del aplicativo se utilizó una metodología ágil de desarrollo de software como es eXtream Programming (XP).

La programación extrema busca dos objetivos claramente hacer un software bien y de la forma más rápida posible (Cortizo Perez & Ruiz Leyva, 2003), teniendo en cuenta variables de costo, tiempo, calidad y alcance basándose en los tres principios de extreme programming: comunicación, simplicidad y retroalimentación. (Joskowicz, 2008)

“En la fase de Exploración se define el alcance general del proyecto a partir del levantamiento de los requerimientos, se estiman los tiempos de desarrollo en base a esta información aunque este tiempo puede variar”. (Joskowicz, 2008)

En la etapa de planificación se acuerdan las historias de usuario entre clientes y desarrolladores, no se incluyen funcionalidades que no se hayan acordado, es mejor que no se salgan de las especificaciones del cliente.

En la etapa de diseño se identifican y organizan las clases orientadas al objeto que son relevantes para el incremento del software actual a través del uso de tarjetas CRC (Colaborador –Responsabilidad - Clase). En caso de encontrar un problema de diseño se creará un prototipo operacional de esa porción del diseño llamada solución pico.

En la etapa de codificación se diseñan pruebas de unidad que comprueben cada una de las historias de usuario que vayan a incluirse en cada iteración.

En la etapa de pruebas se realizan las respectivas pruebas de unidad y de integración y validación del sistema. Además, se realizan pruebas de aceptación del cliente que se derivan de las historias de usuario implementadas en la iteración correspondiente.

Al finalizar cada iteración se calcula la velocidad del proyecto (número de historias de los clientes implementadas durante la iteración), a partir de este cálculo se estimarán las fechas de entrega y el programa para las iteraciones posteriores. Además, permite determinar si se ha hecho un compromiso excesivo en algunas de las historias de todo el proyecto de desarrollo, si esto sucede se debe modificar el contenido de cada iteración y las fechas de las entregas posteriores”. (Cortizo Perez & Ruiz Leyva, 2003)

A continuación, se muestra los artefactos desarrollados en las diferentes etapas al momento de aplicar esta metodología al desarrollo de software.

3.1. MÓDULO USUARIOS

Este módulo permite el registro de los usuarios, definición de roles, la autenticación del usuario al iniciar sesión en el aplicativo y la habilitación de las funcionalidades dependiendo del rol.

3.1.1. Etapa de planificación

A continuación, se listan las historias de usuario abordadas en este módulo.

Tabla 2. Historias de usuario – Módulo Usuarios

Historia de Usuario No. 1	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la historia de usuario:	HU-USU-01
Título de la historia:	Iniciar Sesión
Descripción:	
Iniciar sesión implica que el usuario ya este registrado en el sistema y que tiene un usuario y contraseña. Cuando inicia sesión en el software se le habilitan las funcionalidades que le corresponden dependiendo del rol. En esta opción el usuario ingresa con Nombre de Usuario y contraseña y se presenta la interfaz con las funcionalidades respectivas de acuerdo al rol.	
Observaciones:	
Para acceder al Sistema siempre se debe tener un usuario previamente creado el cual solo lo podrá hacer el Superadministrador del sistema	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 2	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la historia de usuario:	HU-USU-02
Título de la historia:	Gestión de Usuario
Descripción:	
Un usuario puede iniciar sesión en el sistema como Superadministrador, para lo que necesita un nombre de usuario y una contraseña. El usuario tiene también tiene una identificación, Nombre y Apellido, Cargo, dirección, teléfono, correo electrónico y un rol que le permite acceder a las funcionalidades del software respectivamente. El usuario tiene un estado " Activo o Inactivo" que indica si puede o no acceder al software, por defecto un usuario está activo. Esta opción permite registrar un nuevo usuario con todos los datos mencionados,	

actualizar los datos del Usuario (No se puede actualizar ni identificación ni nombre de usuario), Cambiar el estado de un usuario y obtener un listado de los usuarios registrados con los datos básicos.	
Observaciones:	
Para acceder al Sistema siempre se debe tener un usuario previamente creado el cual solo lo podrá hacer el Superadministrador del sistema	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 3	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la historia de usuario:	HU-USU-03
Título de la historia:	Modificar contraseña
Descripción:	
Un usuario puede actualizar su contraseña por diferentes razones, por lo tanto es necesario que el usuario haga la solicitud al Superadministrador para el cambio. Para realizar esto el superadministrador debe ingresar dos veces la nueva contraseña.	
Observaciones:	
Solo tiene privilegios de modificación de usuarios el superadministrador ya que la información manejada es delicada y se hará por medio de oficio dejando trazabilidad de la solicitud,	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 4	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la historia de usuario:	HU-USU-04
Título de la historia:	Consultar Roles
Descripción:	
Es necesario restringir el acceso a las funcionalidades del software mediante perfiles de usuario o roles. Un rol tiene un nombre y unas funciones asociadas al rol, posteriormente al registrar un usuario se lo asociara a un rol. Esta opción permite consultar el listado de roles que se encuentran registrados	
Observaciones:	
El software funciona con cuatro roles predefinidos y con funciones ya establecidas para cada rol. No es necesario crear nuevos roles, ni eliminar los predefinidos.	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 5	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la historia de usuario:	HU-USU-05
Título de la historia:	Gestión Estado Civil
Descripción:	
El Superadministrador tiene la opción de modificar o adicionar un estado civil ya que la experiencia dicta que se han agregado estados civiles y se debe contemplar cualquier opinión	
Observaciones:	
Documentos según DANE	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 6	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la historia de usuario:	HU-USU-06
Título de la historia:	Gestión Parentesco
Descripción:	
El Superadministrador tiene la opción de modificar o adicionar un parentesco	
Observaciones:	
Documentos según DANE	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 7	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la historia de usuario:	HU-USU-07
Título de la historia:	Gestión Etnia
Descripción:	
El Superadministrador tiene la opción de modificar o adicionar un grupo étnico específico que no se tenga contemplado	
Observaciones:	
Documentos según DANE	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 8	
Módulo del sistema:	USUARIOS

Código de la historia de usuario:	HU-USU-08
Título de la historia:	Gestión Tipo de Documento
Descripción:	
El Superadministrador tiene la opción de modificar o adicionar tipo de documento, ya que se presenta muchos para tribus indígenas que no tienen ninguna identificación	
Observaciones:	
Documentos según DANE	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 9	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la historia de usuario:	HU-USU-09
Título de la historia:	Gestión Tipo de Bien
Descripción:	
El Superadministrador tiene la opción de modificar o adicionar un tipo de Bien debido a la condición de pertenencia del bien es variable y diversas en los tipos de poblaciones	
Observaciones:	
Tipos de bienes suministrados por la Unidad de Víctimas	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 10	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la historia de usuario:	HU-USU-10
Título de la historia:	Tipo de Entidad
Descripción:	
El Superadministrador tiene la opción de modificar o adicionar una entidad dependiendo la necesidad de la oficina	
Observaciones:	
las entidades pueden ser de tipo educativo, de Salud , bienestar entre otras	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 11	
Módulo del sistema:	USUARIOS

Código de la historia de usuario:	HU-USU-11
Título de la historia:	Cargar estadísticas
Descripción:	
Una de las actividades del superadministrador es cargar las estadísticas de las entidades que no lo puedan realizar por algún inconveniente, ya que de estas dependen los datos que la unidad requiera verificar y se dará en casos fortuitos o de los lugares de difícil acceso a una conexión estable. las estadísticas son conjunto de datos que las diferentes entidades cargan de la población víctima atendidas en el departamento y en diferentes ámbitos como salud o educación	
Observaciones:	
Las estadísticas son documentos consolidados de la unidad de Víctimas que producen las oficinas y mantienen los reportes mensuales o periódicos que cada oficina a procesado, cabe anotar que cada oficina es independiente por motivos de seguridad y manejo	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 12	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la historia de usuario:	HU-USU-12
Título de la historia:	Visualizar estadísticas
Descripción:	
Permite la visualización de la información cargada al sistema de las estadísticas de las oficinas.	
Observaciones:	
Visualiza en una tabla la información de la oficina, para ser consultada	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

3.1.2. Etapa de diseño

A continuación, se registra las tarjetas Colaborador –Responsabilidad – Clase, modeladas en este módulo.

Tabla 3. Tarjetas CRC – Módulo Usuarios

Tarjeta CRC No. 1	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-01

Nombre de la clase:	Sesion
Responsabilidades	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Verificar si el usuario y la contraseña suministrados están registrado en la base de datos 2. Mostrar las funcionalidades asociadas al rol del usuario que inicio sesión 3. Mostrar un mensaje de error cuando el nombre de usuario o la contraseña son incorrectos 	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Tarjeta CRC No. 2	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-02
Nombre de la clase:	Usuario
Responsabilidades	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar el listado de los usuarios que están registrados en la base de datos. 2. Cambiar los datos generales de un usuario ya registrado en la base de datos, incluyendo cambiar la contraseña y el estado del usuario (ACTIVO/INACTIVO) 3. Registrar los datos de un nuevo usuario en la base de datos especificando el rol dentro del sistema 4. Verificar que los datos suministrados de un nuevo usuario o del cambio de datos de un usuario existente estén correctos 	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Tarjeta CRC No. 3	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-03
Nombre de la clase:	EstadoCivil
Responsabilidades	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar el listado de los estados civiles registrados en la base datos. 2. Agregar los datos de un nuevo estado civil en la base datos. 3. Cambiar los datos de un estado civil ya registrado en la base de datos. 4. Eliminar los datos de un estado civil de la base de datos 5. Verificar la coherencia de los datos de un nuevo estado civil o de un cambio. 	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Tarjeta CRC No. 4	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-04
Nombre de la clase:	Parentesco
Responsabilidades	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar el listado de los parentescos registrados en la base datos. 2. Agregar los datos de un nuevo parentesco en la base datos. 3. Cambiar los datos de un parentesco ya registrado en la base de datos. 4. Eliminar los datos de un parentesco de la base de datos 5. Verificar la coherencia de los datos de un nuevo parentesco o de un cambio. 	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Tarjeta CRC No. 5	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-05
Nombre de la clase:	Etnia
Responsabilidades	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar el listado de las etnias registrados en la base datos. 2. Agregar los datos de una nuevo etnia en la base datos. 3. Cambiar los datos de una etnia ya registrado en la base de datos. 4. Eliminar los datos de una etnia de la base de datos 5. Verificar la coherencia de los datos de un nuevo etnia o de un cambio. 	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Tarjeta CRC No. 6	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-06
Nombre de la clase:	TipoDocumento
Responsabilidades	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar el listado de los tipos de documentos registrados en la base datos. 2. Agregar los datos de un nuevo tipo de documento en la base datos. 3. Cambiar los datos de un tipo de documento ya registrado en la base de datos. 4. Eliminar los datos de un tipo de documento de la base de datos 5. Verificar la coherencia de los datos de un nuevo tipo de documento o de un 	

cambio.	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Tarjeta CRC No. 7	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-07
Nombre de la clase:	TipoBien
Responsabilidades	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar el listado de los tipos de bienes registrados en la base datos. 2. Agregar los datos de un nuevo tipo de bien en la base datos. 3. Cambiar los datos de un tipo de bien ya registrado en la base de datos. 4. Eliminar los datos de un tipo de bien de la base de datos 5. Verificar la coherencia de los datos de un nuevo tipo de bien o de un cambio. 	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Tarjeta CRC No. 8	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-08
Nombre de la clase:	Entidad
Responsabilidades	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar el listado de las entidades registrados en la base datos. 2. Agregar los datos de una nueva entidad en la base datos. 3. Cambiar los datos de una entidad registrado en la base de datos. 4. Eliminar los datos de una entidad de la base de datos 5. Verificar la coherencia de los datos de una nueva entidad o de un cambio. 	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Tarjeta CRC No. 9	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-09
Nombre de la clase:	Estadística
Responsabilidades	

1. Seleccionar un archivo del sistema de archivos del equipo local con los datos planos en formato requerido	
2. Verificar que el archivo seleccionado tenga el formato adecuado de datos planos para cargar en la base de datos	
2. Cargar datos de un archivo plano a la base de datos con información de la labor que presta la unidad de victimas en cuanto a la atención	
3. Visualizar los datos de la labor que presta la unidad de victimas por cada oficina y en un periodo de tiempo.	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

3.1.3. Etapa de prueba

A continuación, se muestra las pruebas de unidad, realizadas en las funcionalidades de este módulo.

Tabla 4. Pruebas de unidad – Módulo Usuarios

Unidad de Prueba No. 1	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la unidad de prueba:	UP-USU-01
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-01
¿Cumple con los siguientes requisitos?	
¿Realiza la verificación de la existencia de un usuario y contraseña suministrada en la base datos?	Si
¿Permite que un usuario con el rol Superad ministrador ingrese al aplicativo y tenga acceso a las funcionalidades respectivas?	Si
¿Permite que un usuario con el rol Administrador ingrese al aplicativo y tenga acceso a las funcionalidades respectivas?	Si
¿Permite que un usuario con el rol Municipio ingrese al aplicativo y tenga acceso a las funcionalidades respectivas?	Si
¿Permite que un usuario con el rol Entidades ingrese al aplicativo y tenga acceso a las funcionalidades respectivas?	Si
¿Muestra en pantalla un mensaje de error cuando el nombre de usuario y contraseña son incorrectos e informa el motivo?	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

Unidad de Prueba No. 2	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la unidad de prueba:	UP-USU-02

Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-02
¿Cumple con los siguientes requisitos?	
¿Permite visualizar los datos generales de los usuarios registrados en la base de datos?	Si
¿Permite cambiar los datos básicos de un usuario registrado en la base de datos?	Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de cambiar los datos de un usuario registrado en la base de datos?	Si
¿Permite cambiar el estado de un usuario registrado en la base de datos de ACTIVO/INACTIVO y viceversa?	Si
¿Permite cambiar la contraseña de un usuario registrado en la base de datos?	Si
¿Verifica que la confirmación de la contraseña cuando se va coincide con la contraseña inicial?	Si
¿Permite registrar un nuevo usuario en la base de datos, ingresando los datos básicos del mismo?	Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de registrar un nuevo usuario en la base de datos?	Si
¿Verifica que los datos de un usuario al momento de registrar o cambiar no estén repetidos en la base de datos?	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

Unidad de Prueba No. 3	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la unidad de prueba:	UP-USU-03
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-03
¿Cumple con los siguientes requisitos?	
¿Permite visualizar un listado con los datos básicos del parámetro Estado Civil registrados en la base de datos?	Si
¿Permite registrar nuevos datos del parámetro Estado Civil en la base de datos?	Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de registrar los nuevos datos del parámetro Estado Civil?	Si
¿Permite cambiar los datos del parámetro Estado Civil registrados en la base de datos?	Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de cambiar los datos del parámetro Estado Civil?	Si
¿Verifica que los datos del parámetro Estado Civil al momento de registrar o cambiar no estén repetidos en la base de datos mediante la clave?	Si
¿Solicita la confirmación de la eliminación de los datos registrados en la	Si

base de datos del parámetro Estado Civil?		
¿Elimina los datos del parámetro Estado Civil registrados en la base de datos?		Si
¿Impide la eliminación de los datos del parámetro Estado Civil, cuándo estos se utilizan o están relacionados con otros registros, garantizando la integridad de la información?		Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA	

Unidad de Prueba No. 4		
Módulo del sistema:	USUARIOS	
Código de la unidad de prueba:	UP-USU-04	
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-04	
¿Cumple con los siguientes requisitos?		
¿Permite visualizar un listado con los datos básicos del parámetro Parentesco registrados en la base de datos?		Si
¿Permite registrar nuevos datos del parámetro Parentesco en la base de datos?		Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de registrar los nuevos datos del parámetro Parentesco?		Si
¿Permite cambiar los datos del parámetro Parentesco registrados en la base de datos?		Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de cambiar los datos del parámetro Parentesco?		Si
¿Verifica que los datos del parámetro Parentesco al momento de registrar o cambiar no estén repetidos en la base de datos mediante la clave?		Si
¿Solicita la confirmación de la eliminación de los datos registrados en la base de datos del parámetro Parentesco?		Si
¿Elimina los datos del parámetro Parentesco registrados en la base de datos?		Si
¿Impide la eliminación de los datos del parámetro Parentesco, cuándo estos se utilizan o están relacionados con otros registros, garantizando la integridad de la información?		Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA	

Unidad de Prueba No. 5		
Módulo del sistema:	USUARIOS	
Código de la unidad de prueba:	UP-USU-05	
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-05	
¿Cumple con los siguientes requisitos?		

¿Permite visualizar un listado con los datos básicos del parámetro Etnia registrados en la base de datos?	Si
¿Permite registrar nuevos datos del parámetro Etnia en la base de datos?	Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de registrar los nuevos datos del parámetro Etnia?	Si
¿Permite cambiar los datos del parámetro Etnia registrados en la base de datos?	Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de cambiar los datos del parámetro Etnia?	Si
¿Verifica que los datos del parámetro Etnia al momento de registrar o cambiar no estén repetidos en la base de datos mediante la clave?	Si
¿Solicita la confirmación de la eliminación de los datos registrados en la base de datos del parámetro Etnia?	Si
¿Elimina los datos del parámetro Etnia registrados en la base de datos?	Si
¿Impide la eliminación de los datos del parámetro Etnia, cuándo estos se utilizan o están relacionados con otros registros, garantizando la integridad de la información?	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

Unidad de Prueba No. 6	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la unidad de prueba:	UP-USU-06
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-06
¿Cumple con los siguientes requisitos?	
¿Permite visualizar un listado con los datos básicos del parámetro Tipo Documento registrados en la base de datos?	Si
¿Permite registrar nuevos datos del parámetro Tipo Documento en la base de datos?	Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de registrar los nuevos datos del parámetro Tipo Documento?	Si
¿Permite cambiar los datos del parámetro Tipo Documento registrados en la base de datos?	Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de cambiar los datos del parámetro Tipo Documento?	Si
¿Verifica que los datos del parámetro Tipo Documento al momento de registrar o cambiar no estén repetidos en la base de datos mediante la clave?	Si
¿Solicita la confirmación de la eliminación de los datos registrados en la base de datos del parámetro Tipo Documento?	Si
¿Elimina los datos del parámetro Tipo Documento registrados en la base	Si

de datos?	
¿Impide la eliminación de los datos del parámetro Tipo Documento, cuándo estos se utilizan o están relacionados con otros registros, garantizando la integridad de la información?	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

Unidad de Prueba No. 7	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la unidad de prueba:	UP-USU-07
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-07
¿Cumple con los siguientes requisitos?	
¿Permite visualizar un listado con los datos básicos del parámetro Tipo Bien registrados en la base de datos?	Si
¿Permite registrar nuevos datos del parámetro Tipo Bien en la base de datos?	Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de registrar los nuevos datos del parámetro Tipo Bien?	Si
¿Permite cambiar los datos del parámetro Tipo Bien registrados en la base de datos?	Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de cambiar los datos del parámetro Tipo Bien?	Si
¿Verifica que los datos del parámetro Tipo Bien al momento de registrar o cambiar no estén repetidos en la base de datos mediante la clave?	Si
¿Solicita la confirmación de la eliminación de los datos registrados en la base de datos del parámetro Tipo Bien?	Si
¿Elimina los datos del parámetro Tipo Bien registrados en la base de datos?	Si
¿Impide la eliminación de los datos del parámetro Tipo Bien, cuándo estos se utilizan o están relacionados con otros registros, garantizando la integridad de la información?	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

Unidad de Prueba No. 8	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la unidad de prueba:	UP-USU-08
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-08
¿Cumple con los siguientes requisitos?	
¿Permite visualizar un listado con los datos básicos del parámetro Entidad registrados en la base de datos?	Si

¿Permite registrar nuevos datos del parámetro Entidad en la base de datos?	Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de registrar los nuevos datos del parámetro Entidad?	Si
¿Permite cambiar los datos del parámetro Entidad registrados en la base de datos?	Si
¿Notifica sobre un dato incoherente o faltante al momento de cambiar los datos del parámetro Entidad?	Si
¿Verifica que los datos del parámetro Entidad al momento de registrar o cambiar no estén repetidos en la base de datos mediante la clave?	Si
¿Solicita la confirmación de la eliminación de los datos registrados en la base de datos del parámetro Entidad?	Si
¿Elimina los datos del parámetro Entidad registrados en la base de datos?	Si
¿Impide la eliminación de los datos del parámetro Entidad, cuándo estos se utilizan o están relacionados con otros registros, garantizando la integridad de la información?	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

Unidad de Prueba No. 9	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la unidad de prueba:	UP-USU-09
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-09
¿Cumple con los siguientes requisitos?	
¿Permite seleccionar la oficina desde la cual se van a cargar las estadísticas?	Si
¿Permite seleccionar un archivo desde el gestor de archivos del sistema operativo?	Si
¿Verifica el formato apropiado del archivo seleccionado para cargar al sistema?	Si
¿Carga la información del archivo plano a la base de datos para realizar las estadísticas?	Si
¿Notifica sobre algún error presentado al momento de realizar el registro de los datos del archivo plano en la base de datos?	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

Unidad de Prueba No. 10	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la unidad de prueba:	UP-USU-10
Código de la tarjeta CRC:	CRC-USU-09

¿Cumple con los siguientes requisitos?	
¿Permite seleccionar una oficina para visualizar las estadísticas asociadas a esa dependencia?	Si
¿Permite seleccionar un periodo para filtrar la información de la estadística?	Si
¿Permite visualizar la información de la estadística filtrando los datos de acuerdo a los parámetros establecidos?	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

A continuación, se muestra las pruebas de aceptación realizadas en las funcionalidades de este módulo.

Tabla 5. Pruebas de aceptación - Módulo Usuarios

Prueba de Aceptación No. 1	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la prueba de aceptación:	PA-SUP-01
Código de la historia de usuario:	HU-SUP-01
Descripción:	
La prueba se diseña con el fin de probar si la aplicación presenta las opciones adecuadas al momento de realizar la autenticación de cada tipo de usuario que esta en contacto con el sistema y también si la validación de los datos ingresados se realiza correctamente.	
Condiciones de ejecución:	
El usuario deberá acceder aplicación web desde su navegador, se deberá mostrar un menú donde se muestre las opciones a las que él puede acceder, ya sea ingresar al sistema tanto para los usuarios del sistema.	
Curso de ejecución:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al aplicativo SICEV 2. Diligenciar Nombre de Usuario y Contraseña 3. Confirmar el inicio de sesión 	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
Ejecución correcta 1. Se deberá presentar las funcionalidades respectivas al rol del usuario que inicio sesión Ejecución incorrecta 1. Se deberá mostrar un mensaje informando del error al iniciar sesión	Ejecución correcta 1. Se presentaron las funcionalidades del usuario que inicio sesión teniendo en cuenta el rol Ejecución incorrecta 1. Se mostró un mensaje notificando al usuario el error al iniciar sesión
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 2

Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la prueba de aceptación:	PA-SUP-02
Código de la historia de usuario:	HU-SUP-02
Descripción:	
Esta prueba está diseñada para garantizar la funcionalidad de operaciones como registrar nuevos usuarios y modificar los datos de usuarios existentes den la base de datos, exigiendo los campos y datos obligatorios y verificar las acciones posteriores del aplicativo	
Condiciones de ejecución:	
Un vez el usuario del aplicativo ha superado la autenticación deberá acceder al menú Usuario, donde encontrara las opciones para consultar o gestionar los Usuarios del aplicativo también tendrá disponible la opción de administrar los diferentes roles que se manejan y activar o Inactivar.	
Curso de ejecución:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al aplicativo SICEV, iniciando sesión con nombre de usuario y contraseña 2. Seleccionar de la pestaña USUARIO y la opción Gestionar 3. Visualizar del listado de usuarios registrados en el sistema Agregar Usuario 4. Diligenciar el formulario con los datos del nuevo usuario 5. Confirmar el registro del nuevo usuario dando clic en el botón Guardar Editar Usuario 6. Seleccionar un usuario del listado general 7. Cambiar uno o más datos del usuario seleccionado 8. Confirmar los cambios dando clic en el botón Guardar 	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
Agregar usuario Ejecución correcta <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje confirmado que el nuevo usuario se registro correctamente. Ejecución incorrecta <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al registrar el nuevo usuario por datos incoherentes o faltantes. Editar usuario Ejecución correcta <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje confirmado que los cambios realizados a los datos del usuario registrado se realizaron correctamente. 	Agregar usuario Ejecución correcta <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje confirmado que el nuevo usuario se registro correctamente. Ejecución incorrecta <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje informando el error al registrar el nuevo usuario por datos incoherentes o faltantes. Editar usuario Ejecución correcta <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje confirmado que los cambios realizados a los datos del usuario registrado se realizaron correctamente. Ejecución incorrecta

Ejecución incorrecta 1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al cambiar los datos de un usuario registrado por datos incoherentes o faltantes.	1. Se visualizó un mensaje informando el error al cambiar los datos de un usuario registrado por datos incoherentes o faltantes.
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 3	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la prueba de aceptación:	PA-SUP-03
Código de la historia de usuario:	HU-SUP-03
Descripción:	
Esta prueba esta diseñada para que el SUPERADMINISTRADOR puede cambiar las contraseñas de otros usuario registrados en la base de datos	
Condiciones de ejecución:	
Una vez autenticado como SUPERADMINISTRADOR podrá acceder a las funcionalidades del rol y como tal a las características de edición que este permite y tendrá como funciones a su cargo atender las solicitudes de los Usuarios del aplicativo	
Curso de ejecución:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al aplicativo SICEV, iniciando sesión con nombre de usuario y contraseña de SUPERADMINISTRADOR 2. Seleccionar de la pestaña USUARIO y la opción Gestionar 3. Seleccionar del listado los datos del usuario, para modificar la contraseña 4. Confirmar la edición de los datos del usuario, dando clic en Editar 5. Diligenciar los datos solicitados, específicamente la CONTRASEÑA y CONFIRMAR CONTRASEÑA 	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
Ejecución correcta 1. Se deberá mostrar un mensaje confirmado que el cambio de contraseña fue correcto. Ejecución incorrecta 1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al cambiar la contraseña del usuario	Ejecución correcta 1. Se visualizó un mensaje confirmado que el cambio de contraseña fue correcto. Ejecución incorrecta 1. Se visualizó un mensaje informando el error al cambiar la contraseña del usuario
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 4	
Módulo del sistema:	USUARIOS

Código de la prueba de aceptación:	PA-SUP-04
Código de la historia de usuario:	HU-SUP-04
Descripción:	
Esta prueba esta diseñada para verificar la existencia de los Usuarios del aplicativo a manera de consulta, Además, por características del rol permitirá la edición del usuario en algunos de sus atributos.	
Condiciones de ejecución:	
Una vez autenticado como SUPERADMINISTRADOR podrá acceder a las funcionalidades del rol y como tal a las características que este permite. Es así como el Usuario podrá verificar la existencia de otro usuario del aplicativo de menor jerarquía	
Curso de ejecución:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al aplicativo SICEV, iniciando sesión con nombre de usuario y contraseña de SUPERADMINISTRADOR 2. Seleccionar de la pestaña USUARIO y la opción Gestionar 3. Seleccionar del listado los datos del usuario a modificar 4. El sistema lista los roles predefinidos para acceder a las funcionalidades del aplicativo 	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
Ejecución correcta 1. Al momento de modificar los datos de un usuario registrado, se deberá visualizar el listado de roles predefinidos para acceder a las funcionalidades del aplicativo	Ejecución correcta 1. Al momento de modificar los datos de un usuario registrado, se visualizó el listado de roles predefinidos para acceder a las funcionalidades del aplicativo
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 5	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la prueba de aceptación:	PA-SUP-05
Código de la historia de usuario:	HU-SUP-05
Descripción:	
Este prueba esta diseñada para gestionar los datos del parámetro Estado Civil utilizados en el aplicativo.	
Condiciones de ejecución:	
Una vez autenticado como SUPERADMINISTRADOR podrá acceder a las funcionalidades del rol y hacer gestión sobre el parámetro Estado Civil	
Curso de ejecución:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al aplicativo SICEV, iniciando sesión con nombre de usuario y contraseña de SUPERADMINISTRADOR 2. Seleccionar la opción PARÁMETROS, la opción Gestionar Estado Civil 	

<p>3. Se listan los datos de los parámetros Estado Civil registrados hasta el momento</p> <p>Adicionar datos del parámetro Estado Civil</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diligenciar los datos del nuevo parámetro Estado Civil 2. Confirmar el registro de los datos del nuevo parámetro Estado Civil, dando clic en el botón Guardar. <p>Editar datos del parámetro Estado Civil</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar del listado los datos del parámetro Estado Civil a editar 2. Cambiar los datos del parámetro Estado Civil seleccionado 3. Confirmar el cambio de los datos de parámetro Estado Civil, dando clic en el botón Guardar <p>Eliminar datos del parámetro Estado Civil</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar del listado los datos del parámetro Estado Civil a eliminar 2. Confirmar la eliminación de los datos de parámetro Estado Civil, dando clic en el botón Eliminar 	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
<p>Adicionar datos del parámetro Estado Civil</p> <p>Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje confirmado el registro de los datos del nuevo parámetro Estado Civil 2. En el listado deberá figurar los datos del nuevo parámetro Estado Civil registrado. <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al momento de registrar los datos del nuevo parámetro Estado Civil, por datos faltantes o incoherentes <p>Editar datos del parámetro Estado Civil</p> <p>Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje confirmando que el cambio de datos del parámetro Estado Civil seleccionado se realizó correctamente 2. En el listado deberá figurar los datos cambiados del parámetro Estado Civil seleccionado. <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al momento de 	<p>Adicionar datos del parámetro Estado Civil</p> <p>Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje confirmado el registro de los datos del nuevo parámetro Estado Civil 2. En el listado se identificó los datos del nuevo parámetro Estado Civil registrado. <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje informando el error al momento de registrar los datos del nuevo parámetro Estado Civil, por datos faltantes o incoherentes <p>Editar datos del parámetro Estado Civil</p> <p>Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje confirmando que el cambio de datos del parámetro Estado Civil seleccionado se realizó correctamente 2. En el listado identificó los datos cambiados del parámetro Estado Civil seleccionado. <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje informando el error al momento de cambiar los datos del parámetro Estado Civil

<p>cambiar los datos del parámetro Estado Civil seleccionado, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Eliminar datos del parámetro Estado Civil</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se deberá solicitar confirmación en la eliminación de los datos del parámetro Estado Civil seleccionado</p> <p>2. Se deberá mostrar un mensaje confirmado la eliminación correcta de los datos del parámetro Estado Civil seleccionado</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al eliminar los datos del parámetro Estado Civil seleccionado para conservar la integridad de la información.</p>	<p>seleccionado, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Eliminar datos del parámetro Estado Civil</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se visualizó la confirmación en la eliminación de los datos del parámetro Estado Civil seleccionado</p> <p>2. Se visualizó un mensaje confirmado la eliminación correcta de los datos del parámetro Estado Civil seleccionado</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje informando el error al eliminar los datos del parámetro Estado Civil seleccionado para conservar la integridad de la información.</p>
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 6	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la prueba de aceptación:	PA-SUP-06
Código de la historia de usuario:	HU-SUP-06
Descripción:	
Este prueba esta diseñada para gestionar los datos del parámetro Parentesco utilizados en el aplicativo.	
Condiciones de ejecución:	
Una vez autenticado como SUPERADMINISTRADOR podrá acceder a las funcionalidades del rol y hacer gestión sobre el parámetro Parentesco	
Curso de ejecución:	
<p>1. Ingresar al aplicativo SICEV, iniciando sesión con nombre de usuario y contraseña de SUPERADMINISTRADOR</p> <p>2. Seleccionar la opción PARÁMETROS, la opción Gestionar Parentesco</p> <p>3. Se listan los datos de los parámetros Parentesco registrados hasta el momento</p> <p>Adicionar datos del parámetro Parentesco</p> <p>1. Diligenciar los datos del nuevo parámetro Parentesco</p> <p>2. Confirmar el registro de los datos del nuevo parámetro Parentesco, dando clic en el botón Guardar.</p> <p>Editar datos del parámetro Parentesco</p>	

<p>1. Seleccionar del listado los datos del parámetro Parentesco a editar</p> <p>2. Cambiar los datos del parámetro Parentesco seleccionado</p> <p>3. Confirmar el cambio de los datos de parámetro Parentesco, dando clic en el botón Guardar</p> <p>Eliminar datos del parámetro Parentesco</p> <p>1. Seleccionar del listado los datos del parámetro Parentesco a eliminar</p> <p>2. Confirmar la eliminación de los datos de parámetro Parentesco, dando clic en el botón Eliminar</p>	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
<p>Adicionar datos del parámetro Parentesco</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje confirmado el registro de los datos del nuevo parámetro Parentesco</p> <p>2. En el listado deberá figurar los datos del nuevo parámetro Parentesco registrado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al momento de registrar los datos del nuevo parámetro Parentesco, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Editar datos del parámetro Parentesco</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje confirmando que el cambio de datos del parámetro Parentesco seleccionado se realizó correctamente</p> <p>2. En el listado deberá figurar los datos cambiados del parámetro Parentesco seleccionado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al momento de cambiar los datos del parámetro Parentesco seleccionado, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Eliminar datos del parámetro Parentesco</p> <p>Ejecución correcta</p>	<p>Adicionar datos del parámetro Parentesco</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje confirmado el registro de los datos del nuevo parámetro Parentesco</p> <p>2. En el listado se identificó los datos del nuevo parámetro Parentesco registrado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje informando el error al momento de registrar los datos del nuevo parámetro Parentesco, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Editar datos del parámetro Parentesco</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje confirmando que el cambio de datos del parámetro Parentesco seleccionado se realizó correctamente</p> <p>2. En el listado identificó los datos cambiados del parámetro Parentesco seleccionado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje informando el error al momento de cambiar los datos del parámetro Parentesco seleccionado, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Eliminar datos del parámetro Parentesco</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se visualizó la confirmación en la</p>

<p>1. Se deberá solicitar confirmación en la eliminación de los datos del parámetro Parentesco seleccionado</p> <p>2. Se deberá mostrar un mensaje confirmado la eliminación correcta de los datos del parámetro Parentesco seleccionado</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al eliminar los datos del parámetro Parentesco seleccionado para conservar la integridad de la información.</p>	<p>eliminación de los datos del parámetro Parentesco seleccionado</p> <p>2. Se visualizó un mensaje confirmado la eliminación correcta de los datos del parámetro Parentesco seleccionado</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje informando el error al eliminar los datos del parámetro Parentesco seleccionado para conservar la integridad de la información.</p>
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 7	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la prueba de aceptación:	PA-SUP-07
Código de la historia de usuario:	HU-SUP-07
Descripción:	
Este prueba esta diseñada para gestionar los datos del parámetro Etnia utilizados en el aplicativo.	
Condiciones de ejecución:	
Una vez autenticado como SUPERADMINISTRADOR podrá acceder a las funcionalidades del rol y hacer gestión sobre el parámetro Etnia	
Curso de ejecución:	
<p>1. Ingresar al aplicativo SICEV, iniciando sesión con nombre de usuario y contraseña de SUPERADMINISTRADOR</p> <p>2. Seleccionar la opción PARÁMETROS, la opción Gestionar Etnia</p> <p>3. Se listan los datos de los parámetros Etnia registrados hasta el momento</p> <p>Adicionar datos del parámetro Etnia</p> <p>1. Diligenciar los datos del nuevo parámetro Etnia</p> <p>2. Confirmar el registro de los datos del nuevo parámetro Etnia, dando clic en el botón Guardar.</p> <p>Editar datos del parámetro Etnia</p> <p>1. Seleccionar del listado los datos del parámetro Etnia a editar</p> <p>2. Cambiar los datos del parámetro Etnia seleccionado</p> <p>3. Confirmar el cambio de los datos de parámetro Etnia, dando clic en el botón Guardar</p> <p>Eliminar datos del parámetro Etnia</p> <p>1. Seleccionar del listado los datos del parámetro Etnia a eliminar</p>	

2. Confirmar la eliminación de los datos de parámetro Etnia, dando clic en el botón Eliminar	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
<p>Adicionar datos del parámetro Etnia Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje confirmado el registro de los datos del nuevo parámetro Etnia 2. En el listado deberá figurar los datos del nuevo parámetro Etnia registrado. <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al momento de registrar los datos del nuevo parámetro Etnia, por datos faltantes o incoherentes <p>Editar datos del parámetro Etnia Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje confirmando que el cambio de datos del parámetro Etnia seleccionado se realizó correctamente 2. En el listado deberá figurar los datos cambiados del parámetro Etnia seleccionado. <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al momento de cambiar los datos del parámetro Etnia seleccionado, por datos faltantes o incoherentes <p>Eliminar datos del parámetro Etnia Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá solicitar confirmación en la eliminación de los datos del parámetro Etnia seleccionado 2. Se deberá mostrar un mensaje confirmado la eliminación correcta de los datos del parámetro Etnia seleccionado <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al eliminar los datos 	<p>Adicionar datos del parámetro Etnia Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje confirmado el registro de los datos del nuevo parámetro Etnia 2. En el listado se identificó los datos del nuevo parámetro Etnia registrado. <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje informando el error al momento de registrar los datos del nuevo parámetro Etnia, por datos faltantes o incoherentes <p>Editar datos del parámetro Etnia Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje confirmando que el cambio de datos del parámetro Etnia seleccionado se realizó correctamente 2. En el listado identificó los datos cambiados del parámetro Etnia seleccionado. <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje informando el error al momento de cambiar los datos del parámetro Etnia seleccionado, por datos faltantes o incoherentes <p>Eliminar datos del parámetro Etnia Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó la confirmación en la eliminación de los datos del parámetro Etnia seleccionado 2. Se visualizó un mensaje confirmado la eliminación correcta de los datos del parámetro Etnia seleccionado <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje informando el error al eliminar los datos del

del parámetro Etnia seleccionado para conservar la integridad de la información.	parámetro Etnia seleccionado para conservar la integridad de la información.
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 8	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la prueba de aceptación:	PA-SUP-08
Código de la historia de usuario:	HU-SUP-08
Descripción:	
Este prueba esta diseñada para gestionar los datos del parámetro Tipo Documento utilizados en el aplicativo.	
Condiciones de ejecución:	
Una vez autenticado como SUPERADMINISTRADOR podrá acceder a las funcionalidades del rol y hacer gestión sobre el parámetro Tipo Documento	
Curso de ejecución:	
<p>1. Ingresar al aplicativo SICEV, iniciando sesión con nombre de usuario y contraseña de SUPERADMINISTRADOR</p> <p>2. Seleccionar la opción PARÁMETROS, la opción Gestionar Tipo Documento</p> <p>3. Se listan los datos de los parámetros Tipo Documento registrados hasta el momento</p> <p>Adicionar datos del parámetro Tipo Documento</p> <p>1. Diligenciar los datos del nuevo parámetro Tipo Documento</p> <p>2. Confirmar el registro de los datos del nuevo parámetro Tipo Documento, dando clic en el botón Guardar.</p> <p>Editar datos del parámetro Tipo Documento</p> <p>1. Seleccionar del listado los datos del parámetro Tipo Documento a editar</p> <p>2. Cambiar los datos del parámetro Tipo Documento seleccionado</p> <p>3. Confirmar el cambio de los datos de parámetro Tipo Documento, dando clic en el botón Guardar</p> <p>Eliminar datos del parámetro Tipo Documento</p> <p>1. Seleccionar del listado los datos del parámetro Tipo Documento a eliminar</p> <p>2. Confirmar la eliminación de los datos de parámetro Tipo Documento, dando clic en el botón Eliminar</p>	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
Adicionar datos del parámetro Tipo Documento Ejecución correcta 1. Se deberá mostrar un mensaje confirmado el registro de los datos del nuevo parámetro Tipo Documento	Adicionar datos del parámetro Tipo Documento Ejecución correcta 1. Se visualizó un mensaje confirmado el registro de los datos del nuevo parámetro Tipo Documento

<p>2. En el listado deberá figurar los datos del nuevo parámetro Tipo Documento registrado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al momento de registrar los datos del nuevo parámetro Tipo Documento, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Editar datos del parámetro Tipo Documento</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje confirmando que el cambio de datos del parámetro Tipo Documento seleccionado se realizó correctamente</p> <p>2. En el listado deberá figurar los datos cambiados del parámetro Tipo Documento seleccionado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al momento de cambiar los datos del parámetro Tipo Documento seleccionado, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Eliminar datos del parámetro Tipo Documento</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se deberá solicitar confirmación en la eliminación de los datos del parámetro Tipo Documento seleccionado</p> <p>2. Se deberá mostrar un mensaje confirmado la eliminación correcta de los datos del parámetro Tipo Documento seleccionado</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al eliminar los datos del parámetro Tipo Documento seleccionado para conservar la integridad de la información.</p>	<p>2. En el listado se identificó los datos del nuevo parámetro Tipo Documento registrado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje informando el error al momento de registrar los datos del nuevo parámetro Tipo Documento, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Editar datos del parámetro Tipo Documento</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje confirmando que el cambio de datos del parámetro Tipo Documento seleccionado se realizó correctamente</p> <p>2. En el listado identificó los datos cambiados del parámetro Tipo Documento seleccionado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje informando el error al momento de cambiar los datos del parámetro Tipo Documento seleccionado, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Eliminar datos del parámetro Tipo Documento</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se visualizó la confirmación en la eliminación de los datos del parámetro Tipo Documento seleccionado</p> <p>2. Se visualizó un mensaje confirmado la eliminación correcta de los datos del parámetro Tipo Documento seleccionado</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje informando el error al eliminar los datos del parámetro Tipo Documento seleccionado para conservar la integridad de la información.</p>
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 9	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la prueba de aceptación:	PA-SUP-09
Código de la historia de usuario:	HU-SUP-09
Descripción:	
Este prueba esta diseñada para gestionar los datos del parámetro Tipo Bien utilizados en el aplicativo.	
Condiciones de ejecución:	
Una vez autenticado como SUPERADMINISTRADOR podrá acceder a las funcionalidades del rol y hacer gestión sobre el parámetro Tipo Bien	
Curso de ejecución:	
<p>1. Ingresar al aplicativo SICEV, iniciando sesión con nombre de usuario y contraseña de SUPERADMINISTRADOR</p> <p>2. Seleccionar la opción PARÁMETROS, la opción Gestionar Tipo Bien</p> <p>3. Se listan los datos de los parámetros Tipo Bien registrados hasta el momento</p> <p>Adicionar datos del parámetro Tipo Bien</p> <p>1. Diligenciar los datos del nuevo parámetro Tipo Bien</p> <p>2. Confirmar el registro de los datos del nuevo parámetro Tipo Bien, dando clic en el botón Guardar.</p> <p>Editar datos del parámetro Tipo Bien</p> <p>1. Seleccionar del listado los datos del parámetro Tipo Bien a editar</p> <p>2. Cambiar los datos del parámetro Tipo Bien seleccionado</p> <p>3. Confirmar el cambio de los datos de parámetro Tipo Bien, dando clic en el botón Guardar</p> <p>Eliminar datos del parámetro Tipo Bien</p> <p>1. Seleccionar del listado los datos del parámetro Tipo Bien a eliminar</p> <p>2. Confirmar la eliminación de los datos de parámetro Tipo Bien, dando clic en el botón Eliminar</p>	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
<p>Adicionar datos del parámetro Tipo Bien</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje confirmado el registro de los datos del nuevo parámetro Tipo Bien</p> <p>2. En el listado deberá figurar los datos del nuevo parámetro Tipo Bien registrado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al momento de</p>	<p>Adicionar datos del parámetro Tipo Bien</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje confirmado el registro de los datos del nuevo parámetro Tipo Bien</p> <p>2. En el listado se identificó los datos del nuevo parámetro Tipo Bien registrado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje informando el error al momento de registrar los</p>

<p>registrar los datos del nuevo parámetro Tipo Bien, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Editar datos del parámetro Tipo Bien</p> <p>Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje confirmando que el cambio de datos del parámetro Tipo Bien seleccionado se realizó correctamente 2. En el listado deberá figurar los datos cambiados del parámetro Tipo Bien seleccionado. <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al momento de cambiar los datos del parámetro Tipo Bien seleccionado, por datos faltantes o incoherentes <p>Eliminar datos del parámetro Tipo Bien</p> <p>Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá solicitar confirmación en la eliminación de los datos del parámetro Tipo Bien seleccionado 2. Se deberá mostrar un mensaje confirmado la eliminación correcta de los datos del parámetro Tipo Bien seleccionado <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al eliminar los datos del parámetro Tipo Bien seleccionado para conservar la integridad de la información. 	<p>datos del nuevo parámetro Tipo Bien, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Editar datos del parámetro Tipo Bien</p> <p>Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje confirmando que el cambio de datos del parámetro Tipo Bien seleccionado se realizó correctamente 2. En el listado identificó los datos cambiados del parámetro Tipo Bien seleccionado. <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje informando el error al momento de cambiar los datos del parámetro Tipo Bien seleccionado, por datos faltantes o incoherentes <p>Eliminar datos del parámetro Tipo Bien</p> <p>Ejecución correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó la confirmación en la eliminación de los datos del parámetro Tipo Bien seleccionado 2. Se visualizó un mensaje confirmado la eliminación correcta de los datos del parámetro Tipo Bien seleccionado <p>Ejecución incorrecta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se visualizó un mensaje informando el error al eliminar los datos del parámetro Tipo Bien seleccionado para conservar la integridad de la información.
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 10	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la prueba de aceptación:	PA-SUP-10
Código de la historia de usuario:	HU-SUP-10
Descripción:	
Este prueba esta diseñada para gestionar los datos del parámetro Entidad	

utilizados en el aplicativo.	
Condiciones de ejecución:	
Una vez autenticado como SUPERADMINISTRADOR podrá acceder a las funcionalidades del rol y hacer gestión sobre el parámetro Entidad	
Curso de ejecución:	
<p>1. Ingresar al aplicativo SICEV, iniciando sesión con nombre de usuario y contraseña de SUPERADMINISTRADOR</p> <p>2. Seleccionar la opción PARÁMETROS, la opción Gestionar Entidad</p> <p>3. Se listan los datos de los parámetros Entidad registrados hasta el momento</p> <p>Adicionar datos del parámetro Entidad</p> <p>1. Diligenciar los datos del nuevo parámetro Entidad</p> <p>2. Confirmar el registro de los datos del nuevo parámetro Entidad, dando clic en el botón Guardar.</p> <p>Editar datos del parámetro Entidad</p> <p>1. Seleccionar del listado los datos del parámetro Entidad a editar</p> <p>2. Cambiar los datos del parámetro Entidad seleccionado</p> <p>3. Confirmar el cambio de los datos de parámetro Entidad, dando clic en el botón Guardar</p> <p>Eliminar datos del parámetro Entidad</p> <p>1. Seleccionar del listado los datos del parámetro Entidad a eliminar</p> <p>2. Confirmar la eliminación de los datos de parámetro Entidad, dando clic en el botón Eliminar</p>	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
<p>Adicionar datos del parámetro Entidad</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje confirmado el registro de los datos del nuevo parámetro Entidad</p> <p>2. En el listado deberá figurar los datos del nuevo parámetro Entidad registrado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al momento de registrar los datos del nuevo parámetro Entidad, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Editar datos del parámetro Entidad</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje confirmando que el cambio de datos del parámetro Entidad seleccionado se realizó correctamente</p>	<p>Adicionar datos del parámetro Entidad</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje confirmado el registro de los datos del nuevo parámetro Entidad</p> <p>2. En el listado se identificó los datos del nuevo parámetro Entidad registrado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje informando el error al momento de registrar los datos del nuevo parámetro Entidad, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Editar datos del parámetro Entidad</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje confirmando que el cambio de datos del parámetro Entidad seleccionado se realizó correctamente</p> <p>2. En el listado identificó los datos</p>

<p>2. En el listado deberá figurar los datos cambiados del parámetro Entidad seleccionado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al momento de cambiar los datos del parámetro Entidad seleccionado, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Eliminar datos del parámetro Entidad</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se deberá solicitar confirmación en la eliminación de los datos del parámetro Entidad seleccionado</p> <p>2. Se deberá mostrar un mensaje confirmado la eliminación correcta de los datos del parámetro Entidad seleccionado</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al eliminar los datos del parámetro Entidad seleccionado para conservar la integridad de la información.</p>	<p>cambiados del parámetro Entidad seleccionado.</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje informando el error al momento de cambiar los datos del parámetro Entidad seleccionado, por datos faltantes o incoherentes</p> <p>Eliminar datos del parámetro Entidad</p> <p>Ejecución correcta</p> <p>1. Se visualizó la confirmación en la eliminación de los datos del parámetro Entidad seleccionado</p> <p>2. Se visualizó un mensaje confirmado la eliminación correcta de los datos del parámetro Entidad seleccionado</p> <p>Ejecución incorrecta</p> <p>1. Se visualizó un mensaje informando el error al eliminar los datos del parámetro Entidad seleccionado para conservar la integridad de la información.</p>
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 11	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la prueba de aceptación:	PA-SUP-11
Código de la historia de usuario:	HU-SUP-11
Descripción:	
<p>Esta prueba esta diseñada para verificar que el aplicativo cargue correctamente el consolidado estadísticas de las diferentes oficinas de la Unidad de Víctimas. Busca almacenar la información mensualmente de los casos por hechos victimizantes que se hayan reportado en la población censada.</p>	
Condiciones de ejecución:	
<p>Una de las actividades del Superadministrador del aplicativo es cargar los datos consolidados de las estadísticas mensuales del constante proceso de la Unidad, lo cual se hará una vez las oficinas consoliden y envíen la información.</p>	
Curso de ejecución:	
<p>1. Ingresar al aplicativo SICEV, iniciando sesión con nombre de usuario y</p>	

contraseña de SUPERADMINISTRADOR 2. Seleccionar la opción ESTADÍSTICAS, la opción Cargar estadísticas 3. Seleccionar la Oficina de la cual sube los datos 4. Seleccionar el archivo plano con los datos de las estadísticas de la oficina respectiva (cada oficina maneja una plantilla diferente la cual se encuentra validada en el aplicativo) 5. Confirmar el registro de los datos del archivo plano en la base de datos	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
Ejecución correcta 1. Se deberá mostrar un mensaje confirmando que los datos fueron almacenados correctamente en la base de datos. Ejecución incorrecta 1. Se deberá mostrar un mensaje informando sobre el error al momento de almacenar los datos del archivo plano en la base de datos o por error en el formato del archivo	Ejecución correcta 1. Se visualizó un mensaje confirmando que los datos fueron almacenados correctamente en la base de datos. Ejecución incorrecta 1. Se visualizó un mensaje informando sobre el error al momento de almacenar los datos del archivo plano en la base de datos o por error en el formato del archivo
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 12	
Módulo del sistema:	USUARIOS
Código de la prueba de aceptación:	PA-SUP-12
Código de la historia de usuario:	HU-SUP-12
Descripción:	
Esta prueba permite la visualización de la información cargada a la base de datos con los datos consolidados estadísticos de las oficinas	
Condiciones de ejecución:	
Una vez ingresa el usuario permite la consulta de la información cargada al aplicativo desde el navegador, la interpretación de los datos dependerá del conocimiento de los funcionarios de la unidad.	
Curso de ejecución:	
1. Ingresar al aplicativo SICEV, iniciando sesión con nombre de usuario y contraseña de SUPERADMINISTRADOR 2. Seleccionar la opción ESTADÍSTICAS, la opción Visualizar 3. Seleccionar el período de tiempo para la consulta, fecha de inicio y fecha final 4. Seleccionar la oficina de la cual se va a consulta los datos 5. Confirmar la búsqueda de la información de acuerdo a los parámetros establecidos.	

Resultados esperados:		Resultados obtenidos:	
Ejecución correcta 1. Se deberá mostrar el listado con los datos correspondientes a las estadísticas de la oficina seleccionada y en el período de tiempo establecido.		Ejecución correcta 1. Se visualizó el listado con los datos correspondientes a las estadísticas de la oficina seleccionada y en el período de tiempo establecido.	
Ejecución incorrecta 1. Se deberá mostrar un mensaje informando el error al listar los datos de la estadística de acuerdo a los parámetros establecidos por falta de datos		Ejecución incorrecta 1. Se visualizó un mensaje informando el error al listar los datos de la estadística de acuerdo a los parámetros establecidos por falta de datos	
Calificación de la prueba:		Las historias se implementaron correctamente	

3.2. MÓDULO CENSO

Este módulo plantea la captura y modificación de los datos de la población víctima incluye los datos de las familias y de cada persona en las mismas, incluyendo los datos que permitan la caracterización respectiva.

3.2.1. Etapa de planificación

A continuación, se lista las historias de usuario abordadas en este módulo.

Tabla 6. Historias de usuario – Módulo Censo

Historia de Usuario No. 1	
Módulo del sistema:	CENSO
Código de la historia de usuario:	HU-CEN-01
Título de la historia:	Censo víctimas
Descripción:	
El usuario ingresa al aplicativo y se encuentra con el menú CENSO, el cual despliega un Submenú que tiene dos opciones (CENSAR VICTIMA y CONSULTAR), ingresamos a la opción es CENSAR VICTIMAS	
Observaciones:	
Censo victimas solicita inicialmente la información del núcleo familiar	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 2	
Módulo del sistema:	CENSO

Código de la historia de usuario:	HU-CEN-02
Título de la historia:	Diligenciar campos familia
Descripción:	
<p>El usuario deberá diligenciar los datos del núcleo familiar, se deberá tener en cuenta que estos datos agrupan la situación familiar y afectara a cada persona se incluya en el núcleo familiar, los datos a ingresar se clasifican: Ubicación Familiar, Ubicación del conflicto, Motivos del conflicto y/o desplazamiento, Bienes y/o propiedades, y preguntas que definen algunas de las características del núcleo familiar después de que termine la primera parte el usuario deberá diligenciar los datos de carácter persona de cada uno de los miembros de la familia. los datos generales a ingresar son: Datos personales, como Nombre, Identificación, Fecha de Nacimiento, Genero, Estado civil entre otros; además, Se solicita datos que identifican a tipo de población a la que pertenece, escolaridad y ingresos económicos.</p>	
Observaciones:	
la información aquí ingresada estará a cargo de personal capacitado, que por lo general es asignado por la alcaldía municipal o funcionario publico a cargo de la alimentación del aplicativo	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 3	
Módulo del sistema:	CENSO
Código de la historia de usuario:	HU-CEN-03
Título de la historia:	Buscar
Descripción:	
<p>Busca a la persona que se solicite mediante numero de documento permitiendo acceder a la información personal, familiar y si ha tenido acceso alguna consulta de las entidades prestadoras de servicios como SALUD, EDUCACIÓN, VIVIENDA etc. El aplicativo nos da la opción de visualizar los datos mediante tres botones DATOS PERSONALES, DATOS FAMILIARES Y ENTIDADES</p>	
Observaciones:	
Esta función permite conocer al usuario del sistema si ya se encuentra registrado y a que tipo de conflicto pertenece	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

3.2.2. Etapa de diseño

A continuación, se registran las tarjetas Colaborador –Responsabilidad – Clase, modeladas en este módulo.

Tabla 7. Tarjetas CRC – Módulo Censo

Tarjeta CRC No. 1	
Módulo del sistema:	CENSO
Código de la tarjeta CRC:	CRC-CEN-01
Nombre de la clase:	CENSAR
Responsabilidades	
<p>1. Visualizar la plantilla para el diligenciamiento de los datos del referentes al censo.</p> <p>2. Evidenciar que los datos solicitados inicialmente corresponden al núcleo familiar</p> <p>3. Mostrar mensaje de error si los datos están incompletos o errados</p> <p>4. Evidenciar que los siguientes datos corresponda a datos personales</p> <p>5. Mostrar mensaje de error si los datos están incompletos o errados.</p> <p>6. Mostrar plantilla de censo personal cuantas veces sea solicitado en censo familiar</p> <p>Usuario: Diligenciar los datos del núcleo familiar, los datos generales a ingresar son:</p> <p>1. Ubicación Familiar</p> <p>2, Ubicación del conflicto,</p> <p>3, Motivos del conflicto y/o desplazamiento,</p> <p>4. Bienes y/o propiedades,</p> <p>5 Preguntas que definen algunas de las características del núcleo familiar y entorno.</p> <p>Usuario: Diligenciar los datos de carácter personal. los datos generales a ingresar son:</p> <p>1. Datos personales, Nombre, Identificación, Fecha de Nacimiento, Genero, Estado civil entre otros;</p> <p>2. Datos que identifican a tipo de población a la que pertenece, escolaridad y ingresos económicos.</p>	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

3.2.3. Etapa de prueba

A continuación, se muestra las pruebas de unidad, realizadas en las funcionalidades de este módulo.

Tabla 8. Pruebas de unidad – Módulo Censo

Unidad de Prueba No. 1	
Módulo del sistema:	CENSO
Código de la unidad de prueba:	UP-CEN-01
Código de la tarjeta CRC:	CRC-CEN-01
¿Cumple con los siguientes requisitos?	
1. Permite la visualización de la platilla para el diligenciamiento del censo?.	Si
2. Permite diligenciar datos de la correspondientes a los datos familiares?.	Si
3. Muestra los mensajes de error o incompletos?.	Si
2. Permite diligenciar datos de la correspondientes a los datos personales?.	Si
2. Permite diligenciar datos de la correspondientes a los datos personales en el caso de mas de un miembro?.	Si
3. Muestra los mensajes de error o incompletos?.	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

Unidad de Prueba No. 2	
Módulo del sistema:	CENSO
Código de la unidad de prueba:	UP-CEN-02
Código de la tarjeta CRC:	CRC-CEN-02
¿Cumple con los siguientes requisitos?	
1. Permite la visualización de método de Búsqueda mediante numero de documento?.	Si
2. Muestra los mensajes de no encontrado?.	Si
3. Muestra la información personal ?	Si
4. Muestra la información familiar relacionada con la persona buscada?	Si
5. Muestra la información de la oferta publica relacionada con la persona buscada?	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

A continuación, se muestra las pruebas de aceptación realizadas en las funcionalidades de este módulo.

Tabla 9. Pruebas de aceptación – Módulo Censo

Prueba de Aceptación No. 1	
Módulo del sistema:	CENSO
Código de la prueba de aceptación:	PA-CEN-01
Código de la historia de usuario:	HU-CEN-01
Descripción:	
Esta prueba está diseñada para garantizar el accesos a las funcionalidades de censo, donde el usuario ya superado el ingreso le permita acceder a la función CENSAR o CONSULTAR.	
Condiciones de ejecución:	
Un vez el usuario del aplicativo ha superado la autenticación deberá acceder al menú CENSO, donde encontrara las opciones CENSAR o CONSULTAR	
Curso de ejecución:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingreso al aplicativo SICEV 2. Diligenciar Nombre de Usuario y Contraseña correspondientes al rol CENSO 3. Diligenciamiento Correcto 4. Seleccione pestaña CENSO, Se despliegan dos opciones (CENSAR y CONSULTAR) 5. Seleccione la Opción CENSAR 	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al Aplicativo y apertura de pagina de Inicio. 2. ingresar Datos Solicitados (Usuario y Contraseña). Correspondientes al rol CENSO 3. Mostrar mensaje de alerta. 4. Permite visualizar las funcionalidades del CENSO 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El aplicativo ingreso y muestra la pagina de Inicio. 2. Existe la opción que permite digitar el nombre y la contraseña 3. Muestra el mensaje de error si se ingresa de manera incorrecta o no registrada 4. Permitió visualizar a de la pagina de inicio de CENSO
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 2	
Módulo del sistema:	CENSO
Código de la prueba de aceptación:	PA-CEN-02
Código de la historia de usuario:	HU-CEN-02
Descripción:	
Esta prueba esta diseñada para verificar el cargue y diligenciamiento de los datos correspondientes a los datos del núcleo familiar. los datos a ingresar se clasifican: Ubicación Familiar, Ubicación del conflicto, Motivos del conflicto y/o desplazamiento, Bienes y/o propiedades, y preguntas que definen algunas de las	

características del núcleo familiar	
Condiciones de ejecución:	
Una vez autenticado podrá acceder a las funcionalidades del rol y como tal al diligenciamiento de los datos características del CENSO, y en particular con los datos del núcleo familiar.	
Curso de ejecución:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al aplicativo SICEV 2. Diligenciar Nombre de Usuario y Contraseña correspondientes al rol CENSO 3. Diligenciamiento Correcto 4. Seleccione pestaña CENSO Se despliegan dos opciones (CENSAR VICTIMA y CONSULTA 5. Seleccione la Opción CENSAR VICTIMA 6. Diligenciar los datos Solicitados, correspondientes a el censo del núcleo familiar 7. redirección a CENSO PERSONA 8. Diligenciar los datos de CENSO PERSONAL 9. Mensajes de alerta 	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al Aplicativo y apertura de pagina de Inicio. 2. ingresar Datos Solicitados (Usuario y Contraseña). Correspondientes al rol CENSO 3. Mostrar mensaje de alerta. 4. Permite visualizar las funcionalidades del CENSO 5. Permite seleccionar la opción CENSO VICTIMAS 6. Mostrar la plantilla del Censo familiar 7. Mostrar mensajes de alerta 8. Mostrar la plantilla del Censo personal 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El aplicativo ingreso y muestra la pagina de Inicio. 2. Existe la opción que permite digitar el nombre y la contraseña. 3. Muestra el mensaje de error si se ingresa de manera incorrecta o no registrada. 4. Muestra la pagina de inicio de CENSO. 5. Desplego una opción donde se puede seleccionar la opción del Censo. 6. Se Visualiza la pagina donde permite cargar los datos del censo Familiar. 7. Muestra los mensajes de alerta cuando no se diligencia de manera incorrecta o incompleta. 8. Se Visualiza la pagina donde permite cargar los datos del censo personal.
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 3	
Módulo del sistema:	CENSO

Código de la prueba de aceptación:	PA-CEN-03
Código de la historia de usuario:	HU-CEN-03
Descripción:	
Este prueba esta diseñada para corroborar y/o Consultar los datos ingresados de los Usuarios, permitiendo mostrar datos personales, familiares y accesos a oferta publica	
Condiciones de ejecución:	
Una vez autenticado dentro del rol CENSO permitirá mediante la Opción BUSCAR hacer la revisión de los datos ingresados de las victimas	
Curso de ejecución:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingreso al aplicativo SICEV 2. Diligenciar Nombre de Usuario y Contraseña correspondientes al rol CENSO 3. Diligenciamiento Correcto 4. Seleccione pestaña CENSO Se despliegan dos opciones (CENSAR VICTIMA y BUSCAR 5. Seleccione la Opción BUSCAR 6. Diligenciar la cédula de la persona víctima 7, El sistema mostrará los datos personales en primera instancia y tendrá opciones de navegación para poder acceder a DATOS FAMILIARES Y ENTIDADES 	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al Aplicativo y apertura de pagina de Inicio. 2. ingresar Datos Solicitados (Usuario y Contraseña). Correspondientes al rol CENSO 3. Mostrar mensajes de alerta 4. Redireccionar a funcionalidades de CENSO 5. Despliegue de Funciones BUSCAR 6. Diligenciar los datos correspondientes a la cédula de la persona víctima 7. Mensaje de Alerta 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permitió el ingreso al Aplicativo y apertura de pagina de Inicio. 2. ingreso los Datos Solicitados (Usuario y Contraseña). Correspondientes al rol CENSO 3. Muestra los mensajes de Alerta 4. Muestra las opciones del menú Censo y permitió el acceso a BUSCAR 5. Se visualiza la plantilla de búsqueda 6. Permite la digitación de los datos y busca la información solicitada. 7. Muestra el mensaje de alerta
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

3.3. MÓDULO OFERTA PÚBLICA

Este módulo permite el registro directo o mediante archivo plano de los datos de las víctimas que hayan accedido a los diferentes servicios de la oferta pública por parte de las entidades.

3.3.1. Etapa de planificación

A continuación, se lista las historias de usuario abordadas en este módulo.

Tabla 10. Historias de usuario – Módulo Oferta Pública

Historia de Usuario No. 1	
Módulo del sistema:	OFERTA PÚBLICA
Código de la historia de usuario:	HU-OPU-01
Título de la historia:	Registro del Servicio
Descripción:	
Una vez la persona Víctima esta identificada mediante el número de documento y este en la base de datos se podrá proceder a hacer el cargue del la atención en el servicio. Los datos solicitados son Fecha de Atención, Departamento, Municipio, Tipo de entidad, Nombre de la entidad, tipo de Atención y observaciones	
Observaciones:	
la información aquí ingresada estará a cargo de personal capacitado a cargo de la alimentación del aplicativo por lo cual se solicita datos puntuales y de conocimiento de los funcionarios	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Historia de Usuario No. 2	
Módulo del sistema:	OFERTA PÚBLICA
Código de la historia de usuario:	HU-OPU-02
Título de la historia:	Cargue Masivo
Descripción:	
Se hará mediante un archivo *.csv, delimitados por comas, el cual deberá contener los datos de los usuarios ya registrados, que los datos son responsabilidad del Usuario del aplicativo	
Observaciones:	
los datos del archivo plano son de carácter lineal y se cargaran a la Base de datos sin restricción, estos datos deben ser validados por el Usuario antes del ingreso al aplicativo	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

3.3.2. Etapa de diseño

A continuación, se registra las tarjetas Colaborador –Responsabilidad – Clase, modeladas en este módulo.

Tabla 11. Tarjetas CRC – Módulo Oferta Pública

Tarjeta CRC No. 1	
Módulo del sistema:	OFERTA PÚBLICA
Código de la tarjeta CRC:	CRC-OPU-01
Nombre de la clase:	CARGUE INDIVIDUAL
Responsabilidades	
1. Verificar que los datos suministrados de correspondan a una de las personas registrada en base de datos 2. Mostrar los datos de la persona solicitada. 3. Mostrar la plantilla de registro de la oferta publica a la que accedió. 4. Cargar de información a la base de datos	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Tarjeta CRC No. 2	
Módulo del sistema:	OFERTA PÚBLICA
Código de la tarjeta CRC:	CRC-OPU-02
Nombre de la clase:	CARGUE MASIVO
Responsabilidades	
1. ingresara la opción dos del Submenú CARGUE MASIVO 2. Diligenciar los datos en el archivo plano suministrado por el desarrollador 3. El archivo *.csv, delimitados por comas, el cual deberá contener los datos de los usuarios ya registrados, que los datos son responsabilidad del Usuario del aplicativo,	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

3.3.3. Etapa de prueba

A continuación, se muestra las pruebas de unidad, realizadas en las funcionalidades de este módulo.

Tabla 12. Pruebas de unidad – Módulo Oferta Pública

Unidad de Prueba No. 1	
Módulo del sistema:	OFERTA PÚBLICA
Código de la unidad de prueba:	UP-OPU-01
Código de la tarjeta CRC:	CRC-OPU-01
¿Cumple con los siguientes requisitos?	
1. Permite verificar que los datos suministrados de correspondan a una de las personas registrada en base de datos?	Si
2. Permite mostrar los datos de la persona solicitada?	Si
3. Permite mostrar la plantilla de registro de la oferta publica a la que accedió?	Si
4. Permite cargar de información a la base de datos ?	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

Unidad de Prueba No. 2	
Módulo del sistema:	OFERTA PÚBLICA
Código de la unidad de prueba:	UP-OPU-02
Código de la tarjeta CRC:	CRC-OPU-02
¿Cumple con los siguientes requisitos?	
1. permite ingresar a la opción dos del Submenú "CARGUE MASIVO"	Si
2. Permite diligenciar los datos en el archivo plano suministrado por el desarrollador	Si
3. Comprobar que el archivo *.csv, delimitados por comas, el cual deberá contener los datos de los usuarios ya registrados, que los datos son responsabilidad del Usuario del aplicativo,	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

A continuación, se muestra las pruebas de aceptación realizadas en las funcionalidades de este módulo.

Tabla 13. Pruebas de aceptación – Módulo Oferta Pública

Prueba de Aceptación No. 1	
Módulo del sistema:	OFERTA PÚBLICA
Código de la prueba de aceptación:	PA-OPU-01
Código de la historia de usuario:	HU-OPU-01
Descripción:	
Una vez la persona Víctima está identificada mediante el número de documento y este en la base de datos se podrá proceder a hacer el cargo de la atención en el servicio.	
Los datos solicitados son Fecha de Atención, Departamento, Municipio, Tipo de	

entidad, Nombre de la entidad, tipo de Atención y observaciones	
Condiciones de ejecución:	
Deberá estar superado el login del usuario y suministrar datos de las personas que ya se encuentren registrados en el sistema es responsabilidad del Usuario el manejo de la información	
Curso de ejecución:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Suministrar los datos de que correspondan a las personas registrada en base de datos 2. Visualizar los datos de la persona solicitada. 3. Mostrar la plantilla de registro de la oferta publica a la que accedió. 4. Cargar de información a la base de datos ingresados de la oferta publica. 	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Que los datos suministrados sean verificados si encuentran el la base da datos 2. coherencia de los datos que devuelve el aplicativo de la persona solicitada. 3. permita visualizar la plantilla de registro de la oferta publica y se pueda cargar 4. Verificación y cargue de los datos ingresados de la oferta publica. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. los datos suministrados fueron verificados y muestra el resultado 2. Los datos coinciden con la persona solicitada. 3. Muestra la plantilla del cargue de la oferta publica. 4. Mensaje de ingreso correcto.
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 2	
Módulo del sistema:	OFERTA PÚBLICA
Código de la prueba de aceptación:	PA-OPU-02
Código de la historia de usuario:	HU-OPU-02
Descripción:	
Se hará mediante un archivo *.csv, delimitados por comas, el cual deberá contener los datos de los usuarios ya registrados, que los datos son responsabilidad del Usuario del aplicativo	
Condiciones de ejecución:	
los datos del archivo plano deberá estar validados por el usuario del sistema, donde revisará si las personas están registradas en el sistema	
Curso de ejecución:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. ingresar a la opción dos del Submenú CARGUE MASIVO 2. Diligenciar los datos en el archivo plano suministrado por el desarrollador 3. El archivo *.csv, delimitados por comas, el cual deberá contener los datos de los usuarios ya registrados, que los datos son responsabilidad del Usuario del 	

aplicativo,	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualizar la opción de CARGUE MASIVO, 2. Solicitar el archivo *.csv, delimitados por comas, el cual deberá contener los datos de los usuarios ya registrados, que los datos son responsabilidad del Usuario del aplicativo, 3. Cargar archivo a la base de datos 4. Mensaje de alerta 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se Visualiza la pagina de inicio de la opción de CARGUE MASIVO, 2. Muestra la interfaz donde permite el cargue del archivo *.csv, delimitados por comas. 3. Abre la ventana de búsqueda para identificar el archivo a cargar a la base de datos 4. Muestra de Mensaje de alerta
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

3.4. MÓDULO REPORTES

Este módulo permite las consultas, reportes y estadísticas necesarias en la Unidad de Víctimas que originan a partir de los datos generales como de los datos relacionados en el acceso a la oferta pública previamente ingresados. También incluye el desarrollo de las consultas parametrizadas de la generación de los reportes y estadísticas.

3.4.1. Etapa de planificación

A continuación, se lista las historias de usuario abordadas en este módulo.

Tabla 14. Historias de usuario – Módulo Reportes

Historia de Usuario No. 1	
Módulo del sistema:	OFERTA PÚBLICA
Código de la historia de usuario:	HU-OPU-01
Título de la historia:	Registro del Servicio
Descripción:	
<p>Una vez la persona Víctima esta identificada mediante el numero de documento y este en la base de datos se podrá proceder a hacer el cargue del la atención en el servicio.</p> <p>Los datos solicitados son Fecha de Atención, Departamento, Municipio, Tipo de entidad, Nombre de la entidad, tipo de Atención y observaciones</p>	
Observaciones:	
<p>la información aquí ingresada estará a cargo de personal capacitado a cargo de la alimentación del aplicativo por lo cual se solicita datos puntuales y de conocimiento de los funcionarios</p>	

Estado de implementación:	IMPLEMENTADA
---------------------------	--------------

Historia de Usuario No. 2	
Módulo del sistema:	OFERTA PÚBLICA
Código de la historia de usuario:	HU-OPU-02
Título de la historia:	Cargue Masivo
Descripción:	
Se hará mediante un archivo *.csv, delimitados por comas, el cual deberá contener los datos de los usuarios ya registrados, que los datos son responsabilidad del Usuario del aplicativo	
Observaciones:	
los datos del archivo plano son de carácter lineal y se cargaran a la Base de datos sin restricción, estos datos deben ser validados por el Usuario antes del ingreso al aplicativo	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

3.4.2. Etapa de diseño

A continuación, se registra las tarjetas Colaborador –Responsabilidad – Clase, modeladas en este módulo.

Tabla 15. Tarjetas CRC – Módulo Reportes

Tarjeta CRC No. 1	
Módulo del sistema:	ENTIDADES
Código de la tarjeta CRC:	CRC-REP-01
Nombre de la clase:	Reportes Censo
Responsabilidades	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Permite al Usuario del aplicativo acceder a reportes programados para la consulta: 2. Permite ingresar los parámetros de búsqueda por ubicación y fecha. 3. Permite la visualización de la consulta de Hecho victimizante por municipio 4. Permite la visualización de la consulta de Numero de Victimas por Municipio 5. Permite la visualización de la consulta de Tipo de población por Municipio 	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

Tarjeta CRC No. 2

Módulo del sistema:	ENTIDADES
Código de la tarjeta CRC:	CRC-REP-02
Nombre de la clase:	Reportes Entidad
Responsabilidades	
1. Permite al Usuario del aplicativo acceder a reportes programados para la consulta: 2. Permite ingresar los parámetros de búsqueda por ubicación y fecha. 3. Permite la visualización de la consulta de Municipio vs Entidad 4. Permite la visualización de la consulta de Numero de Total Entidades	
Colaboraciones:	
Ninguna	
Estado de implementación:	IMPLEMENTADA

3.4.3. Etapa de prueba

A continuación, se muestra las pruebas de unidad, realizadas en las funcionalidades de este módulo.

Tabla 16. Pruebas de unidad – Módulo Reportes

Unidad de Prueba No. 1	
Módulo del sistema:	ENTIDADES
Código de la unidad de prueba:	UP-REP-01
Código de la tarjeta CRC:	CRC-REP-01
¿Cumple con los siguientes requisitos?	
1. Permite al Usuario del aplicativo acceder a reportes programados para la consulta?	Si
2. Permite ingresar los parámetros de búsqueda por ubicación y fecha?	Si
3. Permite la visualización de la consulta de Hecho victimizante por municipio?	Si
4. Permite la visualización de la consulta de Numero de Víctimas por Municipio?	Si
5. Permite la visualización de la consulta de Tipo de población por Municipio?	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

Unidad de Prueba No. 2	
Módulo del sistema:	ENTIDADES
Código de la unidad de prueba:	UP-REP-02
Código de la tarjeta CRC:	CRC-REP-02
¿Cumple con los siguientes requisitos?	

1. Permite al Usuario del aplicativo acceder a reportes programados para la consulta?	Si
2. Permite ingresar los parámetros de búsqueda por ubicación y fecha?	Si
3. Permite la visualización de la consulta de Municipio vs Entidad?	Si
4. Permite la visualización de la consulta de Numero de Total Entidades?	Si
Calificación a la prueba:	IMPLEMENTACIÓN CORRECTA

A continuación, se muestra las pruebas de aceptación realizadas en las funcionalidades de este módulo.

Tabla 17. Pruebas de aceptación – Módulo Reportes

Prueba de Aceptación No. 1	
Módulo del sistema:	ENTIDADES
Código de la prueba de aceptación:	PA-REP-01
Código de la historia de usuario:	HU-REP-01
Descripción:	
<p>el usuario en la opción accederá a tipos de consultas programadas solicitadas por la unidad de victimas de los reportes que ellos rinden ante entidades de control los cuales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Hecho victimizante y municipio * Numero de Victimas vs Municipio * Tipo de población vs Municipio 	
Condiciones de ejecución:	
<p>Se solicitara como datos de Búsqueda:</p> <p>Fecha Inicial Fecha Final Departamento Municipio</p> <p>el aplicativo mostrara los datos correspondientes a el rango de búsqueda que se digite.</p>	
Curso de ejecución:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingreso al aplicativo SICEV 2. Diligenciar Nombre de Usuario y Contraseña 3. Diligenciamiento Correcto 4. Acceso al menú Reportes Censo 5 Visualización de reporte seleccionado <ul style="list-style-type: none"> * Hecho victimizante y municipio * Numero de Victimas vs Municipio * Tipo de población vs Municipio 	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al aplicativo 2. Diligenciar Nombre de Usuario y 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingreso al aplicativo SICEV 2. Diligenciar Nombre de Usuario y

<p>Contraseña correspondientes al Rol</p> <p>3. Coherencia de los datos de usuario</p> <p>4. Visualización de la pagina inicial del menú Reportes Censo</p> <p>5 Visualización de ras opciones de selección</p> <p>* Hecho victimizante y municipio</p> <p>* Numero de Victimas vs Municipio</p> <p>* Tipo de población vs Municipio</p> <p>con su respectivos parámetros de consulta Fecha Inicial, Fecha Final, Departamento Y Municipio</p>	<p>Contraseña</p> <p>3. Diligenciamiento Correcto</p> <p>4. Acceso al menú Reportes Censo</p> <p>5 Visualización de reporte seleccionado</p>
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

Prueba de Aceptación No. 2	
Módulo del sistema:	ENTIDADES
Código de la prueba de aceptación:	PA-REP-02
Código de la historia de usuario:	HU-REP-02
Descripción:	
<p>Se podrá acceder a las tipos de consultas programadas solicitadas por la unidad de victimas de los reportes que ellos rinden ante entidades de control los cuales son:</p> <p>* Municipio vs Entidad</p> <p>* Total Entidades</p>	
Condiciones de ejecución:	
<p>Se solicitara como datos de Búsqueda:</p> <p>Fecha Inicial</p> <p>Fecha Final</p> <p>Departamento</p> <p>Municipio</p> <p>el aplicativo mostrara los datos correspondientes a el rango de búsqueda que se digite.</p>	
Curso de ejecución:	
<p>1. Ingreso al aplicativo SICEV</p> <p>2. Diligenciar Nombre de Usuario y Contraseña</p> <p>3. Diligenciamiento Correcto</p> <p>4. Acceso al menú Reportes Entidades</p> <p>5 Visualización de reporte seleccionado</p> <p>* Municipio vs Entidad</p> <p>* Total Entidades</p>	
Resultados esperados:	Resultados obtenidos:

1. Ingreso al aplicativo SICEV 2. Diligenciar Nombre de Usuario y Contraseña 3. Diligenciamiento Correcto 4. Acceso al menú Reportes Censo 5 Visualización de reporte seleccionado	1. Ingreso al aplicativo SICEV 2. Diligenciar Nombre de Usuario y Contraseña 3. Diligenciamiento Correcto 4. Acceso al menú Reportes Censo 5 Visualización de reporte seleccionado
Calificación de la prueba:	Las historias se implementaron correctamente

4. CONCLUSIONES

La programación extrema es una metodología robusta y confiable, con la que se puede generar sistemas de información de gran dimensión y satisfaciendo las necesidades del cliente por completo.

La metodología XP genera aplicaciones escalables y fáciles de mantener en el tiempo, además, genera código fácil de entender para otros desarrolladores debido a las normativas de comentarios y definición de variables altamente descriptivas.

Las herramientas de desarrollo, despliegue y almacenamiento de datos utilizados, garantizan un adecuado nivel de seguridad, alto grado de persistencia de la información almacenada en la base de datos, también la estabilidad del sistema, entre muchas otras ventajas propias del alto acoplamiento de este tipo de sistemas.

Un sistema integrado multiplica los beneficios, en comparación con varios sistemas que manejan los procesos por separado, además de elevar el nivel de organización de información manejada por la organización.

El software implementa los requerimientos que la Unidad De Víctimas requiere donde se evidencio que en la puesta en marcha del aplicativo garantiza el almacenamiento y procesamiento de la información conforme a los requerimientos.

A pesar de que el cumplimiento de los requisitos del software se llevó a cabo, la migración de información, no se realizó por orden de la Dirección Nacional de la unidad de Víctimas, manifestando que la seguridad de la información contenida es de exhaustivo cuidado y mientras la Unidad De Víctimas no cuente con un servidor seguro no podrá migrar los datos de los Servidores de la dirección general.

El proyecto actual permite aplicar los conocimientos que fueron adquiridos durante el transcurso de la carrera en Ingeniería de Sistemas de la Universidad de Nariño y permiten que el estudiante obtenga experiencia.

5. RECOMENDACIONES

Desarrollar tiene inmensas opciones de mejorar, complementar y optimizar, puesto que no era posible abarcar la totalidad de las necesidades de la Unida de Víctimas dentro de este proyecto, teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, se recomienda tratar de que las partes que sean posteriormente desarrolladas se acoplen de la mejor manera posible con el sistema actual.

Para obtener un buen funcionamiento del sistema desarrollado, se recomienda que sea desplegado en un equipo cuyos recursos tanto de hardware como de software sean relativamente actuales conforme lo indica el Manual de Sistema

Al ser un sistema de información web, se recomienda adecuar una conexión a Internet, con una dirección IP pública propia y/o un nombre de dominio institucional adecuado.

La información para manejar en el sistema de información es cambiante y toda esta registrada en la base de datos de SQL server, por eso es conveniente realizar backups periódicamente y almacenarlos en un sitio seguro, con el fin de tener un respaldo en una situación de emergencia.

Obtener los permisos de la Unidad Nacional para poder explotar el potencial del software o se gestione los recursos necesarios para la consecución de uno que pueda almacenar y dar seguridad a la información y que a su vez de la confianza que requiere el manejo de la información de las víctimas del conflicto armado.

Considerar políticas de seguridad referente al personal que tiene acceso al módulo de reportes, debido a la importancia de la información contenida y su confidencialidad.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

CCM. (2015). Lenguajes de programación, Enciclopedia. Obtenido de <http://es.ccm.net/contents/304-lenguajes-de-programacion>

Centro de memoria histórica. (2011). Ley de víctimas y restitución de tierras. Obtenido de <https://www.centrodememoriahistorica.gov.co/micrositios/caminosParaLaMemoria/descargables/ley1448.pdf>

Cortizo Perez, J. C., & Ruiz Leyva, M. (2003). eXtreme Programming. Villaviciosa de Odón, Madrid (España): AINetSolutions Technical Report No. 01.

Díaz, M. -U. (2014). Unidad de victimas - Seccional Nariño. (J. Burbano, Entrevistador)

Herramientas para PYMES. (2016). WampServer 5, Herramientas para pymes. Obtenido de <http://www.herramientasparapymes.com/>

Joskowicz, J. (2008). Reglas y practicas en eXtreme Programming. Vigo(España): Universidad de Vigo.

Ministerio de Educación. (2007). Acción social, Properidad para todos. Obtenido de <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-138837.html>

Monografías. (2014). Bases de datos , Conceptos basicos. Obtenido de <https://eshttp://www.monografias.com/trabajos7/sisinf/sisinf.shtml.net/senaticscesar/bases-de-datos-conceptos-basicos>

Monografías. (2015). Monografías.com Sistema de Información. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos7/sisinf/sisinf.shtml>

Okhosting. (2016). Metodologías de de desarrollo de software. Obtenido de <https://okhosting.com/blog/metodologias-del-desarrollo-de-software/>

Unidad de victimas. (1997). Sistema de información de víctimas. Obtenido de <http://victimas.unidadvictimas.gov.co/siv/>

Unidad de victimas. (2011). Ley 1448, Congreso de Colombia. Obtenido de <http://www.unidadvictimas.gov.co/es/ley-1448-de-2011/13653>

Unidad de víctimas. (2014). Registro unico de víctimas. Obtenido de <http://rni.unidadvictimas.gov.co/RUV>

Unidad de víctimas. (2016). ASTREA. Obtenido de <http://www.unidadvictimas.gov.co/es/formato-base-insumos-astrea/14355>

Unidad de víctimas. (2016). Orfeo V1 . Obtenido de <http://www.unidadvictimas.gov.co/es/etiquetas-relacionadas-biblioteca/formato-orfeo>

Unidad de víctimas. (2016). Unidad de víctimas. Obtenido de <http://www.unidadvictimas.gov.co/es/organigrama-de-la-unidad/15530>

Unidad para la Atención y Reparación Integral a las Víctimas. (2013). Unidad para la Atención y Reparación Integral a las Víctimas. Recuperado el 28 de 05 de 2013, de <http://www.unidadvictimas.gov.co/index.php/acerca-de-la-unidad>

Unidad víctimas. (2008). Sistema de información de reparación administrativa. Obtenido de <http://victimas.unidadvictimas.gov.co/sira/>

Unidad víctimas. (2011). Decreto 4800 de 2011. Obtenido de <http://www.unidadvictimas.gov.co/es/decreto-4800-de-2011/13108>

Unidad víctimas. (s.f.). Sistemas de atención para la población desplazada, SIPOD. Obtenido de <http://sipod.unidadvictimas.gov.co/Security/Login.aspx?taskID=b7dd270b-74dd-4c10-ba6a-eb040adb8d53>

Universidad mayor de San Andres. (8 de abril de 2012). Universidad mayor de San Andres Sistema de seguimiento academico escolar "Ave Maria". Recuperado el 11 de diciembre de 2012, de <http://grupo13sistemaacademicoescolar.wordpress.com/2-3-metodologias/>

WAMP, H. (2016). wikipedia. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/WAMP>

Wikipedia. (2015). Programación extrema, Programming. Obtenido de https://es..org/wiki/Programación_extrema

Wikipedia. (2016). Adobe Flash Player. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash_Professional