

T796.3
GAR m
V3
e.2

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Programa de Tecnología en Computación Proyecto de Graduación

Previo a la obtención del Título de:
ANALISTA DE SISTEMAS

Temas:
Módulo de Selecciones
Manual de Demostración

Autores
Wendy Jessica García Cevallos
Raúl Alberto Lozano Baidal
Paola Eliana Martínez Betancourt
Marjorie Annabelle Melgar Célleri

Director
Mae. Alexandra Paladines

Año
1999 - 2000

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
ANALISTA DE SISTEMAS**

TEMA: MÓDULO DE SELECCIONES

MANUAL DE DEMOSTRACIÓN

AUTORES

**WENDY JESSICA GARCÍA CEVALLOS
RAÚL ALBERTO LOZANO BAIDAL
PAOLA ELIANA MARTÍNEZ BETANCOURT
MARJORIE ANNABELLE MELGAR CÉLLERI**

DIRECTOR

MAE. ALEXANDRA PALADINES

AÑO

1999 – 2000

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradecemos a Dios, por ser ese Padre que no abandona, y por darnos las fuerzas necesarias para culminar este manual.

Agradecemos a nuestros padres, por la confianza y apoyo incondicional que siempre hemos recibido de ellos, en cualquier decisión que tomamos.

A nuestros amigos que a pesar de encontrarse en la misma situación, tuvieron la voluntad de ayudarnos y enseñarnos siempre cuando lo necesitamos.

DEDICATORIA

A Dios que siempre guía nuestros pasos. A nuestros padres por ser testimonios vivos de esfuerzo y trabajo; y a todas las personas que supieron extender su mano cuando la necesitábamos para que este trabajo se realice en el tiempo solicitado.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Proyecto de Graduación nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al **PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación)** de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

FIRMA DE LOS AUTORES

Wendy García Cevallos

Wendy Jessica García Cevallos

Raúl Lozano Baidal

Raúl Alberto Lozano Baidal

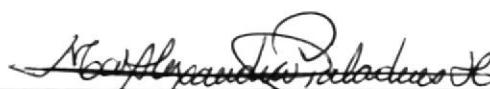
Paola Martínez B

Paola Eliana Martínez Betancourt

Marjorie Melgar Céller

Marjorie Annabelle Melgar Céller

FIRMA DEL DIRECTOR DE PROYECTO



MAE. Alexandra Paladines de Ponce

TABLA DE CONTENIDO

1. GENERALIDADES DEL SISTEMA DE SELECCIONES.....	1
1.1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.2. OBJETIVOS GENERALES	1
1.3. OBJETIVOS PARTICULARES	1
1.4. OTROS BENEFICIOS.....	1
1.5. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE	2
1.6. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	3
2. INSTALACIÓN DEL DEMO	1
2.1. REQUERIMIENTOS PREVIOS A LA INSTALACIÓN	1
2.2. PROCESO DE INSTALACIÓN	1
3. ARRANQUE DEL DEMO	1
3.1. ENCENDER LA COMPUTADORA	1
3.2. BOTONES ESTÁNDAR DEL DEMO	4
4. PRESENTACIÓN DEL DEMO	1
4.1. MANTENIMIENTO DE FICHA.....	2
4.1.1. <i>Objetivo</i>	2
4.1.2. <i>Beneficio</i>	2
4.1.3. <i>Pantalla</i>	2
4.2. MANTENIMIENTO DE SANCIONES POR INFRACCIÓN.....	3
4.2.1. <i>Objetivo</i>	3
4.2.2. <i>Beneficio</i>	3
4.2.3. <i>Pantalla</i>	3
4.3. MANTENIMIENTO DE ASIGNACIÓN DE FUNCIONES	4
4.3.1. <i>Objetivo</i>	4
4.3.2. <i>Beneficio</i>	4
4.3.3. <i>Pantalla</i>	4
4.4. ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO.....	5
4.4.1. <i>Objetivo</i>	5
4.4.2. <i>Beneficio</i>	5
4.4.3. <i>Pantalla</i>	5
4.5. CALENDARIO DE JUEGO.....	6
4.5.1. <i>Objetivo</i>	6
4.5.2. <i>Beneficio</i>	6
4.5.3. <i>Pantalla</i>	6
4.6. CONVOCATORIA	7
4.6.1. <i>Objetivo</i>	7
4.6.2. <i>Beneficio</i>	7
4.6.3. <i>Pantalla</i>	7
4.7. PARTIDOS DE LA SELECCIÓN.....	8
4.7.1. <i>Objetivo</i>	8
4.7.2. <i>Beneficio</i>	8
4.7.3. <i>Pantalla</i>	8
4.8. ASIGNACIÓN DE SANCIONES	9
4.8.1. <i>Objetivo</i>	9
4.8.2. <i>Beneficio</i>	9
4.8.3. <i>Pantalla</i>	9

4.9. VIÁTICOS.....	10
4.9.1. <i>Objetivo</i>	10
4.9.2. <i>Beneficio</i>	10
4.9.3. <i>Pantalla</i>	10
4.10. PLAN DE PREMIOS.....	11
4.10.1. <i>Objetivo</i>	11
4.10.2. <i>Beneficio</i>	11
4.10.3. <i>Pantalla</i>	11
4.11. CONSULTA DE CONVOCATORIA.....	12
4.11.1. <i>Objetivo</i>	12
4.11.2. <i>Beneficio</i>	12
4.11.3. <i>Pantalla</i>	12
4.12. CONSULTA DE VIÁTICOS.....	13
4.12.1. <i>Objetivo</i>	13
4.12.2. <i>Beneficio</i>	13
4.12.3. <i>Pantalla</i>	13
4.13. CONSULTA DE SANCIONES VARIAS.....	14
4.13.1. <i>Objetivo</i>	14
4.13.2. <i>Beneficio</i>	14
4.13.3. <i>Pantalla</i>	14

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 2

FIGURA 2.1	INSTALACIÓN DEL DEMO DEL SISTEMA. PASO 1	2
FIGURA 2.2	INSTALACIÓN DEL DEMO DEL SISTEMA. PASO 2	3
FIGURA 2.3	INSTALACIÓN DEL DEMO DEL SISTEMA. PASO 3	3
FIGURA 2.4	INSTALACIÓN DEL DEMO DEL SISTEMA. PASO 4	4
FIGURA 2.5	INSTALACIÓN DEL DEMO DEL SISTEMA. PASO 5	4
FIGURA 2.6	INSTALACIÓN DEL DEMO DEL SISTEMA. PASO 6	5
FIGURA 2.7	INSTALACIÓN DEL DEMO DEL SISTEMA. PASO 7	6
FIGURA 2.8	INSTALACIÓN DEL DEMO DEL SISTEMA. PASO 8	7
FIGURA 2.9	INSTALACIÓN DEL DEMO DEL SISTEMA. PASO 9	8
FIGURA 2.10	INSTALACIÓN DEL DEMO DEL SISTEMA. PASO 10	8
FIGURA 2.11	INSTALACIÓN DEL DEMO DEL SISTEMA. PASO 11	8

CAPÍTULO 3

FIGURA 3.1	PANTALLA DE ACCESO A LA RED	1
FIGURA 3.2	ESCRITORIO DE WINDOWS	2
FIGURA 3.3	PANTALLA PRINCIPAL DEL DEMO	2
FIGURA 3.4	PANTALLA INICIAL DEL DEMO	3

CAPÍTULO 4

FIGURA 4.1	MANTENIMIENTO DE FICHA	2
FIGURA 4.2	MANTENIMIENTO DE SANCIONES POR INFRACCIÓN	3
FIGURA 4.3	MANTENIMIENTO DE ASIGNACIÓN DE FUNCIONES	4
FIGURA 4.4	ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATO	5
FIGURA 4.5	CALENDARIO DE JUEGO	6
FIGURA 4.6	CONVOCATORIA	7
FIGURA 4.7	PARTIDOS DE LA SELECCIÓN	8
FIGURA 4.8	ASIGNACIÓN DE SANCIONES	9
FIGURA 4.9	VIÁTICOS	10
FIGURA 4.10	PLAN DE PREMIOS	11
FIGURA 4.11	CONSULTA DE CONVOCATORIA	12
FIGURA 4.12	CONSULTA DE VIÁTICOS	13
FIGURA 4.13	CONSULTA DE SANCIONES VARIAS	14

ÍNDICE DE TABLAS

CAPÍTULO 1

TABLA 1.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	3
TABLA 1.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	3

CAPÍTULO 3

TABLA 3.1 BOTONES ESTÁNDAR DEL DEMO	4
---	---



CAPÍTULO 1.

GENERALIDADES DEL SISTEMA DE SELECCIONES

1. GENERALIDADES DEL SISTEMA DE SELECCIONES

1.1. INTRODUCCIÓN

Bienvenido



Este folleto demostrativo mostrará las ventajas que ofrece el Sistema de Selecciones, como una herramienta de software que permitirá llevar un *Control Automático de los Procesos* llevados a cabo en Departamento de Selecciones de la Federación Ecuatoriana de Fútbol.

1.2. OBJETIVOS GENERALES



El Sistema de **Selecciones** provee información actualizada y confiable en cualquier momento permitiendo un eficiente control interno para los responsables de coordinar todo lo referente con la Selección Nacional de Fútbol.

1.3. OBJETIVOS PARTICULARES

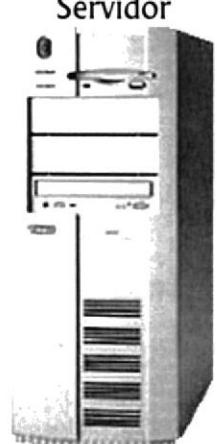
El Sistema ayudará a realizar consultas y reportes tanto por pantalla como por impresión relacionados a las convocatorias, partidos, sanciones, viáticos, premios y demás procesos que se realizan a diario en el Departamento de Selecciones. De esta manera se podrá realizar el examen posterior de las operaciones del mencionado departamento, mediante los mecanismos señalados.

1.4. OTROS BENEFICIOS

- ✓ Un ambiente integrado que motiva a la eficiencia y eficacia de todas las operaciones que realice la Institución.
- ✓ Control en las operaciones para evitar errores humanos.
- ✓ Correcta administración del personal que esta a cargo del funcionamiento del departamento de selecciones.
- ✓ El flujo de información va a ser más rápido, entre los Departamentos.

- ✓ Se trabajará con un Software actualizado, de acuerdo a las necesidades presentes.
- ✓ Existirá un efectivo desarrollo y control de las actividades.
- ✓ El Software y Hardware utilizado permitirá trabajar en un ambiente integrado.
- ✓ Los Miembros de la Comisión de Selecciones no perderán tiempo en la toma de decisiones.
- ✓ Ahorro de tiempo para la ejecución de todos los procesos automatizados.

1.5. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Equipo	Características	Descripción
 Servidor	Microprocesador Velocidad Arquitectura del Bus Memoria RAM Memoria Caché Memoria de Vídeo Disco Duro Tipo de Monitor Unidad de Disquete Teclado Tarjeta de Vídeo Tarjeta de Red Tarjeta de Sonido CD ROM	PENTIUM 350 MHZ PCI 64 bits 128 MB 512 KB 2 MB 12 GB SVGA 15''' De 1.44 MB 101 Teclas PCI 3 COM 32 Bits 36X
 Estación de Trabajo	Microprocesador Velocidad Arquitectura del Bus Memoria RAM Memoria Caché Memoria de Vídeo Disco Duro Tipo de Monitor Unidad de Disquete Teclado Tarjeta de Red	PENTIUM MMX 300 MHZ PCI 32 bits 32 MB 512 KB 2 MB 3.2 GB SVGA 15''' De 1.44 MB 101 Teclas 3 COM

 Impresora	Cualquier tipo de impresora de alta resolución, mínimo 360 x 360 DPI.
---	---

Tabla 1.1 Requerimientos de Hardware

1.6. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

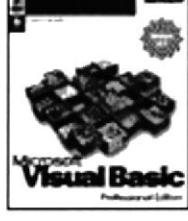
Logotipo	Descripción del programa
 Microsoft Windows NT Server	Microsoft Windows NT 4.0 en español. Este será utilizado en el Servidor y es necesario para el funcionamiento de la red, pudiendo ser otras plataformas para el Back-End.
 Microsoft SQL Server	Microsoft SQL Server 7.0 en español.
 Microsoft Windows 98	Microsoft Windows 95 o Windows 98 en español. Este será utilizado en las estaciones de trabajo.
 Microsoft Visual Basic Professional Edition	Microsoft Visual Basic 6.0 en español, Edición Empresarial con licencia.
 Microsoft Office 97 Professional Edition	Microsoft Office 2000 en inglés.

Tabla 1.2 Requerimientos de Software.



CAPÍTULO 2.

INSTALACIÓN DEL DEMO

2. INSTALACIÓN DEL DEMO

El proceso de instalación consiste en almacenar en su disco duro los programas necesarios para que el Demo del Sistema de Selecciones pueda funcionar. Lo siguiente le ayudará a preparar e instruir la puesta en marcha del Demo.

2.1. REQUERIMIENTOS PREVIOS A LA INSTALACIÓN

Antes de comenzar el proceso de instalación debe cumplir con los siguientes requisitos.

1. Tener los discos o el CD de instalación del Demo del Sistema de Selecciones.
2. No es necesario que se creen directorios en el disco duro, el disquete o el CD de instalación crea el directorio y copia todos los Archivos del Sistema en el directorio especificado.
3. Eliminar todos los archivos temporales de su computadora.
4. El disco duro por lo menos debe tener 3 MB de espacio libre, para poder trabajar óptimamente.
5. Verificar los archivos y carpetas de su disco duro en busca de errores, y también la superficie del disco. Esto lo puede hacer con Microsoft SCANDISK que viene con Windows 95.
6. Con el paso del tiempo, los archivos pueden quedar divididos en fragmentos almacenados en diferentes lugares del disco duro. Estos archivos aparecen enteros al abrirlos pero su PC tarda más tiempo en leerlos y escribir en ellos. Utilice el Defragmentador de disco que viene con Windows 95.
7. Cerrar todas las aplicaciones que estén corriendo actualmente.



Es importante que se cumplan con los requerimientos mencionados, para que el Sistema de Selecciones pueda instalarse y funcionar correctamente.

2.2. PROCESO DE INSTALACIÓN

Esta sección describe como instalar el Demo del Sistema de Selecciones, una vez cumplido con los requerimientos anteriores; los pasos para instalar el Demo del Sistema de Selecciones son los siguientes.

1. Dé un click en la Barra de Inicio de Windows, ubíquese en Programas y después de otro click en Explorador de Windows, inserte el CD de Instalación de Demo Selecciones en la unidad D:\.

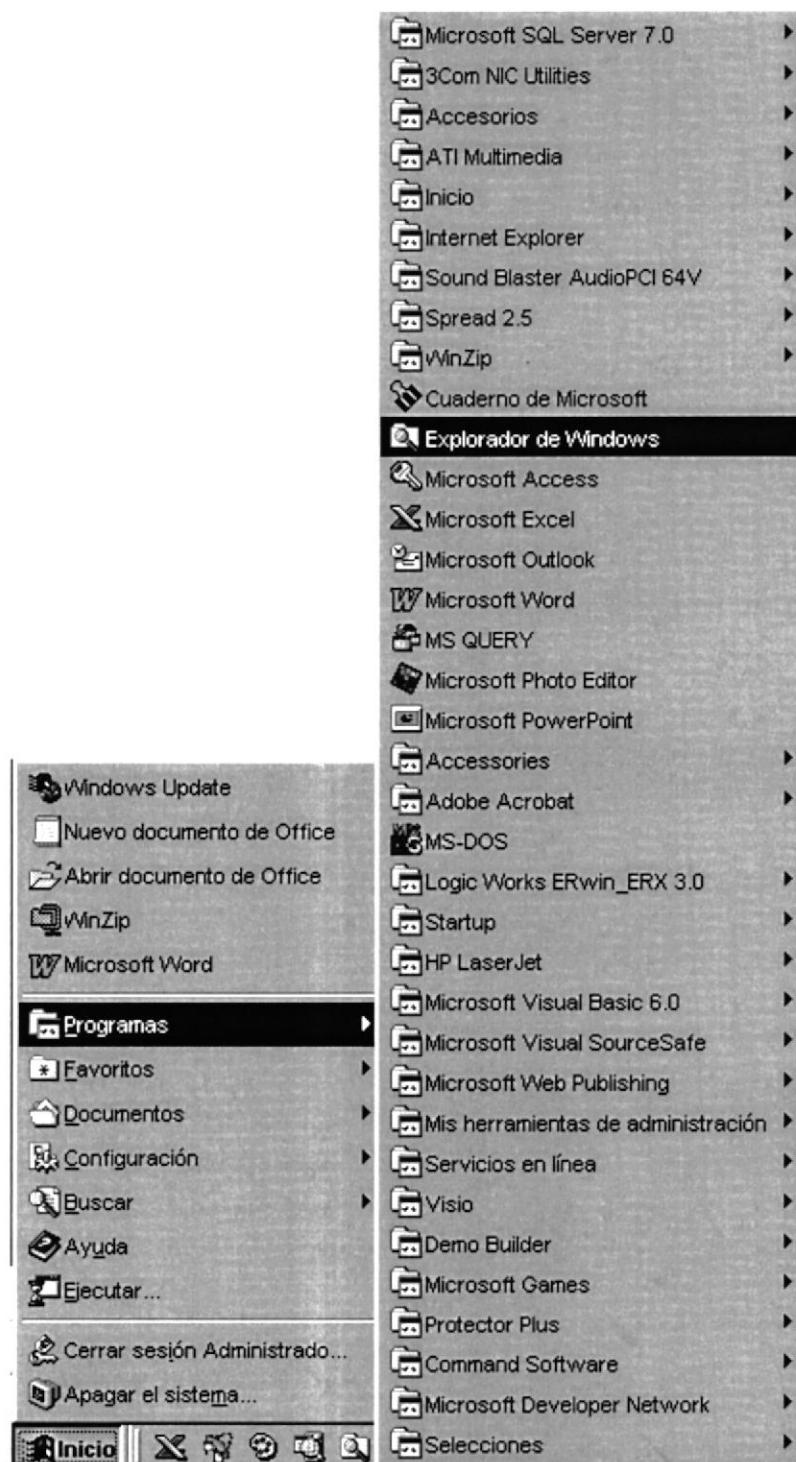


Figura 2.1 Instalación del Demo del Sistema. Paso 1

2. De doble click en el archivo SETUP.EXE para iniciar el proceso.

El Programa de Instalación comenzará automáticamente a copiar los archivos necesarios durante el proceso de instalación, espere a que termine de copiarlos.

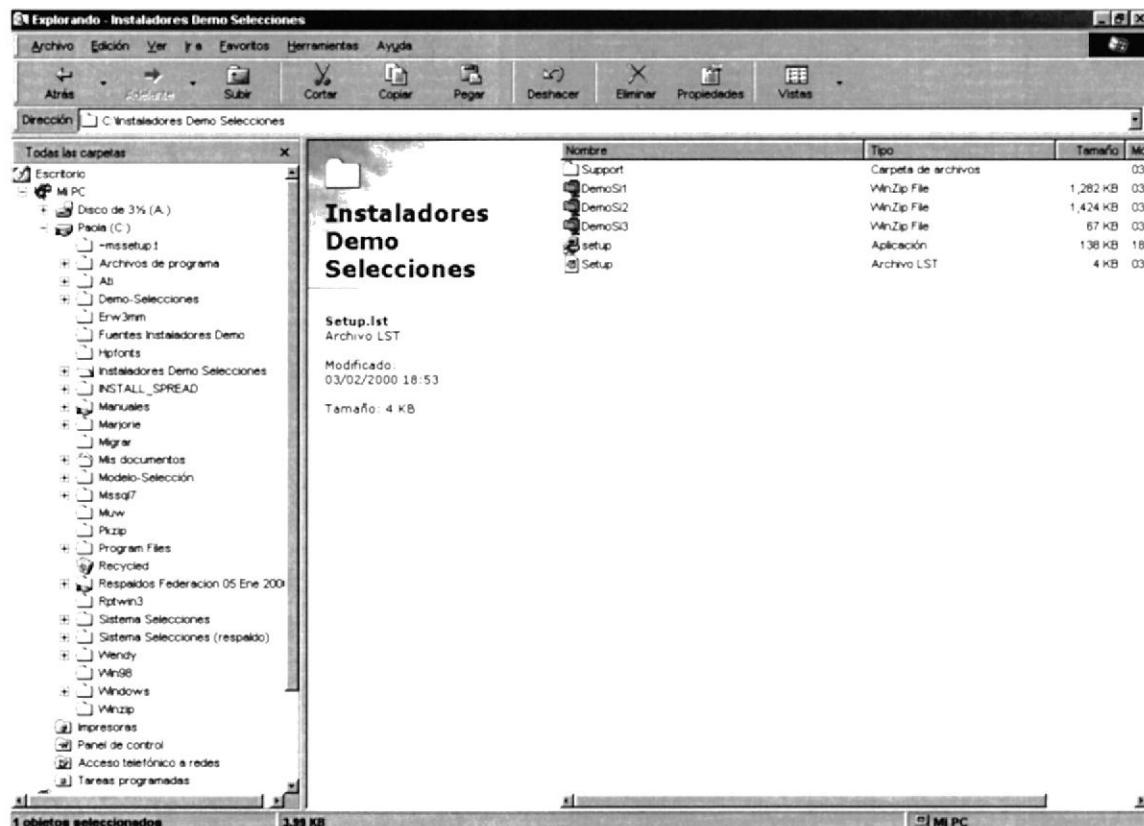


Figura 2.2 Instalación del Demo del Sistema. Paso 2

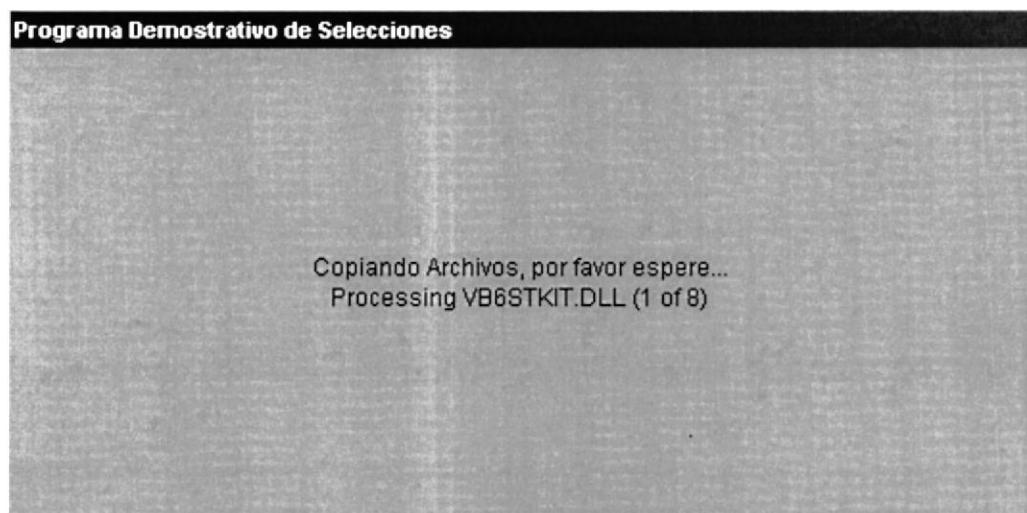


Figura 2.3 Instalación del Demo del Sistema. Paso 3

3. El Programa de instalación verificará si los archivos de sistema de su máquina están desactualizados, si es así, le pedirá re-iniciar su equipo. Si desea puede dar click en **Cancelar** y ejecutar el programa posteriormente, de lo contrario de click en **Aceptar** para continuar con la instalación.

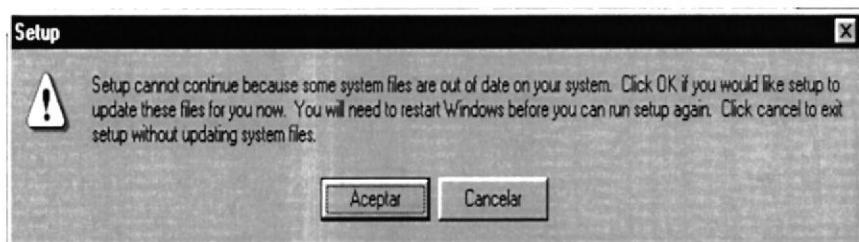


Figura 2.4 Instalación del Demo del Sistema. Paso 4

4. Una vez re-iniciada la sesión, ingrese su Usuario y Contraseña de Red si la tuviese y de click en **Aceptar**, de lo contrario ignore y de click en **Cancelar**, pero recuerde que no podrá accesar a los recursos de la Red.

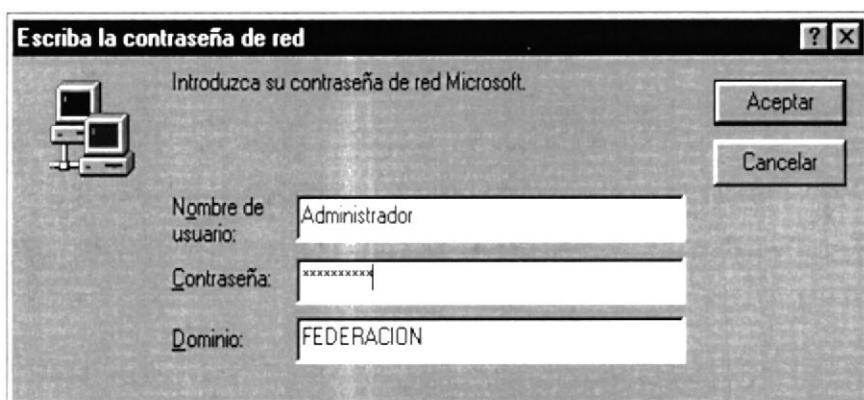


Figura 2.5 Instalación del Demo del Sistema. Paso 5

5. Se recomienda cerrar las aplicaciones que estuvieren abiertas para evitar conflictos en la actualización de archivos compartidos durante la instalación presione **ALT + Tab** para cambiar de aplicación. Finalmente de click en **OK** para continuar.

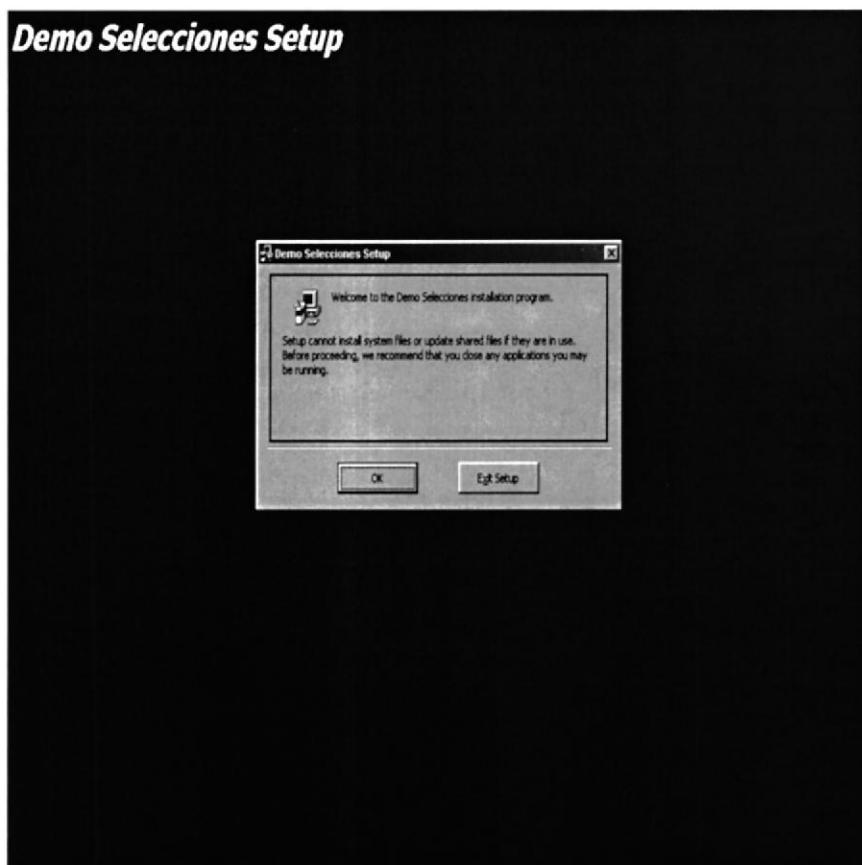


Figura 2.6 Instalación del Demo del Sistema. Paso 6

6. De click en el botón que aparece resaltado por defecto si está de acuerdo con la ruta de instalación que se muestra en pantalla, de lo contrario de click en el botón <<Change Directory>> (Cambiar Directorio).

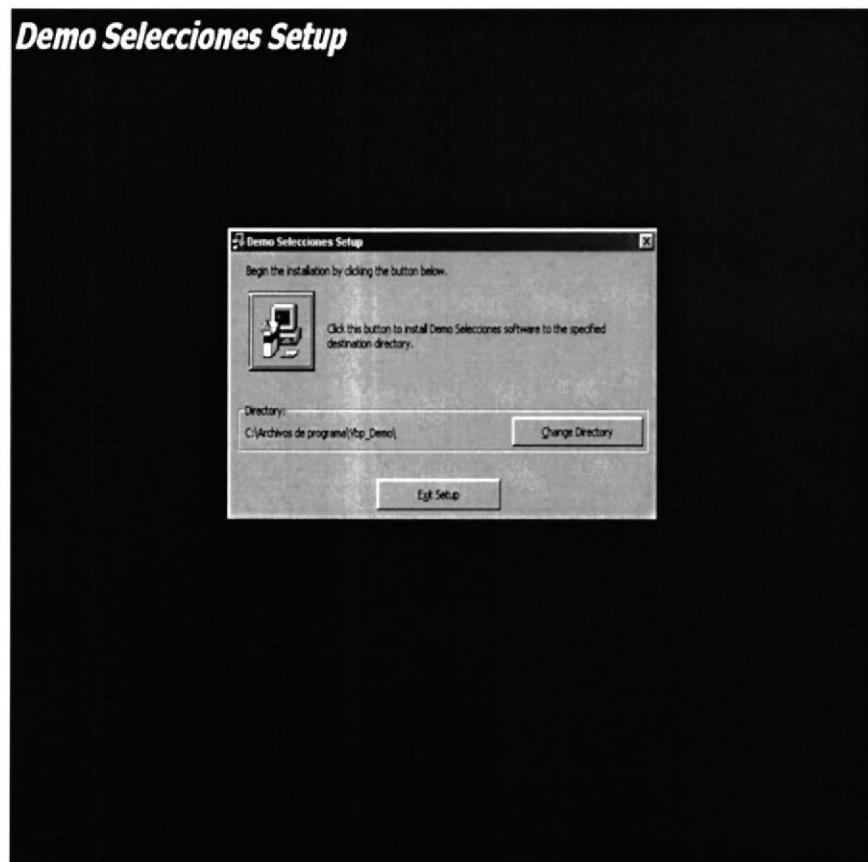
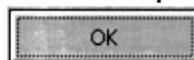


Figura 2.7 Instalación del Demo del Sistema. Paso 7



Para salir del programa de instalación de click en el botón Exit Sub o presione la combinación de teclas ALT + X.

7. Escriba la ruta completa donde desea que se instale el Programa Demostrativo de Selecciones. De click en  para continuar.

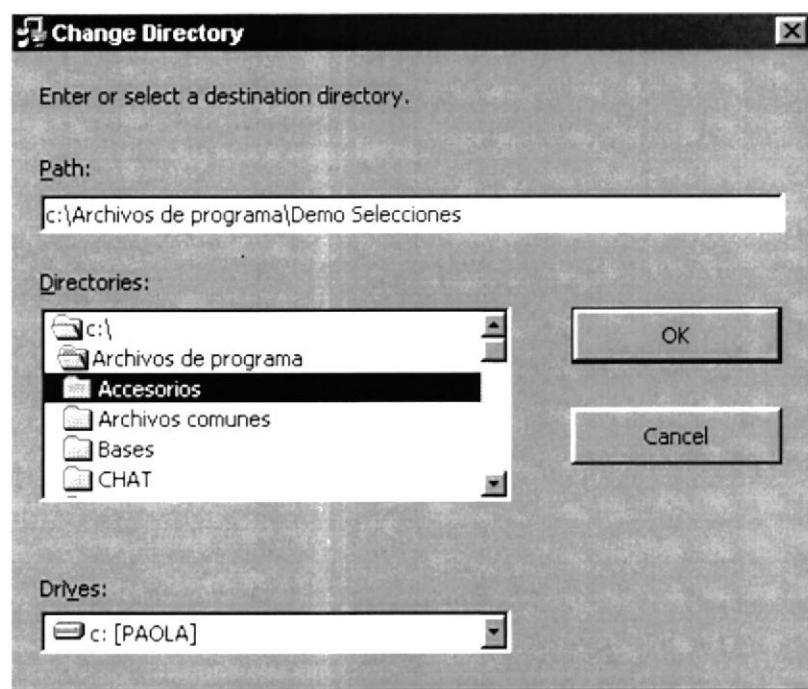


Figura 2.8 Instalación del Demo del Sistema. Paso 8



Si desea instalar en una carpeta nueva, escriba la ruta deseada que el programa de instalación la creará.

8. Elija el Grupo de Programas bajo el cual se encontrará el archivo ejecutable. De click en <<Continue>> para aceptar.

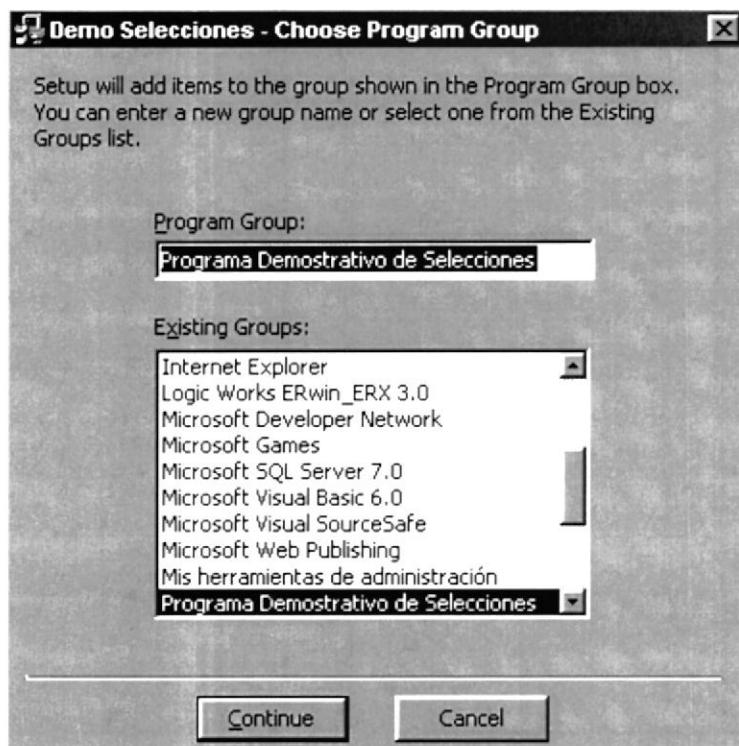


Figura 2.9 Instalación del Demo del Sistema. Paso 9

9. El Programa de Instalación finalmente copiará todos los archivos necesarios para la ejecución y creará el acceso en la Barra de inicio de Windows.

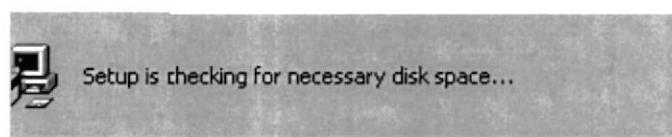


Figura 2.10 Instalación del Demo del Sistema. Paso 10

10. Finalmente se mostrará en pantalla un mensaje indicando que la instalación se completó exitosamente. De click en **Aceptar**.

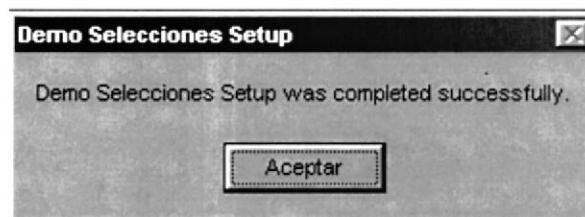
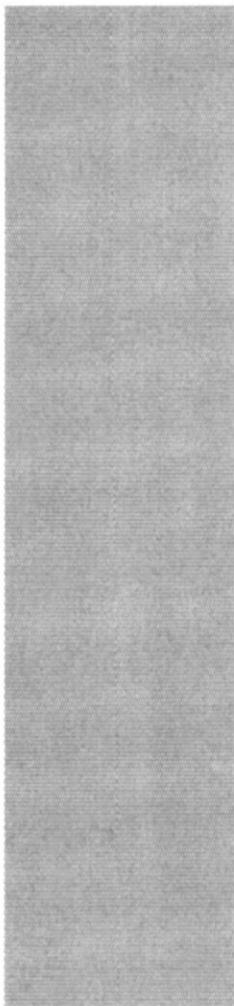


Figura 2.11 Instalación del Demo del Sistema. Paso 11



CAPÍTULO 3.

ARRANQUE DEL DEMO

3. ARRANQUE DEL DEMO

3.1 ENCENDER LA COMPUTADORA

1. Encender el switch de potencia del CPU (Power a ON).
2. Encender el switch de potencia del monitor (Power a ON).
3. Aparecerá una pantalla de acceso a la red, en la cual tendrá que ingresar el nombre de la computadora que tenga asignado y la contraseña de acceso, si tuviere.

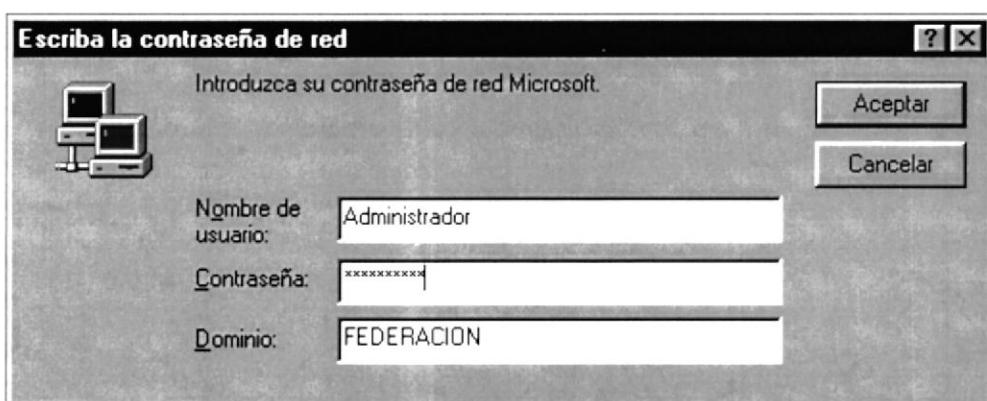


Figura 3.1 Pantalla de acceso a la red

Puede cancelar la contraseña de acceso a la red pero no tendrá permisos a los recursos compartidos por los demás usuarios.

4. El Sistema Operativo Windows 95 o Windows 98 dependiendo de cual tenga instalado, empezará a cargarse. Aparecerá la pantalla que se muestra a continuación, en la cual deberá dar un click en la Barra de Inicio de Windows, ubíquese en Programas y busque la carpeta Programa Demostrativo de Selecciones y después de otro click en el título del mismo nombre.



Figura 3.2 Escritorio de Windows

5. Enseguida le saldrá la siguiente pantalla, donde le explica los objetivos del Sistema de Selecciones.

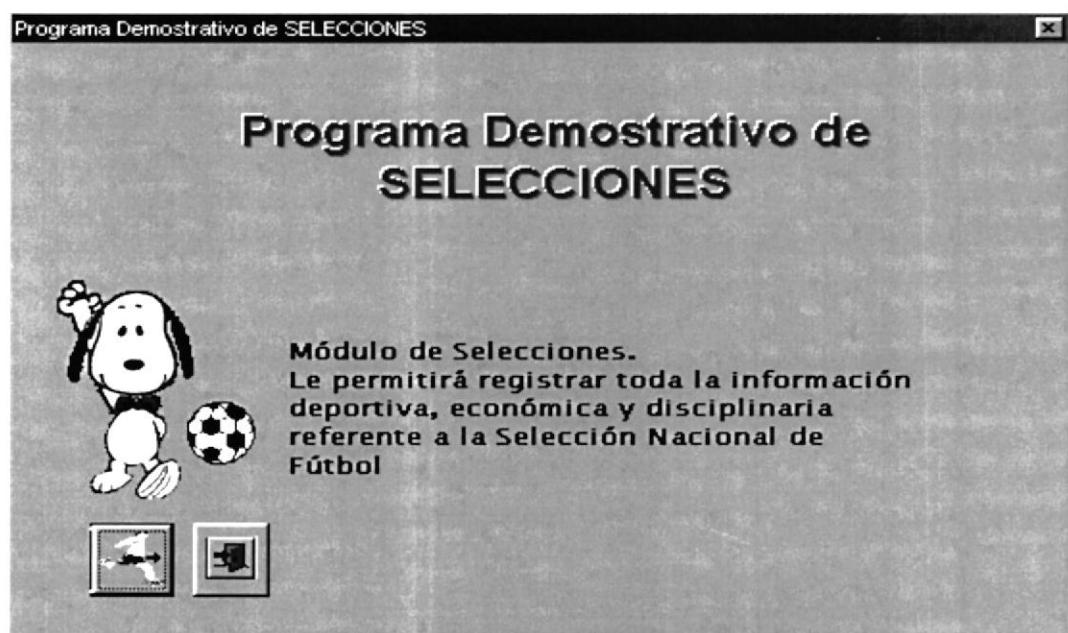


Figura 3.3 Pantalla Principal del Demo

6. Para comenzar la presentación del Demo haga click en el botón  y le mostrará inicial la Pantalla del Demo, si desea salir del Demo haga click en el botón .

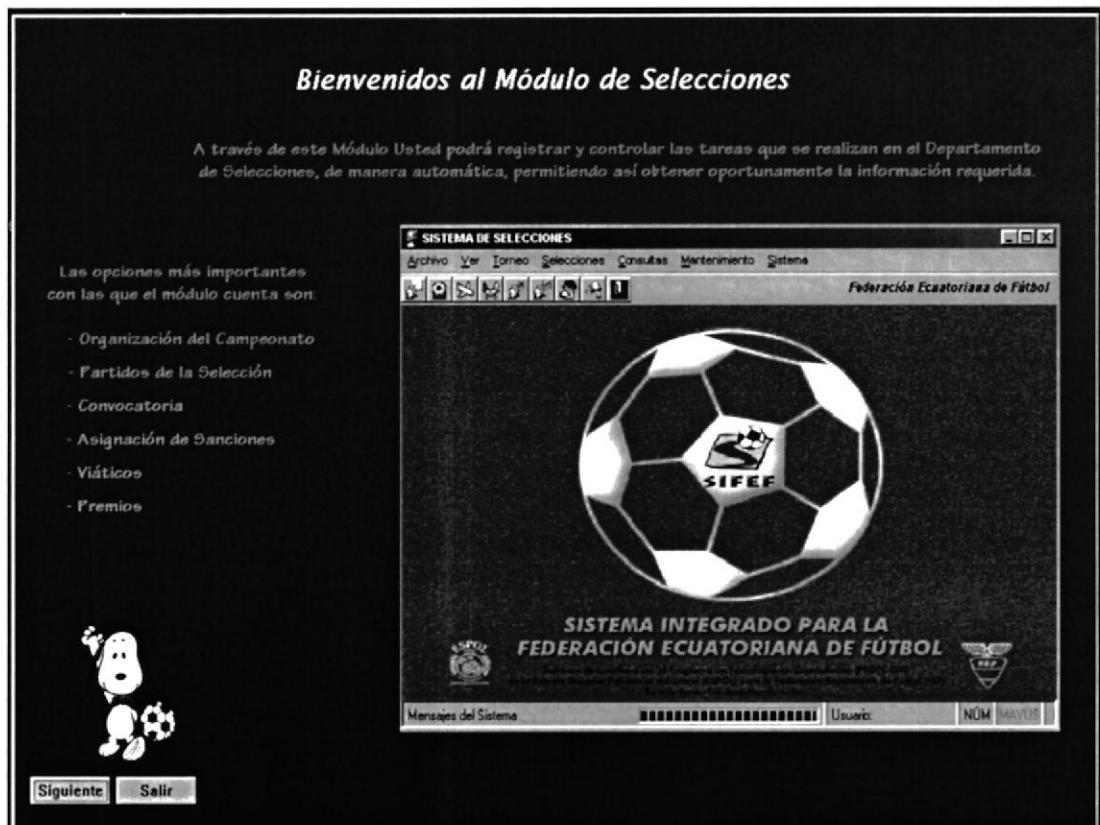


Figura 3.4 Pantalla Inicial del Demo

En cada Pantalla del Demo, le indicará que opción del Sistema es y su objetivo principal.

3.2 BOTONES ESTÁNDAR DEL DEMO

A continuación se explica el manejo de los botones con que se manipula el Demo.

Anterior

Botón **Previa**, retrocede a la pantalla anterior.

Siguiente

Botón **Siguiente**, avanza a la pantalla siguiente.

Ver

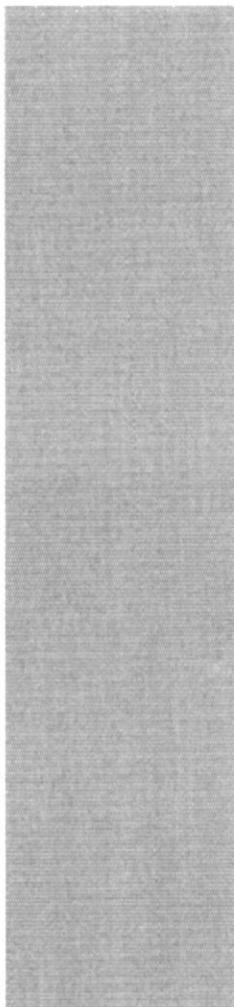
Botón **Ver**, presenta la demostración de la opción activa.

Salir

Botón **Salir**, sale del Demo.

Tabla 3.1. Botones Estándar del Demo

La manipulación del Demo se basa en el manejo de los botones antes explicados.



CAPÍTULO 4.

PRESENTACIÓN DEL DEMO

4. PRESENTACIÓN DEL DEMO



El Capítulo de Presentación del Demo tiene como objetivo mostrar las opciones más importantes del Módulo de Selecciones.

Las opciones a presentarse son las siguientes.

- ☒ Mantenimiento de Ficha.
- ☒ Mantenimiento de Sanciones por Infracción.
- ☒ Mantenimiento de Asignación de Funciones.
- ☒ Organización de Campeonato.
- ☒ Calendario de Juego.
- ☒ Convocatoria.
- ☒ Partidos de la Selección.
- ☒ Asignación de Sanciones.
- ☒ Viáticos.
- ☒ Premios.
- ☒ Consulta de Convocatoria.
- ☒ Consulta de Sanciones Varias.
- ☒ Consulta de Viáticos.

4.1. MANTENIMIENTO DE FICHA

4.1.1. Objetivo

Registra las tallas del personal de juego, las mismas que serán utilizadas en la dotación de uniformes.

4.1.2. Beneficio

Proporciona información específica de los jugadores y a la vez alimenta otros procesos.

4.1.3. Pantalla

Ficha del Seleccionado

País: ECUADOR Asociación: ASO GUAYAS Profesional: Club: FILANCARD F.C. Categoría: MAYORES

Esta Pantalla a más de mostrar una consulta general de la Historia Deportiva del Jugador, permite establecer las tallas del personal de juego.

Datos Personales:

Céd/Pass: 1234567890 Nombres: JUAN FREDDY Apellidos: MIRANDA ALVARO Dirección: País: ECUADOR Ciudad: MACHALA Estado/provincia: EL ORO

Fec. Nacimiento: 14/04/1987 Edad: 30 Teléfono 1: Teléfono 2: Céd. Militar: Est. Civil: Pm.

Grupo Sanguíneo: **Tallas:**

Prendas y Tallas: 1 BUZO DE ARQUERO DE ENTRENAMIENTO- LARGO

Pasaporte:

Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	F.E.F.	Obtuvo por

Modificar Mostrar Cancelar



Figura 4.1 Mantenimiento de Ficha

4.2. MANTENIMIENTO DE SANCIONES POR INFRACCIÓN

4.2.1. Objetivo

Registrar las sanciones determinadas vs la infracción, de acuerdo a un tipo de persona escogido.

4.2.2. Beneficio

Permite relacionar el tipo de infracción a cometerse con las diferentes sanciones a aplicarse.

4.2.3. Pantalla

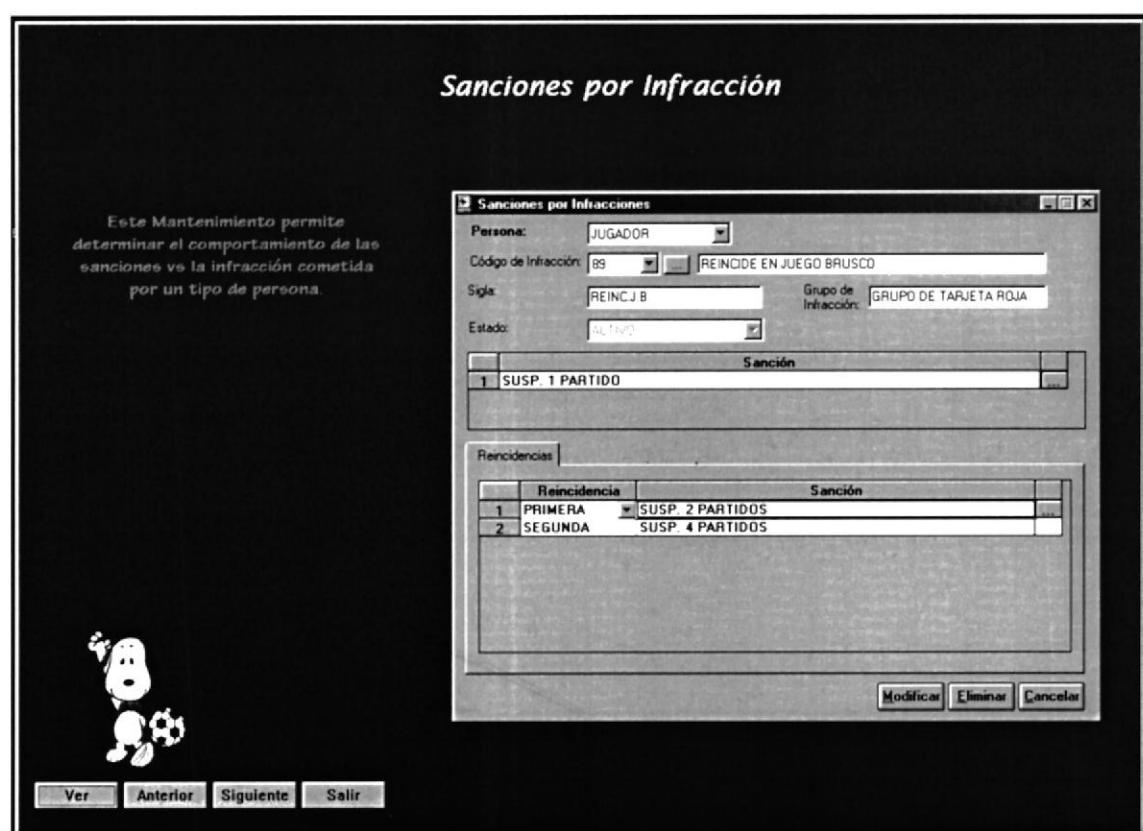


Figura 4.2 Mantenimiento de Sanciones por Infracción

4.3. MANTENIMIENTO DE ASIGNACIÓN DE FUNCIONES

4.3.1. Objetivo

Registra la relación entre las funciones y las personas que desempeñarán dichos cargos.

4.3.2. Beneficio

Permite determinar la ocupación de las personas que intervendrán en el Módulo de Selecciones.

4.3.3. Pantalla

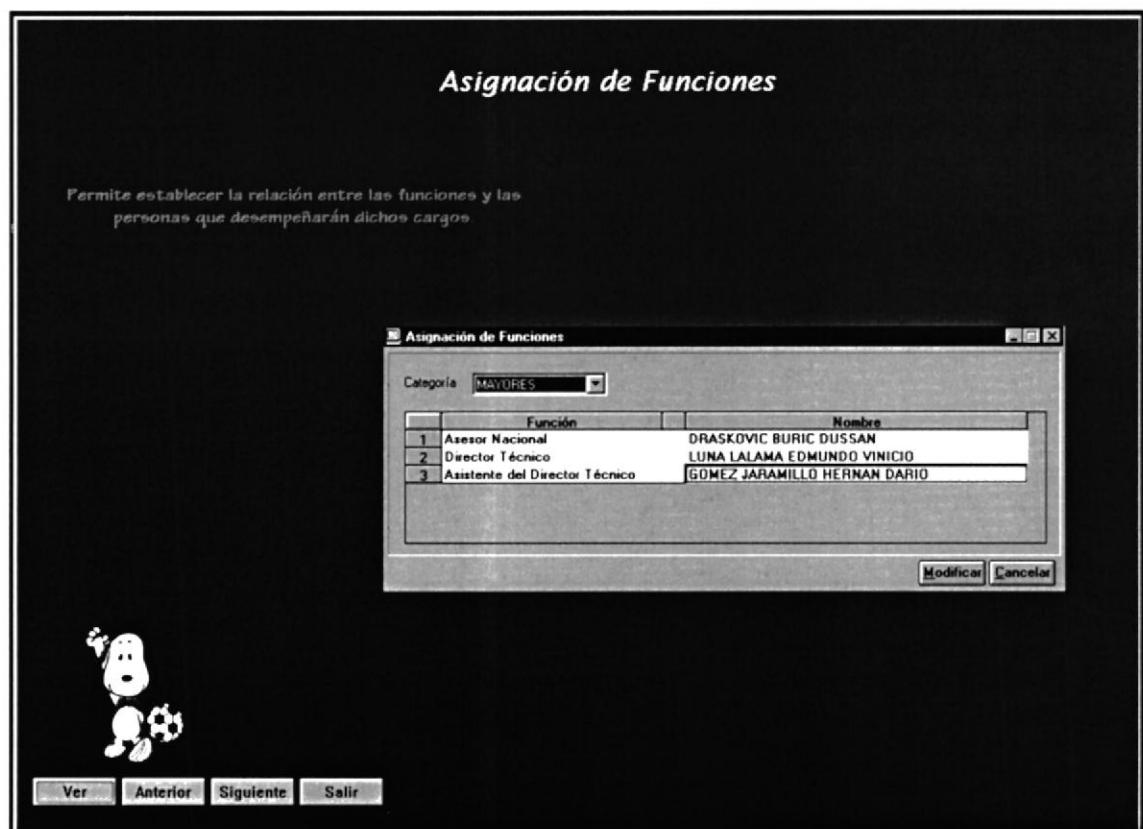


Figura 4.3 Mantenimiento de Asignación de Funciones

4.4. ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO

4.4.1. Objetivo

Registra la información general de un campeonato de juego.

4.4.2. Beneficio

Permite llevar un control de los campeonatos a jugarse en determinada fecha.

4.4.3. Pantalla

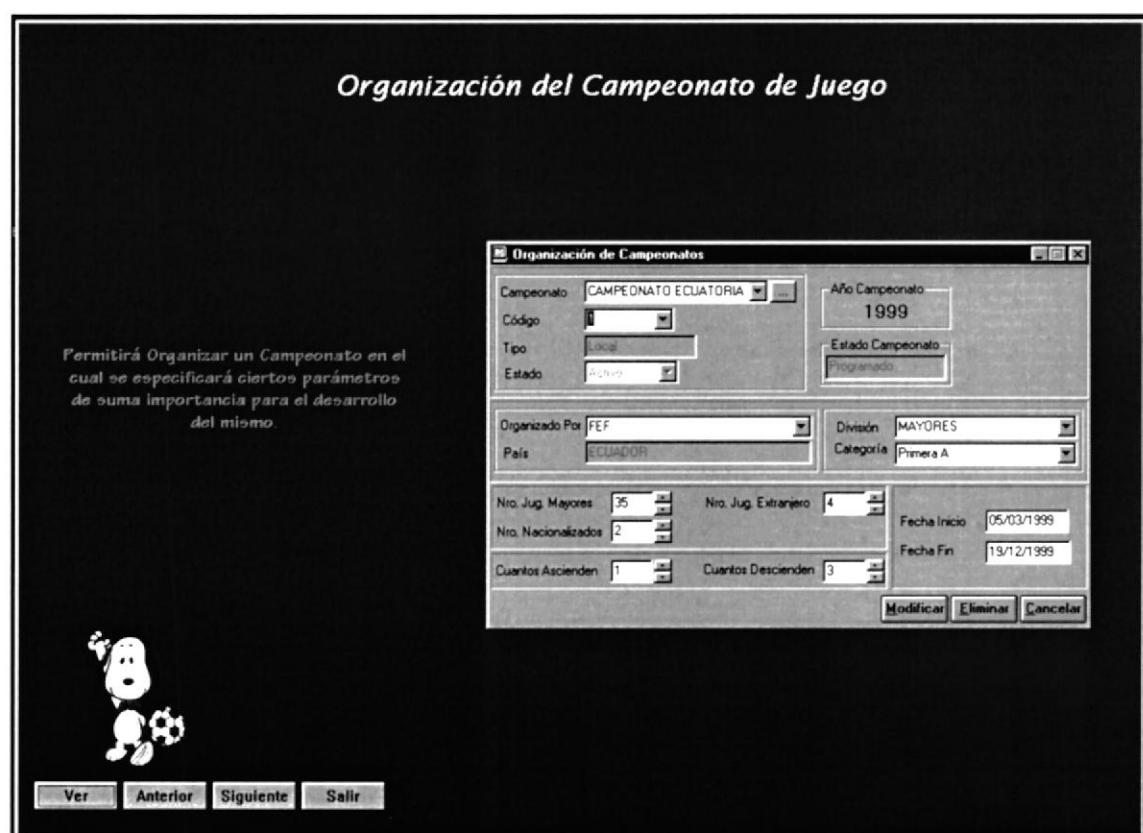


Figura 4.4 Organización de Campeonato

4.5. CALENDARIO DE JUEGO

4.5.1. Objetivo

Registrar las fechas de los partidos o los encuentros a realizarse en un campeonato.

4.5.2. Beneficio

Permite una organización global del campeonato de juego.

4.5.3. Pantalla

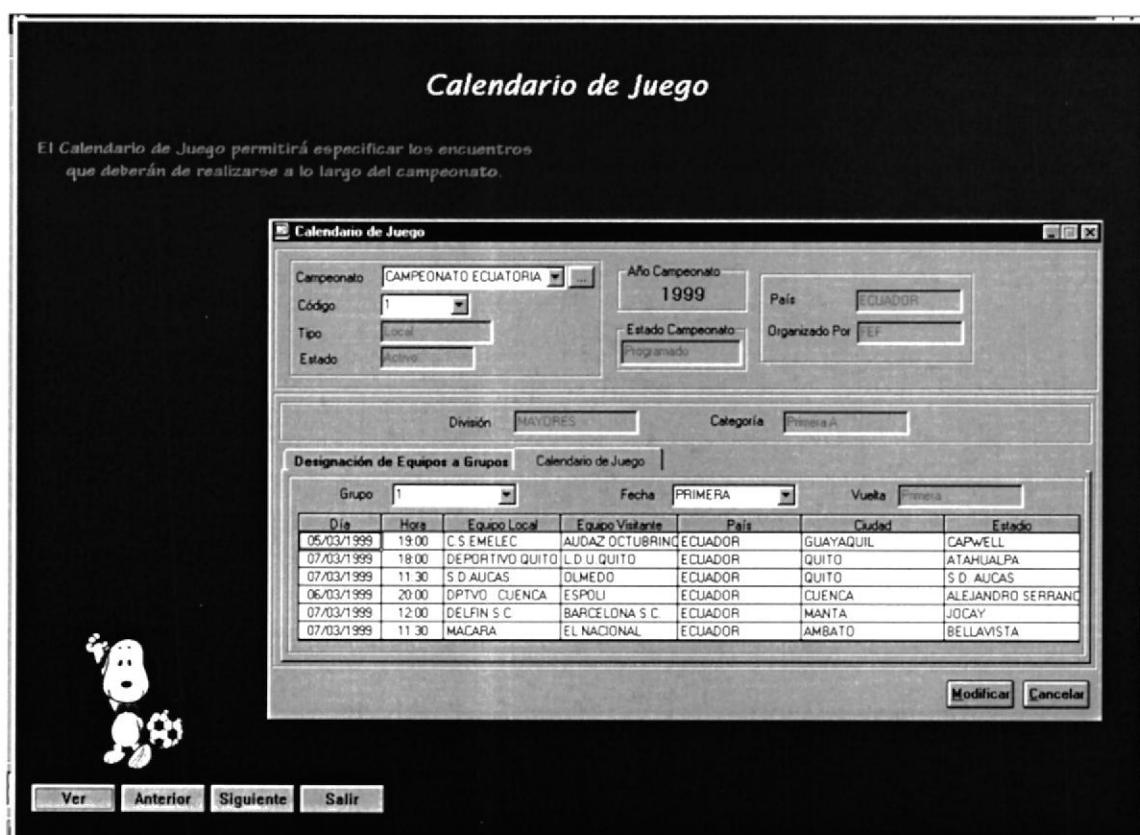


Figura 4.5 Calendario de Juego

4.6. CONVOCATORIA

4.6.1. Objetivo

Registrar las diferentes convocatorias a realizarse para un determinado Torneo.

4.6.2. Beneficio

Permite obtener información referente a los jugadores que pueden ser posibles seleccionados.

4.6.3. Pantalla

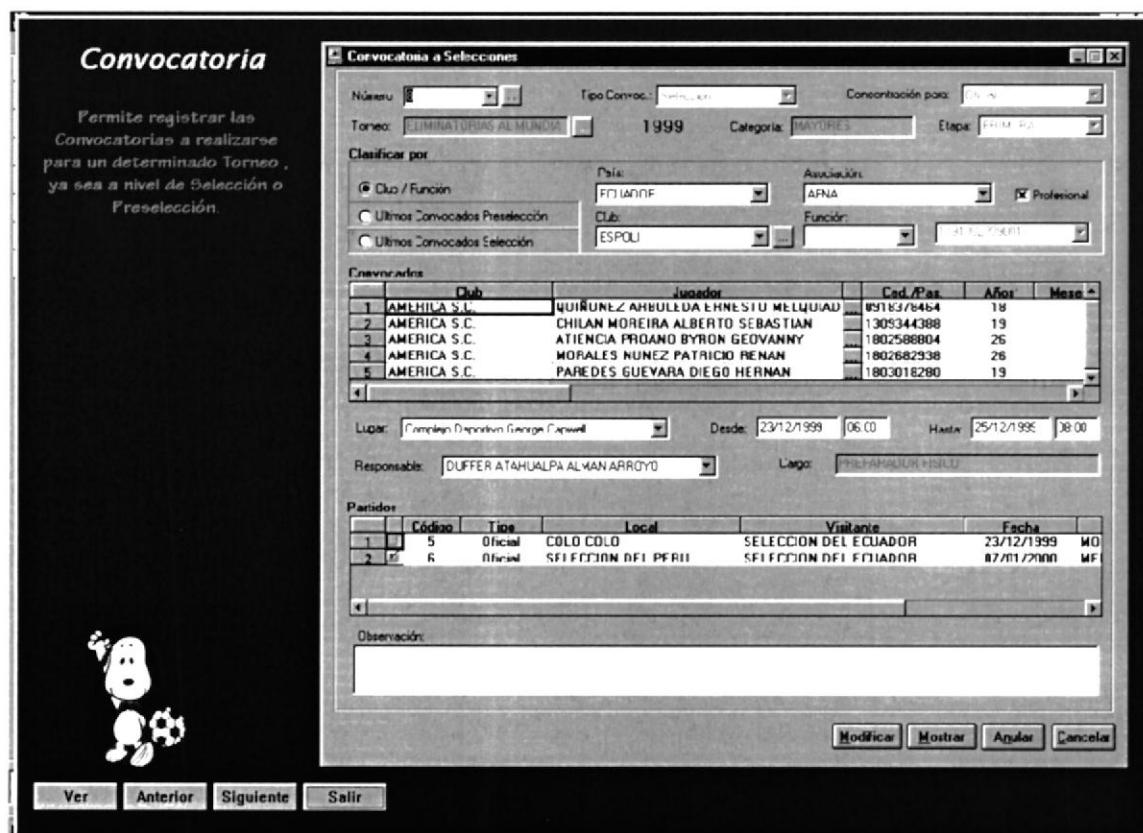


Figura 4.6 Convocatoria

4.7. PARTIDOS DE LA SELECCIÓN

4.7.1. Objetivo

Registra información general de los partidos jugados.

4.7.2. Beneficio

Proporciona datos de consulta acerca de la actuación deportiva de la Selección.

4.7.3. Pantalla

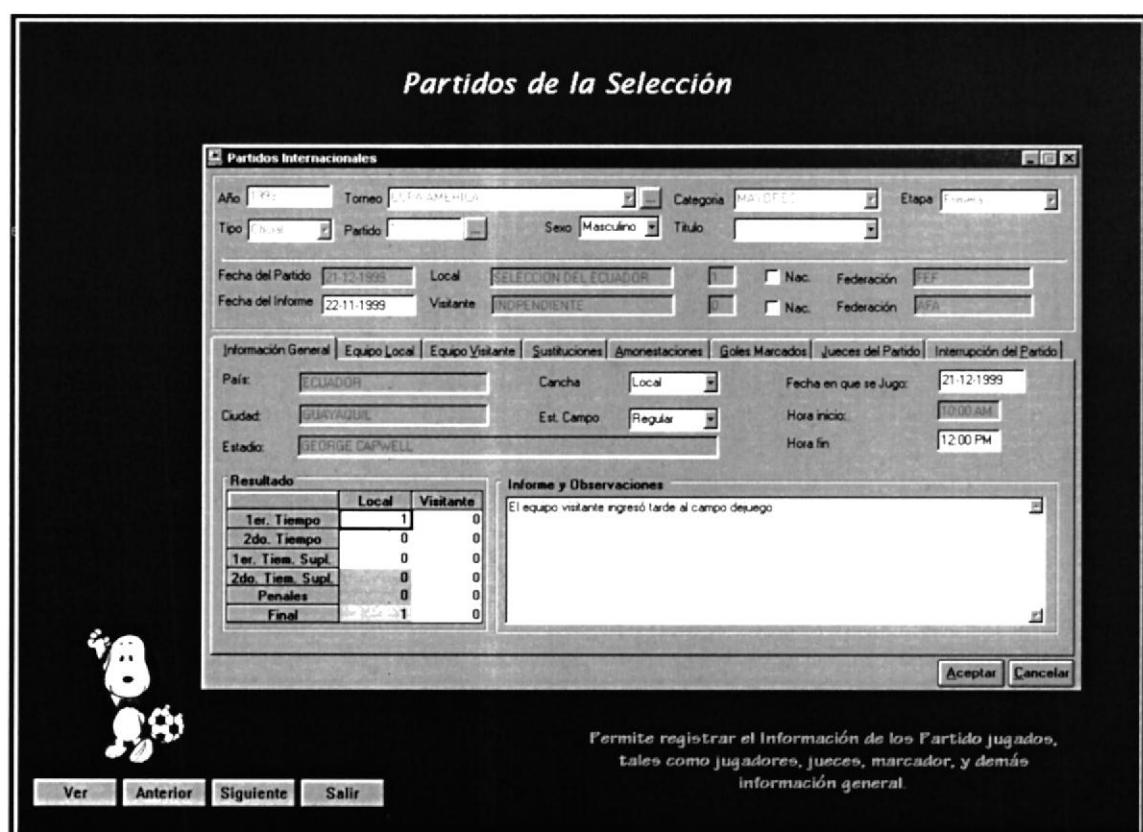


Figura 4.7 Partidos de la Selección

4.8. ASIGNACIÓN DE SANCIONES

4.8.1. Objetivo

Registra las faltas cometidas por los jugadores o cuerpo técnico durante una convocatoria.

4.8.2. Beneficio

Permite llevar un control de las actas de sanciones generadas, en cuanto a cumplimiento de las mismas.

4.8.3. Pantalla

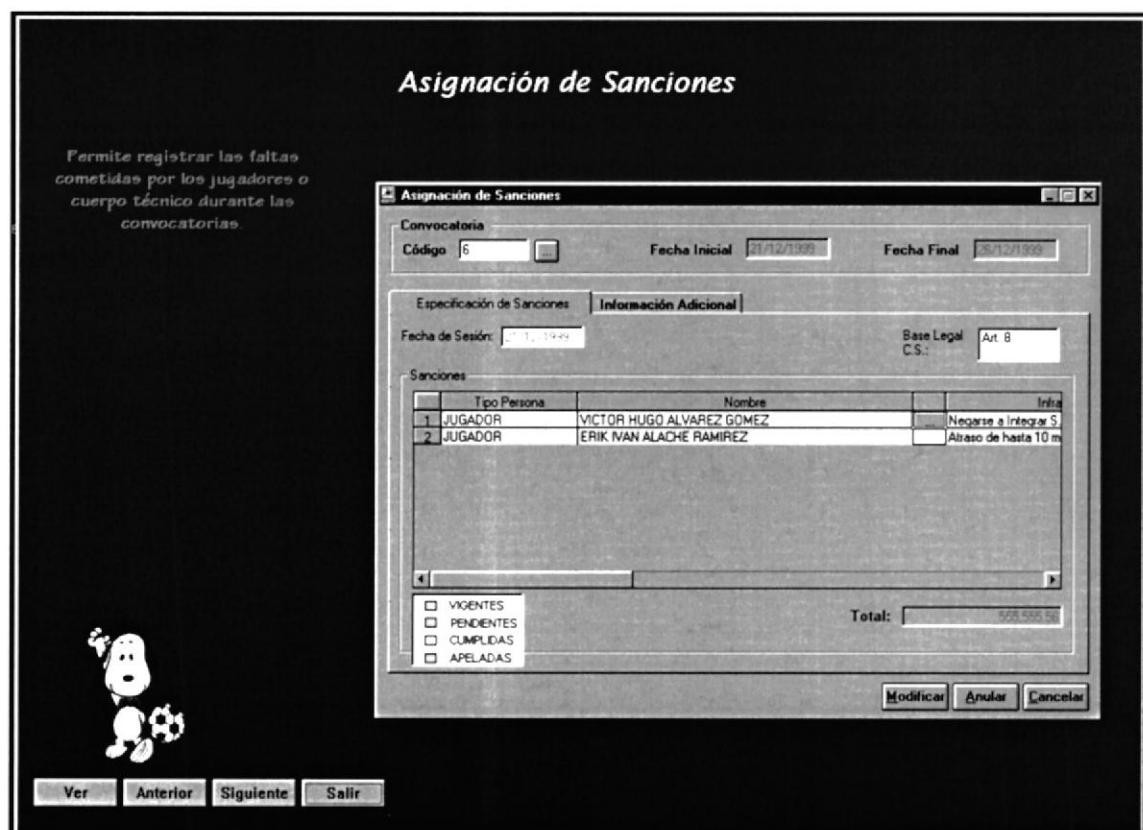


Figura 4.8 Asignación de Sanciones

4.9. VIÁTICOS

4.9.1. Objetivo

Registra automáticamente el presupuesto de viaje para una determinada convocatoria.

4.9.2. Beneficio

Permite distribuir los recursos monetarios destinados para uso de la selección.

4.9.3. Pantalla

Figura 4.9 Viáticos

4.10. PLAN DE PREMIOS

4.10.1. Objetivo

Registra un presupuesto de los valores a ser entregados por concepto de premios.

4.10.2. Beneficio

Permite generar pagos automáticos al personal de la selección en caso de haber obtenido premios por partidos.

4.10.3. Pantalla

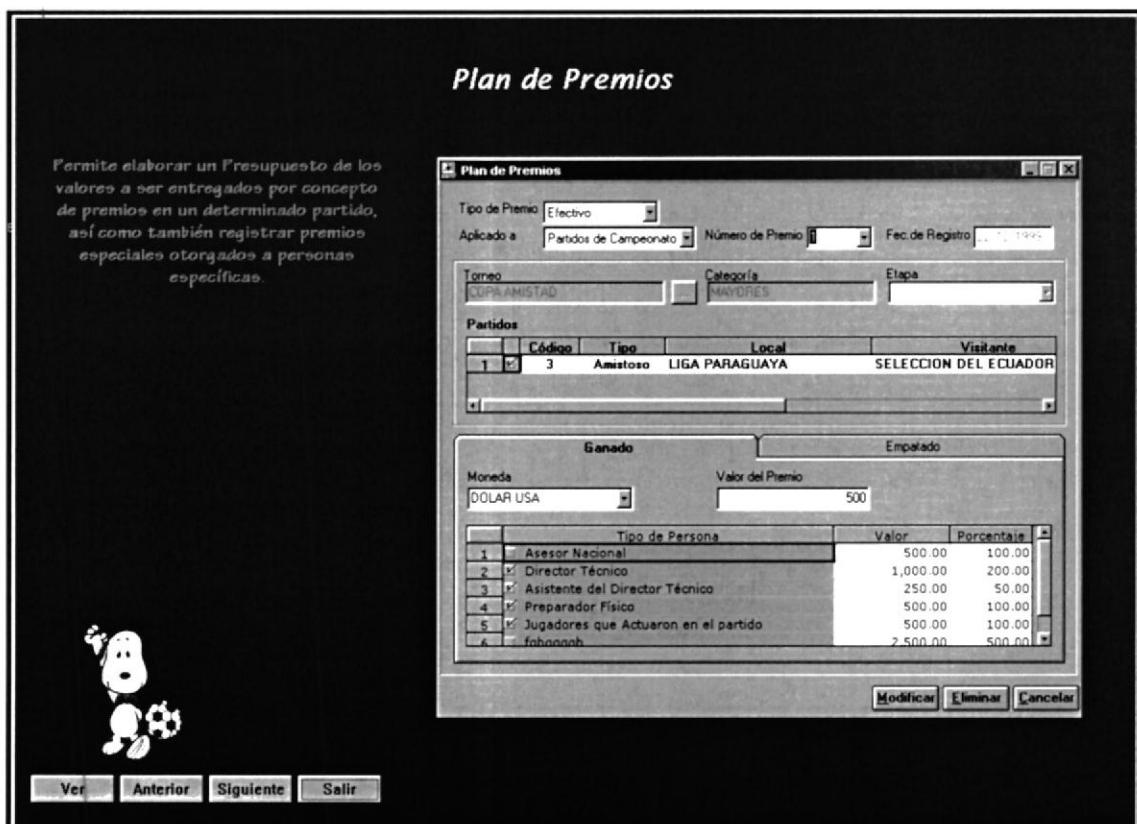


Figura 4.10 Plan de Premios

4.11. CONSULTA DE CONVOCATORIA

4.11.1. Objetivo

Presenta una lista de los convocados, ya sea por clubes o por convocados.

4.11.2. Beneficio

Genera un reporte informativo de las convocatorias.

4.11.3. Pantalla

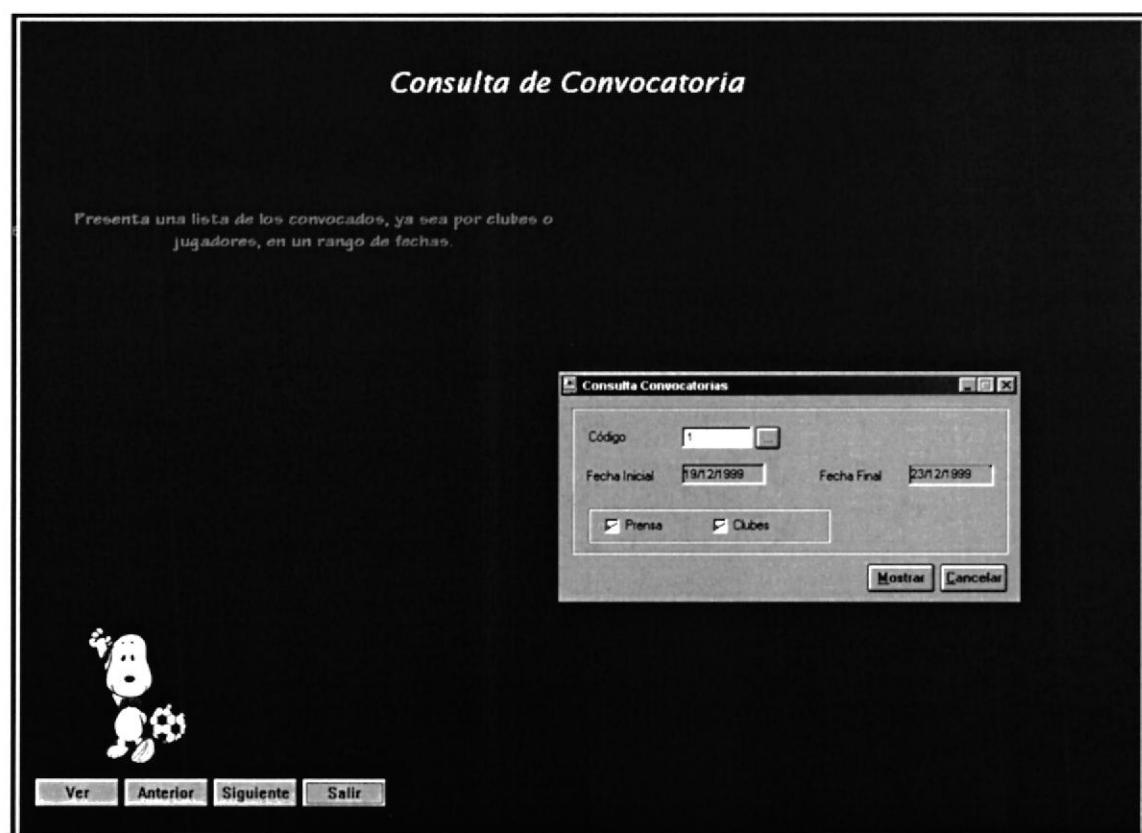


Figura 4.11 Consulta de Convocatoria

4.12. CONSULTA DE VIÁTICOS

4.12.1. Objetivo

Presenta un reporte sobre el Presupuesto de Viaje y Delegación Oficial de una convocatoria.

4.12.2. Beneficio

Emite un reporte informativo de los valores reales por viáticos de una convocatoria.

4.12.3. Pantalla

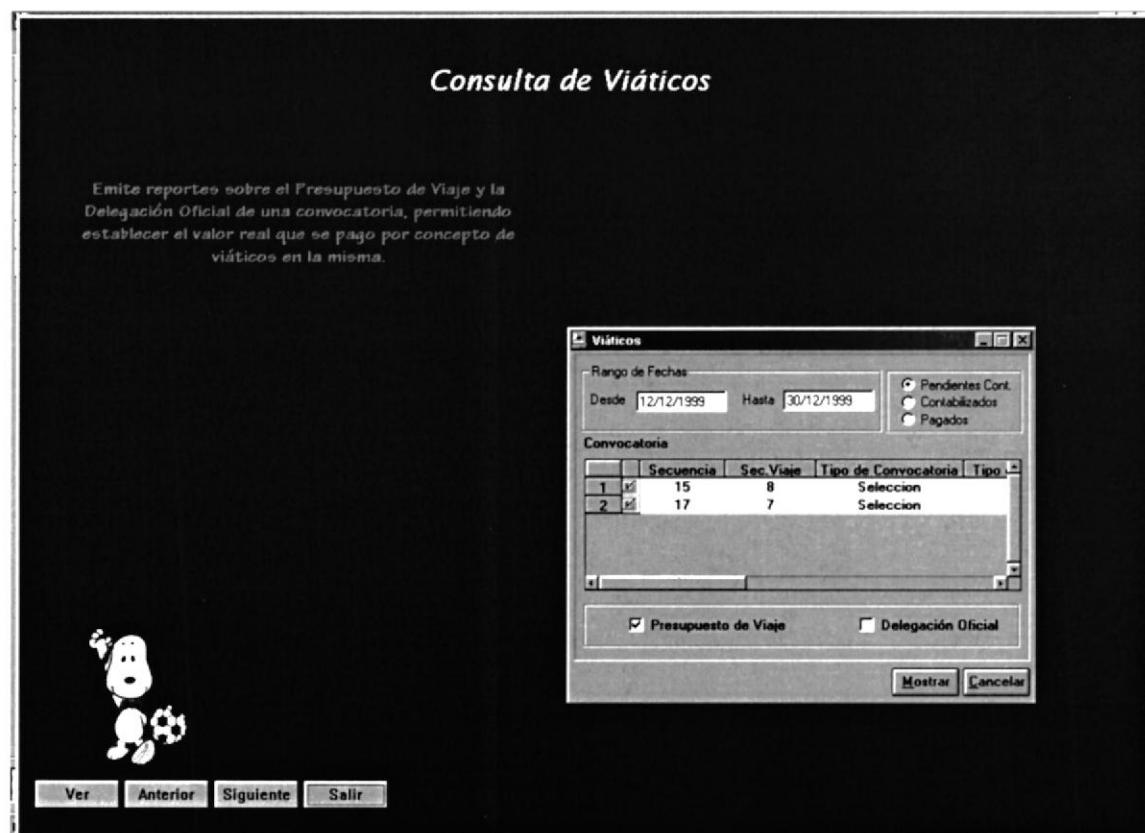


Figura 4.12 Consulta de Viáticos

4.13. CONSULTA DE SANCIONES VARIAS

4.13.1. Objetivo

Presenta una lista de las sanciones, ya sea por convocatoria, individual o grupal en un rango de fechas.

4.13.2. Beneficio

Genera un reporte informativo de las sanciones con su respectiva infracción cometida.

4.13.3. Pantalla



Figura 4.13 Consulta de Sanciones Varias