

FACULTAD DE INGENIERÍA

Carrera de Ingeniería de Sistemas Computacionales

“APLICACIÓN WEB PARA LA GESTIÓN DE TALENTOS EN
UNA EMPRESA”

**Trabajo de suficiencia profesional para optar el título
profesional de:**

INGENIERO DE SISTEMAS COMPUTACIONALES

Autor:

Luigi Fabrizio Castellano Rios

Asesor:

Msc. Ing. Raul Eduardo Huarote Zegarra

<https://orcid.org/0000-0001-7466-7404>

Lima – Perú

2024

INFORME DE SIMILITUD






Página 2 of 38 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3090221080

15% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

- 15%  Fuentes de Internet
 - 5%  Publicaciones
 - 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)
-

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre por haber velado por mi bienestar estando siempre para mí en
todo momento que los necesite.

A mi padre por su apoyo económico y su preocupación en mis estudios

A mi asesor por sus lecciones y consejos

Y finalmente a mi pareja por siempre haberme brindado su apoyo en cada etapa de este
camino

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres por siempre darme su apoyo en todo y así lograr mis objetivos

A mis amigos por su respaldo y consejos

A mi asesor por siempre aclararme todas mis preguntas al momento de realizar este trabajo

A mi pareja por su apoyo en mi camino profesional

Y finalmente, a Naruto Uzumaki, por siempre ser un modelo de inspiración para no rendirme a
seguir mis sueños con esfuerzo y perseverancia

TABLA DE CONTENIDOS

INFORME DE SIMILITUD	2
DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN EJECUTIVO	8
CAPITULO I. INTRODUCCION	9
CAPITULO II. MARCO TEORICO	12
CAPITULO III. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	15
CAPITULO IV. RESULTADOS	37
CAPITULO V. CONCLUSIONES	40
REFERENCIAS.....	42
CAPITULO VI. ANEXOS.....	43

INDICE DE FIGURAS

Figura 1.Organigrama.....	11
Figura 2.Diagrama de Gantt	22
Figura 3.Ingresar al aplicativo web	28
Figura 4.Registrar información del personal	29
Figura 5.Filtrado del personal.....	30
Figura 6.Actualizar información del personal.....	31
Figura 7.Eliminar información del talento	32
Figura 8.Cambiar imagen del personal	33
Figura 9.Generación de CV Fractal	34
Figura 10.Cerrar sesión del aplicativo	35
Figura 11.Diagrama de base de datos	36
Figura 12.Tabla de comparativa en minutos	39
Figura 13.URL de la aplicación web.....	43
Figura 14.Página de inicio de sesión de la aplicación web	43
Figura 15.Bandeja de filtrado de la aplicación web	44
Figura 16.Interfaz de información del talento	44
Figura 17.Interfaz de registro de talento	45
Figura 18.Opción de cerrar sesión de usuario	45
Figura 19.Opción de generar CV Fractal	45
Figura 20.Interfaz de actualización de descripción	46
Figura 21.Interfaz de actualización de disponibilidad	46
Figura 22.Interfaz de actualización de experiencia laboral	47
Figura 23.Interfaz de actualización de experiencia educativa	47
Figura 24.Interfaz de actualización de medios sociales	48
Figura 25.Interfaz de actualización de banda salarial.....	48
Figura 26.Interfaz de actualización de métodos de contactos.....	49

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.Tabla de impacto de ausencia de software en los objetivos	17
Tabla 2.Tabla del equipo Scrum	18
Tabla 3.Tabla de entornos de desarrollo	20
Tabla 4.Tabla de riesgos	21
Tabla 5.Historia de usuario 01.....	23
Tabla 6.Historia de usuario 02.....	24
Tabla 7.Historia de usuario 03.....	24
Tabla 8.Historia de usuario 04.....	25
Tabla 9.Historia de usuario 05.....	25
Tabla 10.Historia de usuario 06	26
Tabla 11.Historia de usuario 07	26
Tabla 12.Historia de usuario 08	27
Tabla 13.Efectividad al filtrar personal requerido	37
Tabla 14. Efectividad para registrar información del personalL	38
Tabla 15. Efectividad para actualizar información del personal	38

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de suficiencia profesional se desarrolló en una empresa dedicada a la consultoría de software, con el objetivo de facilitar al área de recursos humanos de esta empresa un aplicativo web capaz de optimizar los procesos relacionados con sus colaboradores.

Este proyecto se basa en la necesidad de mejorar el rendimiento de los procesos como registrar, actualizar y filtrar información del personal. Consiguiendo que el área de recursos humanos sea más eficiente en estos procesos.

Se emplearon tecnologías como los lenguajes de programación Java y TypeScript con sus respectivos frameworks los cuales fueron Springboot y Angular. Para la gestión de base de datos se optó por Microsoft SQL server y el proyecto fue realizado bajo la metodología ágil Scrum. Por último, para el almacenamiento del aplicativo se decidió usar el servicio en la nube de Amazon Web Service.

Los resultados obtenidos demostraron un crecimiento exponencial en la efectividad de los procesos de gestión del personal, así como hubo un índice bajo de reporte de errores.

En la actualidad, el aplicativo se encuentra en una primera versión esperando los requerimientos del área usuario para futuras actualizaciones.

Palabras clave: aplicativo web, lenguajes de programación, frameworks, servicio en la nube, optimizar los procesos

CAPITULO I. INTRODUCCION

El presente trabajo de suficiencia profesional se realizó en una empresa dedicada a ofrecer soluciones para optimizar procesos y negocios de sus clientes. Durante el desarrollo de esta aplicación web, el autor desempeñó el rol de analista programador, lo que le permitió realizar el análisis y el desarrollo del proyecto tanto a nivel de back-end como de front-end.

La experiencia profesional ayudó a que se pueda atender los diferentes requerimientos de los usuarios además de que se pudo realizar con éxito la implementación de una aplicación web para gestionar los talentos de la empresa. Previamente a la creación de este sistema, la falta de uno dificultaba al área de recursos humanos la gestión de futuros colaboradores. Gracias a la implementación de la aplicación web, se permitió facilitar la gestión de talentos en la empresa.

Por esta razón, el presente trabajo de suficiencia profesional, basado en la experiencia ganada y con los conocimientos académicos obtenidos, permitió al autor realizar la implementación de una aplicación web que permita gestionar de manera ágil y eficiente los talentos de la empresa.

1.1 Datos de la empresa

Esta empresa peruana es una consultoría en gestión de la tecnología de la Información que brinda soluciones para la optimización de negocios y procesos de sus clientes mediante sus profesionales altamente capacitados, actualmente cuenta con una sede en San Isidro y con más de 200 trabajadores.

1.2 Misión

Brindar soluciones óptimas y reales de acuerdo con las necesidades de sus clientes, mejorando la gestión de procesos y el beneficio empresarial.

1.3 Visión

Ser una de las compañías líderes en el rubro de tecnologías de la información dando soluciones optimas, innovadoras y de calidad a sus clientes.

1.4 Valores corporativos

Profesionalidad

Disponer de colaboradores altamente calificados, acompañados de un compromiso por la innovación y las nuevas tecnologías, les permite tratar con cualquier necesidad de forma rápida y efectiva.

Compromiso

La obligación máxima con los objetivos de nuestros clientes es una muestra de compromiso y la responsabilidad que asumen con cada proyecto.

Experiencia

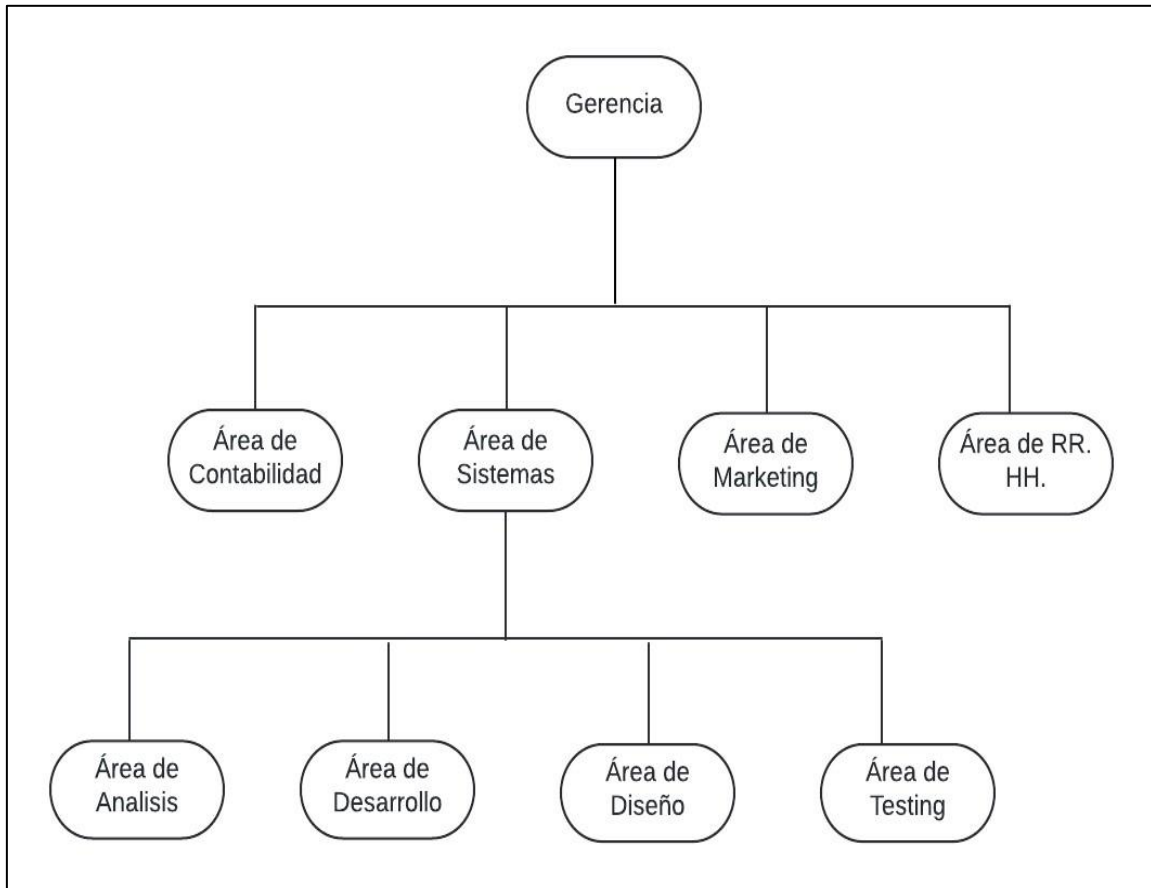
Más de 10 años dando servicios a sus clientes respaldan su eficacia en el área de la tecnología de la información.

Organigrama de la empresa

En la figura 1 se ilustra el organigrama de la empresa en el año 2024.

Figura 1.

Organigrama



Nota. La imagen representa el organigrama de la empresa

CAPITULO II. MARCO TEORICO

2.1 Aplicación web

Una aplicación web es una aplicación de software basada en las tecnologías y patrones del Consorcio World Wide Web (W3C). Las aplicaciones web son herramientas que utilizan un modelo cliente-servidor y ejecutan un visualizador web en el equipo del cliente. (Kappel, Proll, Reich, & Retschitzegger, 2006)

2.2 Spring

Spring es un framework que brinda un marco completo de programación y configuraciones para aplicaciones creadas en el lenguaje de programación java, en cualquier tipo de plataforma de despliegue.

Una de las principales características de Spring es su soporte infraestructural en aplicaciones. Spring se basa en la “fontanería” de las aplicaciones para que toda la lógica se centre a nivel de aplicación. (spring, 2024)

2.3 Java

Java es un lenguaje de programación el cual tiene como núcleo al POO (Programación Orientada a Objetos), esto provee a las aplicaciones de menor incidencia de errores y brinda la reutilización de código. (Schildt, 2014)

2.4 Microsoft SQL server

Microsoft SQL Server es un motor de base de datos que permite la conexión a través de una instancia de SQL Server mediante el lenguaje Transact-SQL (T-SQL). (Petkovic, 2019)

2.5 Angular

Angular es un framework web basado en TypeScript que proporciona una creación rápida y dinámica de aplicaciones. Sostenido por Google, Angular brinda un enorme grupo de herramientas, APIs y librerías que simplifican y facilitan el flujo de trabajo en el desarrollo de las aplicaciones web. (Angular, 2024)

2.6 TypeScript

TypeScript es un Lenguaje creado y sostenido por Microsoft. Es un lenguaje de programación modular a diferencia de JavaScript. TypeScript cuenta con múltiples frameworks nativos, incluidos Angular, Dojo 2, Ionic, etc. (Fenton, 2018)

2.7 AWS

Amazon Web Services (AWS) es un administrador de servicios en la nube, brinda la capacidad de alojar recursos para las aplicaciones web, móviles, bases de datos, etc. Cuenta con múltiples herramientas para evitar la inversión de infraestructura y almacenar todo en la nube de acuerdo con las tarifas correspondientes. (Wittig & Wittig, 2018)

2.8 Postman

Postman es una herramienta libre usada para probar y documentar APIs. Presenta una versión gráfica de la API para realizar tanto solicitudes REST como SOAP. Esto ayuda a la interacción con servicios web. (Postman, 2024)

2.9 Sonar

Sonar es una herramienta de código abierto que permite poder analizar el código de proyectos para hallar vulnerabilidades, bugs y posibles mejoras. Se usa para tener un estándar al codificar y un código limpio. (SonarQube, 2024)

2.10 Metodología Scrum

Scrum es una metodología ágil que permite a equipos trabajar de manera cooperativa y ordenada mediante entregables en los cuales se dividen en Sprints. Tiene como objetivo maximizar la eficiencia en la realización del proceso. (Schwaber & Sutherland, 2020)

2.11 Reclutamiento de personal

Reclutamiento es el proceso por el cual se busca conseguir el perfil profesional idóneo para el puesto requerido y además este pueda desempeñarse en un buen ambiente laboral y disfrutar de beneficios como un plan de carrera entre otros. (Amo, 2019)

CAPITULO III. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Esta empresa en enero del 2024 solicito personal para ocupar el puesto de Analista Programador Java, de esta manera el autor de este informe formo parte de esta empresa haciéndose cargo del rol de Analista Programador Java donde realizaba las actividades de crear nuevas funcionalidades y mantener servicios de proyectos ya existentes. Con el pasar del tiempo mientras nuevos talentos se sumaban a la empresa, el área de reclutamiento se vio en la necesidad de tener una aplicación de gestión de talentos después de realizar un análisis absoluto de los requerimientos de la empresa.

Se procedieron con reuniones virtuales a través de la plataforma Google Meet entre los miembros de desarrollo junto con los de recursos humanos para ver los detalles que necesitara esta aplicación. Luego del rigido análisis se comenzó con el desarrollo de la aplicación para la gestión de talentos en los cuales se implementó todos los conocimientos adquiridos del autor. Para la administración de base de datos se decidió SQL server debido a que la empresa cuenta con todas sus bases de datos gestionadas en un servidor los cuales administran con dicho motor de base de datos.

En cuanto a lenguaje de programación se decidió por el área de backend Java con el framework Springboot y para el área de frontend se decidió TypeScript con el framework de Angular. En cuanto al tipo de aplicación se optó por una aplicación web por la flexibilidad de poder usarlo en diversos dispositivos y sin requerir una instalación en equipos de la empresa. Para el alojamiento se decidió en la nube, una de las herramientas las cual se uso fue AWS (Amazon Web Service), es en dicha herramienta donde se almaceno tanto el backend y el frontend del proyecto.

3.1 Identificación del problema

La empresa es una consultora peruana la cual tiene un problema para gestionar sus talentos lo cual complica al área de recursos humanos con su trabajo.

Hasta el año 2024 la empresa no tenía una manera óptima de gestionar todos sus talentos debido a esto el área de recursos humanos poseía dificultades en encontrar a los talentos con las habilidades requeridas para los puestos solicitados esto causa una demora de tiempo para el proceso de selección de talentos que favorezcan a la empresa.

A consecuencia de esta problemática la empresa opto por requerir el desarrollo de una aplicación que le facilitaría tener un control eficiente y óptimo de sus talentos.

Por tal motivo se definió la elaboración de un aplicativo web que ayude a gestionar los talentos de esta empresa y de esta manera se logrará tener un mejor mapeo de los talentos, también se podrá tener un filtro más claro, rápido y eficiente de los talentos.

3.2 Objetivos

- Seleccionar el personal idóneo en el menor tiempo posible
- Disminuir el índice de observaciones de otras áreas en el personal seccionado
- Implementar una aplicación donde poder almacenar información del personal

3.2.1 Impacto de la ausencia del software en los objetivos

En la tabla 1 se logra observar los impactos cuantitativos de la empresa con respecto a la ausencia de una aplicación web que le ayude a gestionar la información de su personal.

Tabla 1.

Tabla de impacto de ausencia de software en los objetivos

Objetivo específico	Problema identificado	Impacto cuantitativo en la empresa
Seleccionar al personal idóneo en el menor tiempo posible	Retraso en la elección del personal capacitado para el puesto requerido	Aumento del 30% en el tiempo de selección al personal idóneo.
Disminuir el índice de observaciones de otras áreas en el personal seleccionado	Falta de capacidad del personal seleccionado	Incremento del 35% de errores reportados por desconocimiento de tecnologías del personal seleccionado
Implementar un sistema donde poder almacenar información del personal	Falta de facilidad para obtener información del personal	Perdida de 3 horas por día al obtener información del personal

Nota. Elaborada de acuerdo con los objetivos propuestos para el proyecto

3.3 Estrategias

Se decidió por trabajar con la metodología SCRUM debido a la experiencia previa con la que contaba el equipo de desarrollo y los excelentes resultados de este.

3.4 Alcance del proyecto

Implementar un aplicativo web que permita gestionar de manera eficiente los talentos para una selección optima que favorezca a la empresa.

Los puntos por considerar para la implementación de este aplicativo son:

- Registro de talentos de la empresa (Datos personales, habilidades técnicas, habilidades blandas, rango salarial, experiencia laboral, experiencia educativa)

- Búsqueda de información de los talentos
- Seguridad de acceso al aplicativo por roles de usuario
- Segmentación de talentos

3.5 Equipo Scrum

En la tabla 2 muestran las personas participantes en el desarrollo del proyecto.

Tabla 2.

Tabla del equipo Scrum

Persona	Cargo	Rol
Yahaira Taboada	Líder del área de reclutamiento	Product Owner
Cris Bonifaz	Project Manager	Scrum Master
Luigi Castellano	Analista programador	Development team
Juan Peña	Analista programador	
Ricardo Diaz	Analista QA	Tester

Nota. Elaborada con los miembros del equipo involucrado en el proyecto

3.6 Responsabilidades del equipo Scrum

1. Product Owner

- Comunicación constante con los stakeholders (usuarios)
- Gestionar el backlog (tareas pendientes)
- Planificación de entregables
- Definir y priorizar los requerimientos de los usuarios

2. Scrum Master

- Liderar el equipo Scrum
- Organizar daylis (reuniones) constante con los miembros del equipo
- Ayudar con bloqueantes al equipo Scrum
- Facilitar la comunicación con los usuarios

3. Development team

- Responsables de presentar entregables
- Ayudar en la organización del sprint
- Realizar documentación de fuentes
- Estimar tareas pendientes
- Cumplir los objetivos propuestos

4. Analista QA

- Responsable de realizar las pruebas al aplicativo
- Responsable de documentar las pruebas exitosas
- Comunicar si existen errores para su corrección inmediata
- Ultimo filtro para dar por conforme a la aplicación

3.7 Ambiente de desarrollo

En la tabla 3 se presenta los entornos utilizados para el desarrollo del proyecto.

Tabla 3.

Tabla de entornos de desarrollo

Tipo de entorno	Entorno
Servicio en la nube	Amazon Web Service (AWS)
Base de datos	SQL Server
Lenguajes de programación	Java Typescript
Frameworks	Springboot Angular
IDEs	Intelij IDEA Visual Studio Code
Testing	Postman Sonar

Nota. Datos obtenidos por el equipo de desarrollo

3.7 Riesgos

En la tabla 4 se logra observar la tabla de riesgos que se tuvo en el tiempo de planificación del proyecto.

Tabla 4.

Tabla de riesgos

Riesgos identificados	Enunciado del impacto	Categoría del riesgo	Disparadores	Responsable de riesgo	Grado de impacto
Demora en presentación de entregables	Retraso en los entregables del sprint	Tiempo, Alcance	Demora en terminar los requerimientos	Development team	MEDIO
Nivel de habilidad técnica deficiente	Desconocer la función de herramientas	Tiempo, Alcance	Demora en terminar los requerimientos	Development team	ALTO
Planificación inadecuada	Tiempos demasiados reducidos al estimar	Tiempo, Costo, Alcance	Demora en terminar los requerimientos	Scrum Master	MEDIO
Cambios de funcionalidad	Solicitar nuevos requerimientos fuera de los planeados	Tiempo, Costo	Demora en terminar los requerimientos	Product Owner	ALTO
Comunicación escasa con el Product Owner	Demora en responder correos por parte del Product Owner	Tiempo, Alcance	Demora en terminar los requerimientos	Product Owner	MEDIO

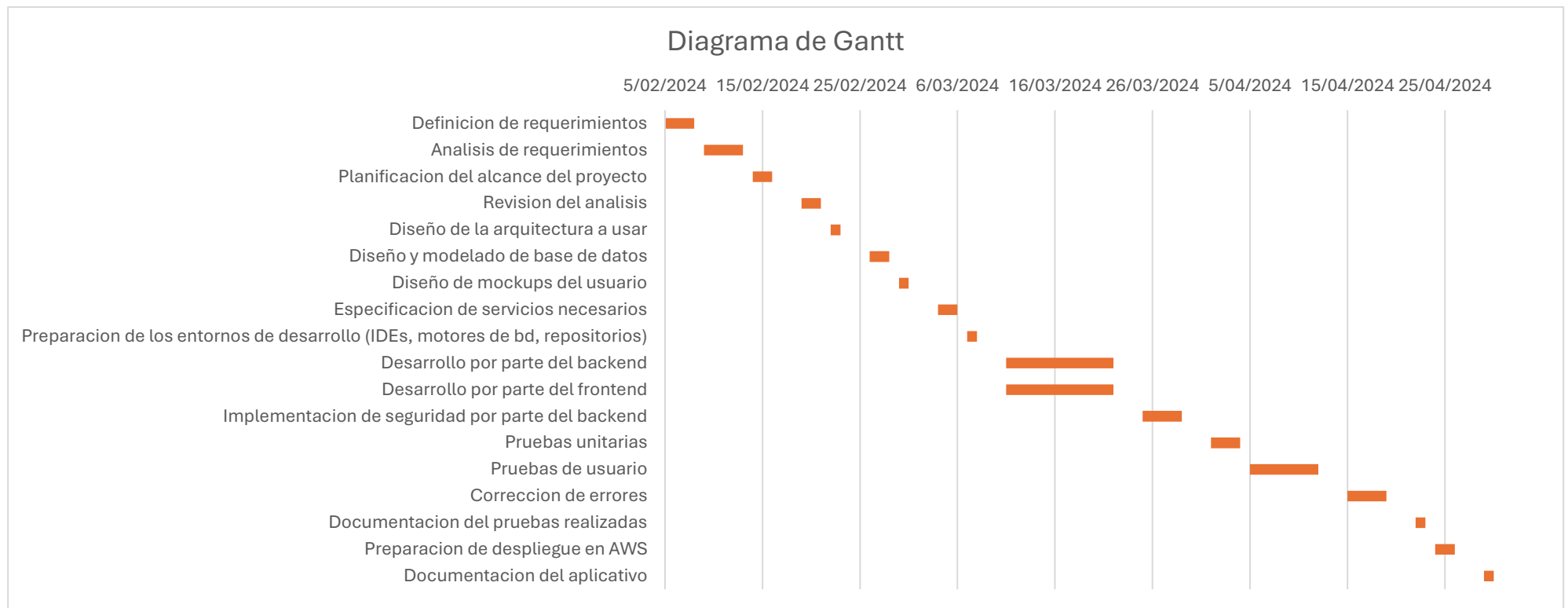
Nota. Datos obtenidos por el reporte del equipo de desarrollo

3.8 Diagrama de Gantt

La figura 2 se logra mostrar los tiempos de estimación para cada actividad del proyecto, dependiendo de la actividad y el rol a completarla el tiempo varía.

Figura 2.

Diagrama de Gantt



Nota. Diagrama de Gantt elaborado con datos de planificación del proyecto

3.9 Descripción de tareas

En la tabla 5 se presenta la historia de usuario 01 donde se describen los pasos para poder ingresar al aplicativo.

Tabla 5.

Historia de usuario 01

Usuario	Tarea 01	Descripción
Admin Reclutador Invitado	Permitir ingresar al aplicativo web según las credenciales del rol correspondiente	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar a la página: 2. Se mostrará una página web de iniciar sesión donde se ingresará las credenciales (usuario y contraseña) del usuario 3. Caso (1): Si el usuario y/o contraseña son incorrectos se emitirá una alerta de "Credenciales Invalidas" 4. Caso (2): Si las credenciales son válidas se ingresará al aplicativo.

Nota. La historia de usuario 01 fue realizada de acuerdo con los requerimientos del cliente.

En la tabla 6 se presenta la historia de usuario 02 donde se describen los pasos para poder registrar información del talento en el aplicativo.

Tabla 6.

Historia de usuario 02

Usuario	Tarea 02	Descripción
Admin Reclutador	Permitir registrar información del talento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al aplicativo 2. Dirigirse al botón “Nuevo Talento” 3. Llenar el formulario con la información requerida del talento. 4. Caso (1): Si el usuario llena los campos obligatorios del talento se registrará en la base de datos. 5. Caso (2): Si no se llena los campos obligatorios el aplicativo no permitirá el registro.

Nota. La historia de usuario 02 fue realizada de acuerdo con los requerimientos del cliente.

En la tabla 7 se presenta la historia de usuario 03 donde se describen los pasos para poder filtrar información del talento en el aplicativo.

Tabla 7.

Historia de usuario 03

Usuario	Tarea 03	Descripción
Admin Reclutador Invitado	Permitir filtrar talentos mediante una bandeja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al aplicativo 2. Dirigirse a la sección de filtro 3. Se podrá filtrar mediante Habilidades, Nivel de Inglés, Favoritos, Puesto y Nombre del talento. 3. Presionar el botón “Buscar” para proceder con el filtrado.

Nota. La historia de usuario 03 fue realizada de acuerdo con los requerimientos del cliente.

En la tabla 8 se presenta la historia de usuario 04 donde se describen los pasos para poder actualizar información del talento en el aplicativo.

Tabla 8.

Historia de usuario 04

Usuario	Tarea 04	Descripción
Admin Reclutador	Permitir actualizar información del talento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al aplicativo 2. Realizar clic en cualquier talento del listado izquierdo 3. Presionar en el botón del lápiz en cualquier apartado de la información del talento. 4. Se abrirá un modal para poder editar la información. 5. Presionar el botón “Editar”.

Nota. La historia de usuario 04 fue realizada de acuerdo con los requerimientos del cliente.

En la tabla 9 se presenta la historia de usuario 05 donde se describe los pasos para poder eliminar la información del talento en el aplicativo.

Tabla 9.

Historia de usuario 05

Usuario	Tarea 05	Descripción
Admin Reclutador Invitado	Permitir eliminar información del talento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al aplicativo 2. Realizar clic en cualquier talento del listado izquierdo 3. Presionar en el botón del tacho en cualquier apartado de la información del talento. 4. Se abrirá un modal para poder eliminar la información. 5. Presionar el botón “Eliminar”.

Nota. La historia de usuario 05 fue realizada de acuerdo con los requerimientos del cliente.

En la tabla 10 se presenta la historia de usuario 06 donde se describe los pasos para que el usuario pueda cambiar su foto de perfil en el aplicativo.

Tabla 10.

Historia de usuario 06

Usuario	Tarea 06	Descripción
Admin	Permitir cambiar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al aplicativo 2. Realizar clic en el icono del usuario en la parte superior derecha 3. Seleccionar la opción “Imagen” en el menú desplegable.
Reclutador	foto de perfil del	
Invitado	usuario logeado	<ol style="list-style-type: none"> 4. Se abrirá un modal para poder cambiar la foto del usuario 5. Seleccionar la imagen a cambiar y presionar el botón “Guardar”.

Nota. La historia de usuario 06 fue realizada de acuerdo con los requerimientos del cliente.

En la tabla 11 se presenta la historia de usuario 07 donde se describe los pasos para que el usuario genere el documento PDF con la información del talento.

Tabla 11.

Historia de usuario 07

Usuario	Tarea 07	Descripción
Admin	Permitir que la	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar al aplicativo 2. Realizar clic en cualquier talento del listado izquierdo
Reclutador	aplicación genere un	
Invitado	documento PDF con	<ol style="list-style-type: none"> 3. Presionar en el botón “Ver CV” en la parte superior derecha junto al nombre del talento previamente seleccionado 4. Se abrirá un modal para poder generar el PDF. 5. Presionar el botón “CV Fractal”.
	toda la información	
	del talento	

Nota. La historia de usuario 07 fue realizada de acuerdo con los requerimientos del cliente.

En la tabla 12 se presenta la historia de usuario 08 donde se describe los pasos para que el usuario cierre sesión del aplicativo.

Tabla 12.

Historia de usuario 08

Usuario	Tarea 08	Descripción
Admin Reclutador Invitado	Permitir deslogearse de la aplicación	<ol style="list-style-type: none">1. Ingresar al aplicativo2. Realizar clic en el icono del usuario en la parte superior derecha3. Seleccionar la opción "Logout" en el menú desplegable.4. Se procederá a cerrar la aplicación y dirigirlo a la ventana de inicio de sesión.

Nota. La historia de usuario 08 fue realizada de acuerdo con los requerimientos del cliente.

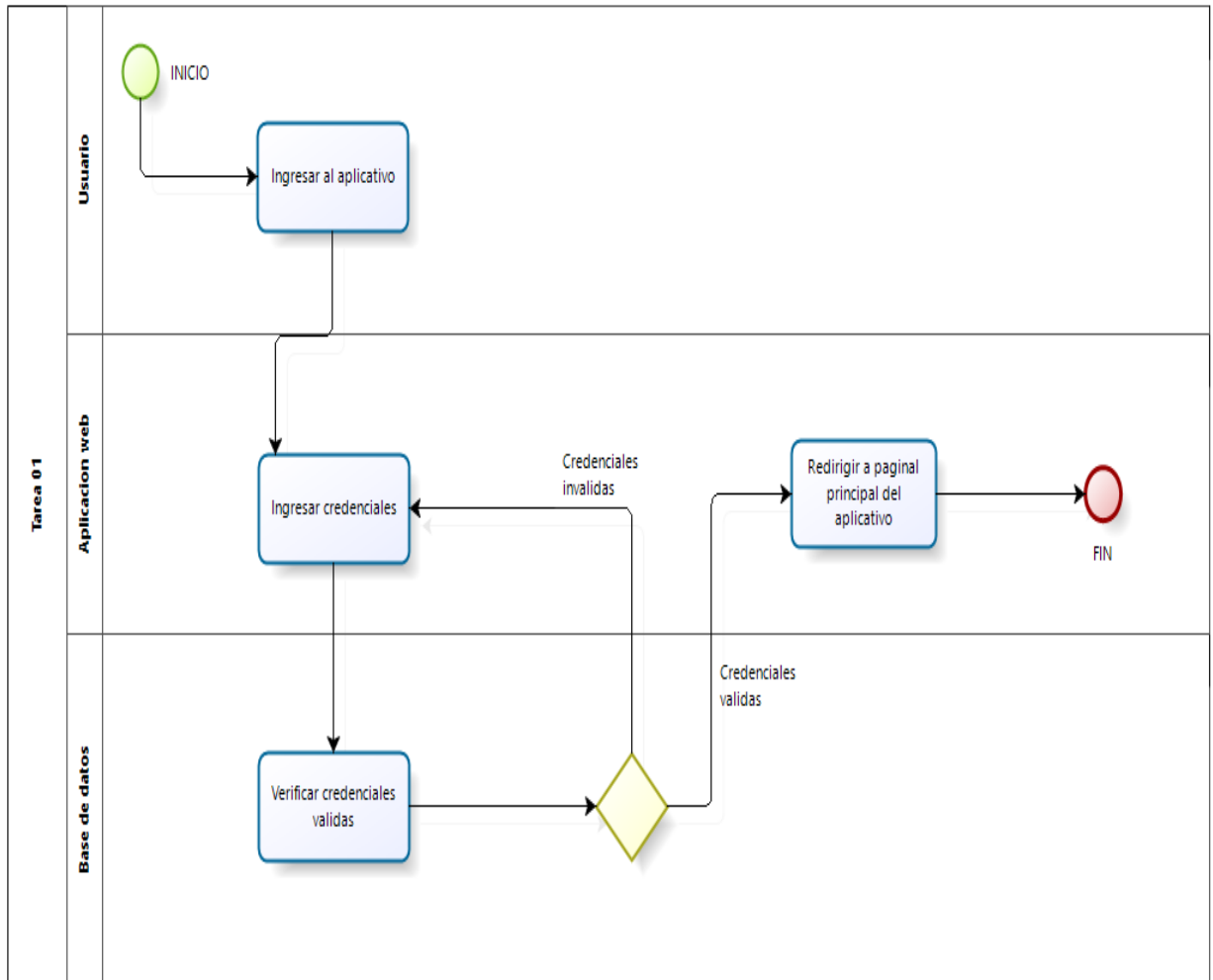
3.9 Diagrama de actividades

- Diagrama de actividades – Tarea 01

En la figura 3 se puede observar el diagrama de actividad de la historia de usuario 01 el cual nos describe las acciones que se realizan en los carriles para el proceso de “Ingresar al aplicativo web”.

Figura 3.

Ingresar al aplicativo web



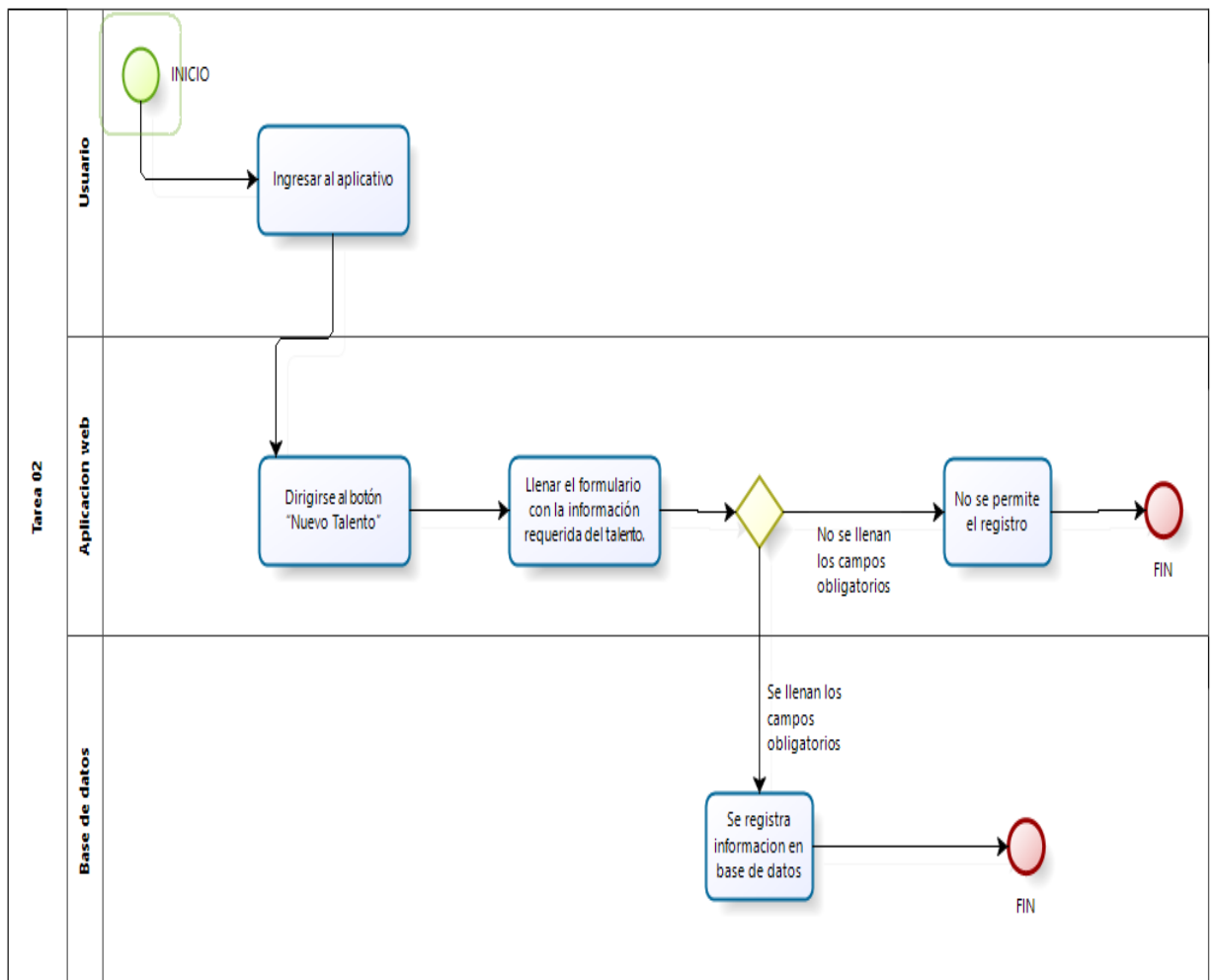
Nota. Diagrama de actividades del proceso de ingresar al aplicativo, creado en Bizagi

- **Diagrama de actividades – Tarea 02**

En la figura 4 se puede observar el diagrama de actividad de la historia de usuario 02 el cual nos describe las acciones que se realizan en los carriles para el proceso de “Registrar información del personal”.

Figura 4.

Registrar información del personal



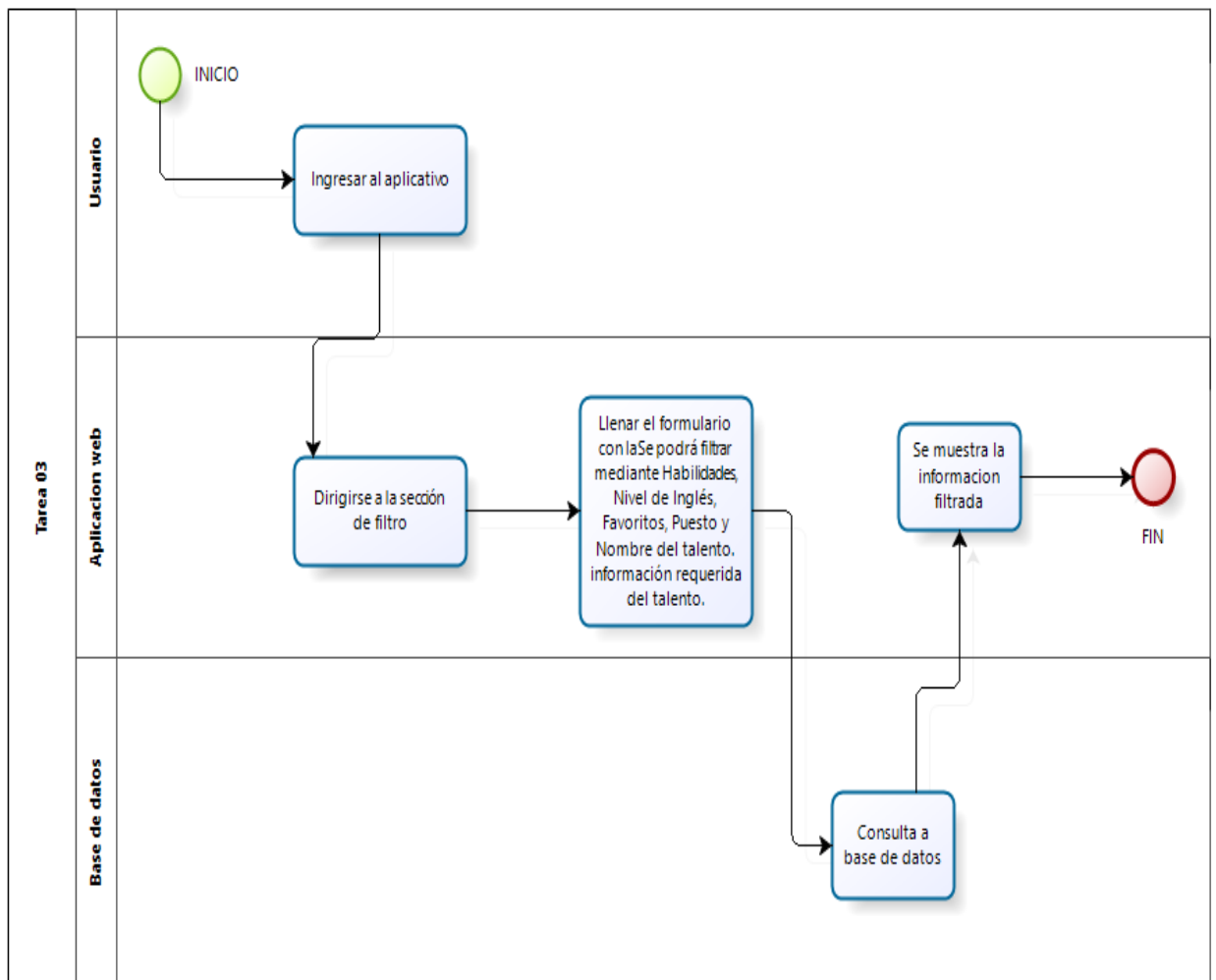
Nota. Diagrama de actividades del proceso de registrar información del personal, creado en Bizagi

- **Diagrama de actividades – Tarea 03**

En la figura 5 se puede observar el diagrama de actividad de la historia de usuario 03 el cual nos describe las acciones que se realizan en los carriles para el proceso de “Filtrado de personal”.

Figura 5.

Filtrado de personal



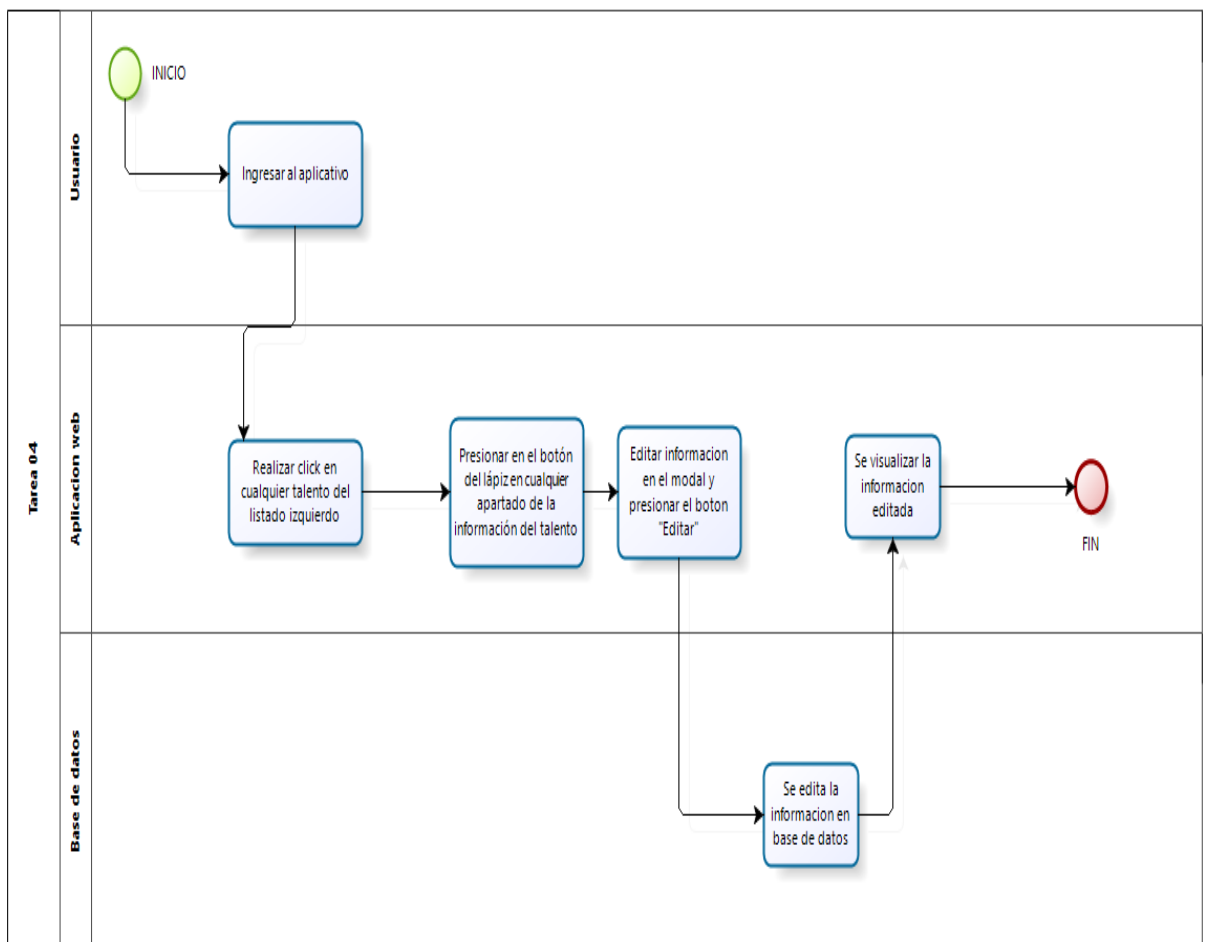
Nota. Diagrama de actividades del proceso de filtrado de personal, creado en Bizagi

- **Diagrama de actividades – Tarea 04**

En la figura 6 se puede observar el diagrama de actividad de la historia de usuario 04 el cual nos describe las acciones que se realizan en los carriles para el proceso de “Actualizar información del personal”.

Figura 6.

Actualizar información del personal



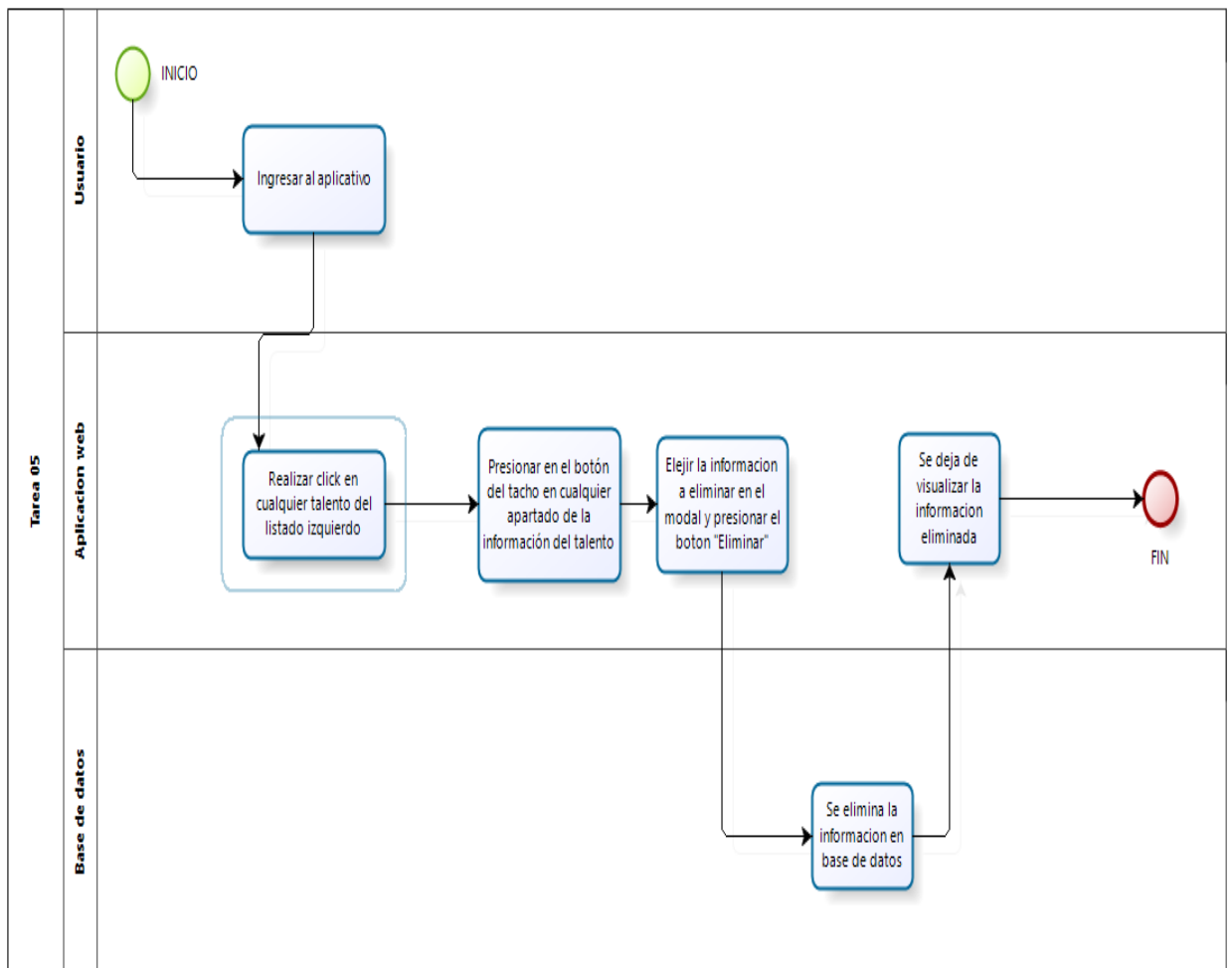
Nota. Diagrama de actividades del proceso de actualizar información del personal, creado en Bizagi

- **Diagrama de actividades – Tarea 05**

En la figura 7 se puede observar el diagrama de actividad de la historia de usuario 05 el cual nos describe las acciones que se realizan en los carriles para el proceso de “Eliminar información del talento”.

Figura 7.

Eliminar información del talento



Nota. Diagrama de actividades del proceso de eliminar información del talento, creado en

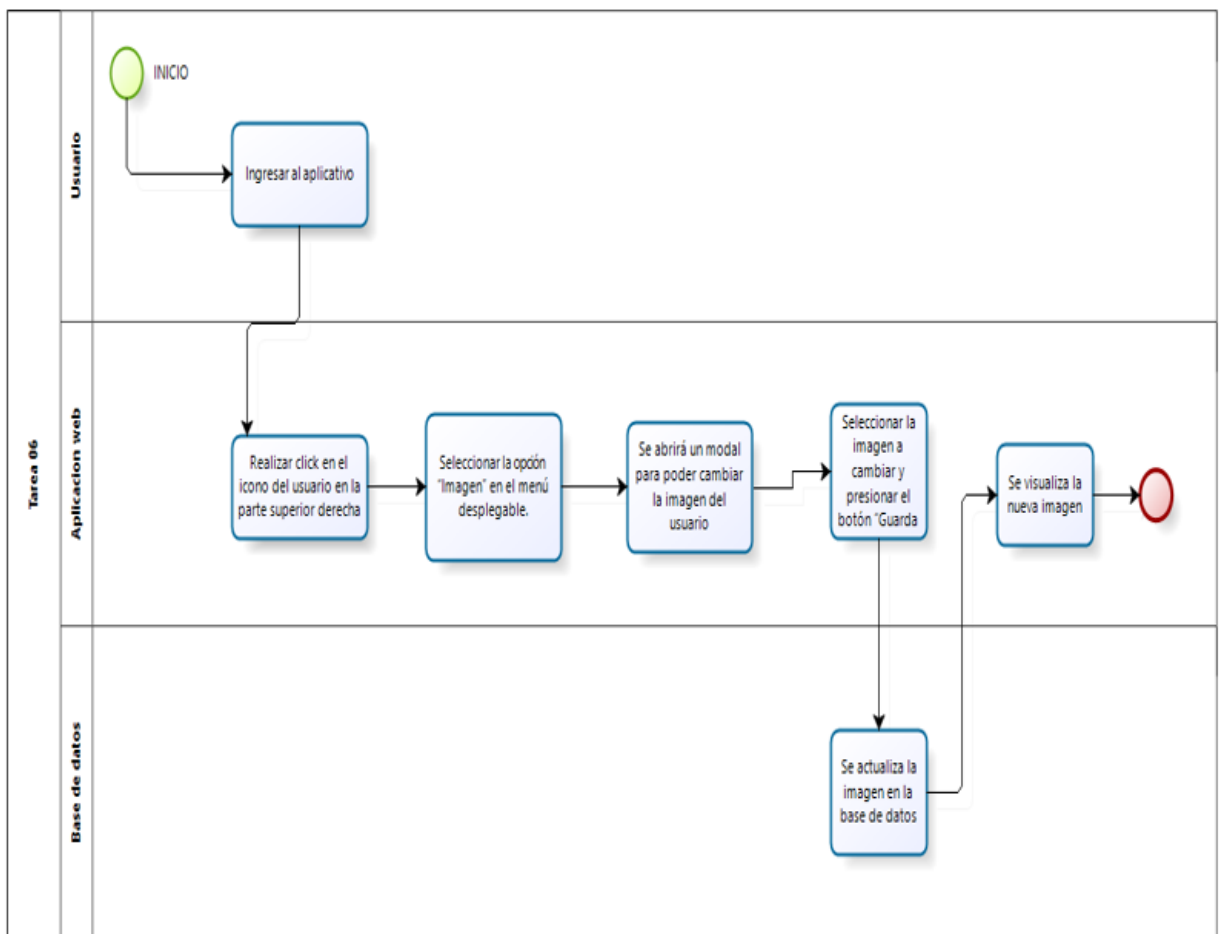
Bizagi

- **Diagrama de actividades – Tarea 06**

En la figura 8 se puede observar el diagrama de actividad de la historia de usuario 06 el cual nos describe las acciones que se realizan en los carriles para el proceso de “Cambiar imagen del personal”.

Figura 8.

Cambiar imagen del personal



Nota. Diagrama de actividades del proceso de cambiar imagen del personal, creado en

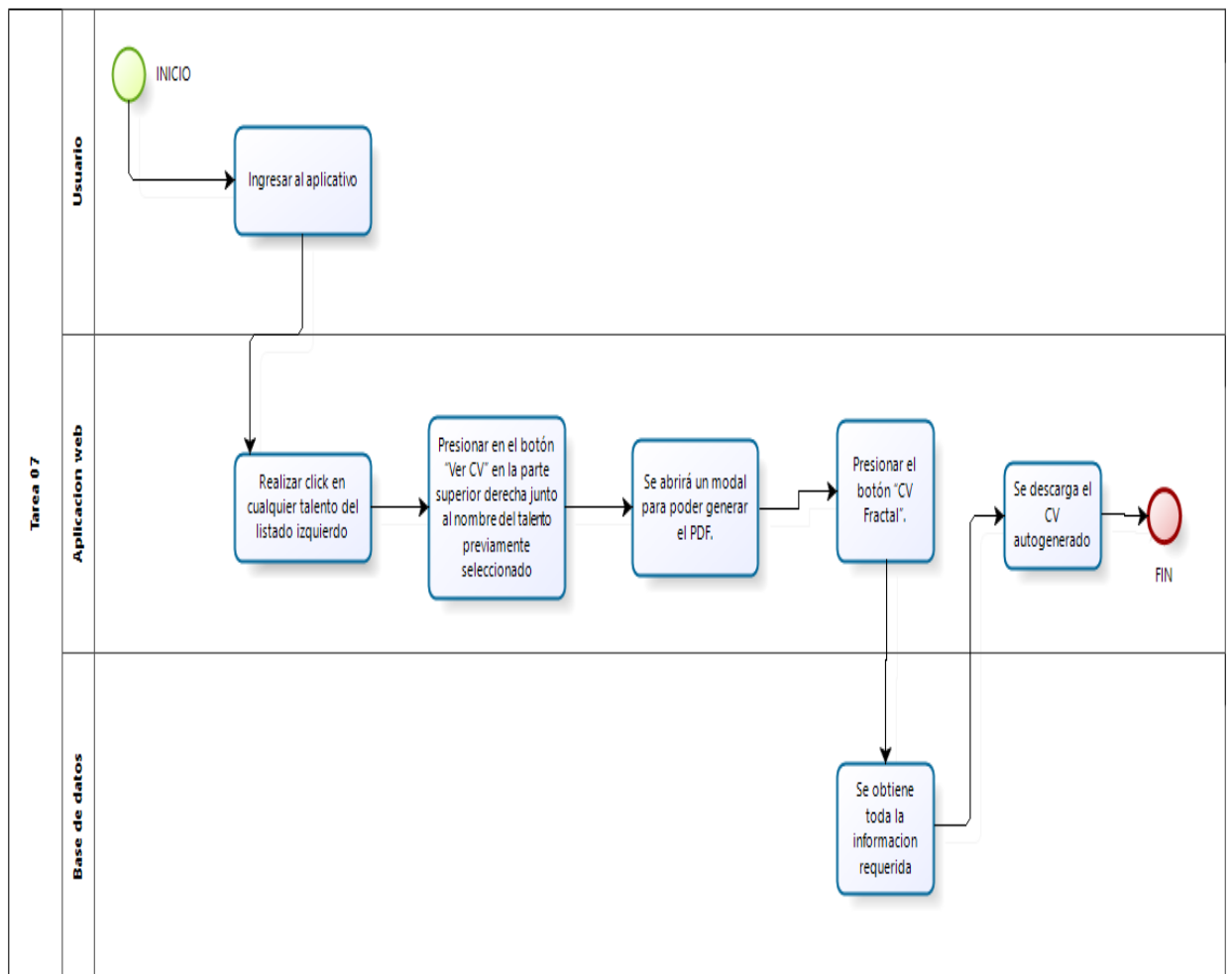
Bizagi

- **Diagrama de actividades – Tarea 07**

En la figura 9 se puede observar el diagrama de actividad de la historia de usuario 07 el cual nos describe las acciones que se realizan en los carriles para el proceso de “Generación de CV Fractal”.

Figura 9.

Generación de CV Fractal



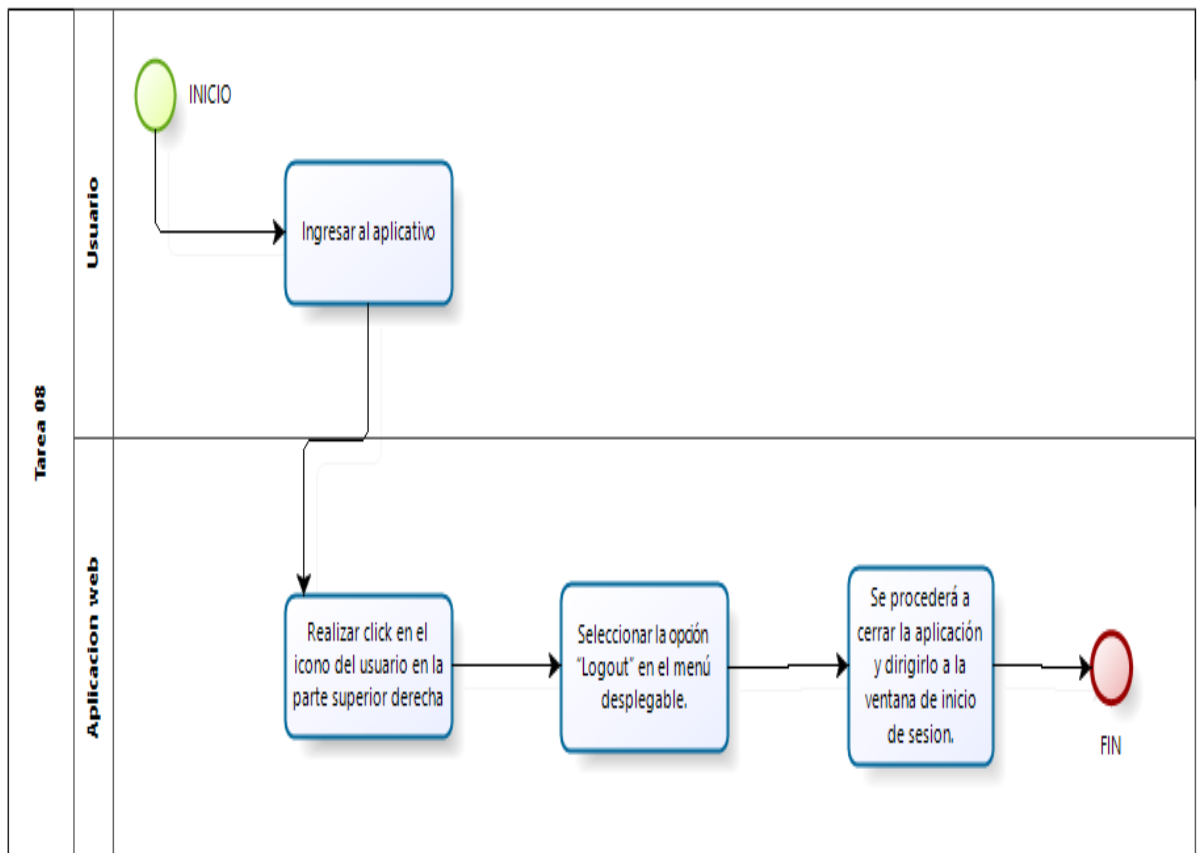
Nota. Diagrama de actividades del proceso de generación de CV Fractal, creado en Bizagi

- **Diagrama de actividades – Tarea 08**

En la figura 10 se puede observar el diagrama de actividad de la historia de usuario 08 el cual nos describe las acciones que se realizan en los carriles para el proceso de “Cerrar sesión del aplicativo”.

Figura 10.

Cerrar sesión del aplicativo



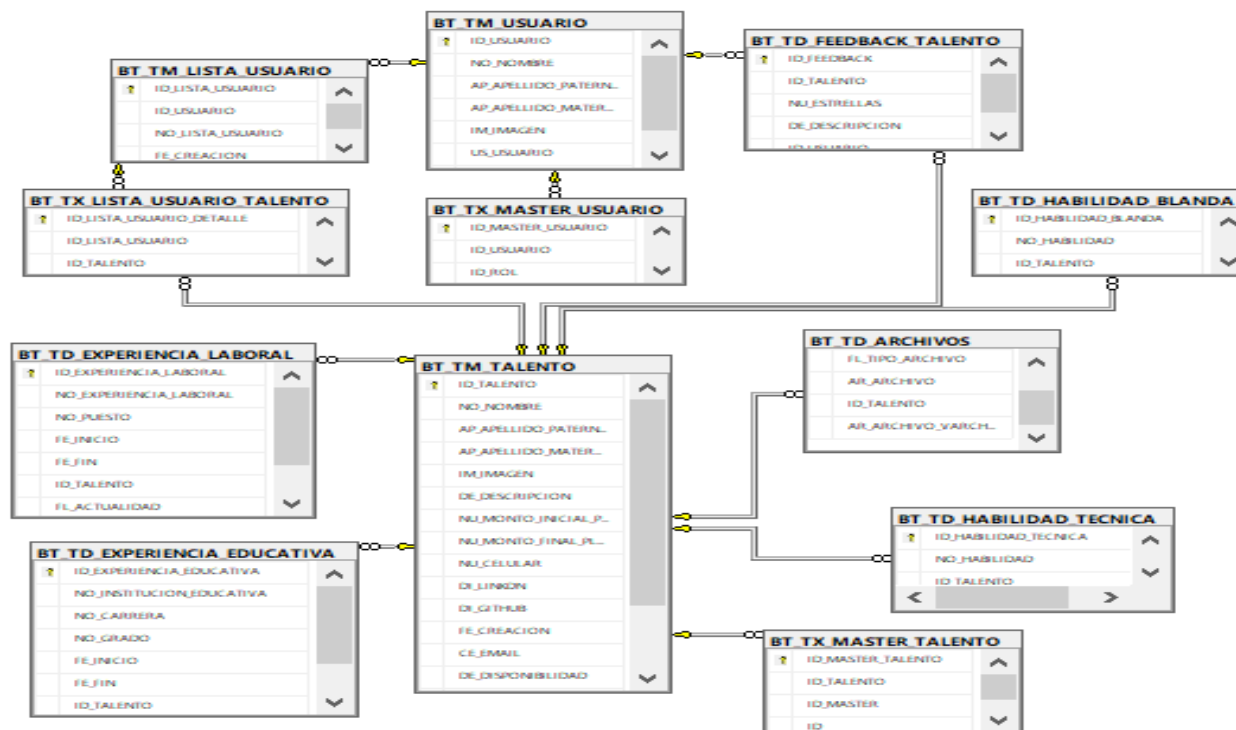
Nota. Diagrama de actividades del proceso de cerrar sesión del aplicativo, creado en Bizagi

3.10 Diagrama de base de datos

En la figura 11 se logra observar el diagrama de base de datos de proyecto el cual se encuentra alojado en los propios servidores de la empresa.

Figura 11.

Diagrama de base de datos



Nota. Diagrama de base de datos, elaborado en Microsoft SQL Server

CAPITULO IV. RESULTADOS

En el actual proyecto para enseñar la competencia de la aplicación se procedió a realizar una comparación del software con la manera previa de conseguir información de los talentos para cerciorarse de la eficacia del nuevo aplicativo.

En primera instancia se decidió evaluar la efectividad de búsqueda de personal. Previamente la manera de conseguir la información puntual del talento se realizaba mediante archivos Excel por lo que este proceso requería un tiempo y esfuerzo excesivo y en ciertas ocasiones no se conseguía la información más reciente debido a falta de actualización.

Enseguida se mostrará una comparación de efectividad al filtrar personal requerido con el aplicativo en uso y como previamente se realizaba.

Tabla 13.

Efectividad al filtrar personal requerido

Efectividad al filtrar personal requerido	
Sin la aplicación de gestión de talentos	30%
Con la aplicación de gestión de talentos	90%

Nota. Datos obtenidos por reportes del área de recursos humanos de la empresa

Como se logra visualizar en la tabla 13, antes del desarrollo del aplicativo web el área de recursos humanos tenía como tiempo estimado de 10 minutos, sin embargo, con el aplicativo ya en funcionamiento el tiempo estimado se vio reducido a 3 minutos logrando una efectividad del 90%, se optó por este porcentaje debido a que esta es una primera versión del software el cual en un futuro contara con más funcionalidades el cual facilitara al área de recursos humanos obteniendo un 100% de eficiencia.

El segundo punto por evaluar será el tiempo de duración al registrar información del personal de la empresa. Esto previamente se realizaba llenando la información en diferentes archivos Excel.

Tabla 14.

Efectividad para registrar información del personal

Efectividad para registrar información del personal	
Sin la aplicación de gestión de talentos	20%
Con la aplicación de gestión de talentos	100%

Nota. Datos obtenidos por reportes del área de recursos humanos de la empresa

Como se aprecia en la tabla 14, registrando al personal sin la facilidad del aplicativo se tomaba un tiempo estimado de 10 minutos, por otro lado, con el uso del aplicativo el tiempo se vio reducido a 2 minutos teniendo una efectividad del 100% comparado al 20% que solía ser.

Para el tercer punto, se evaluará la efectividad para actualizar la información del personal. Como ya se mencionó previamente, para realizar este proceso se usaban archivos Excel.

A continuación, se mostrará la efectividad para actualizar la información del personal con el aplicativo en comparación como se realizaba antes.

Tabla 15.

Efectividad para actualizar información del personal

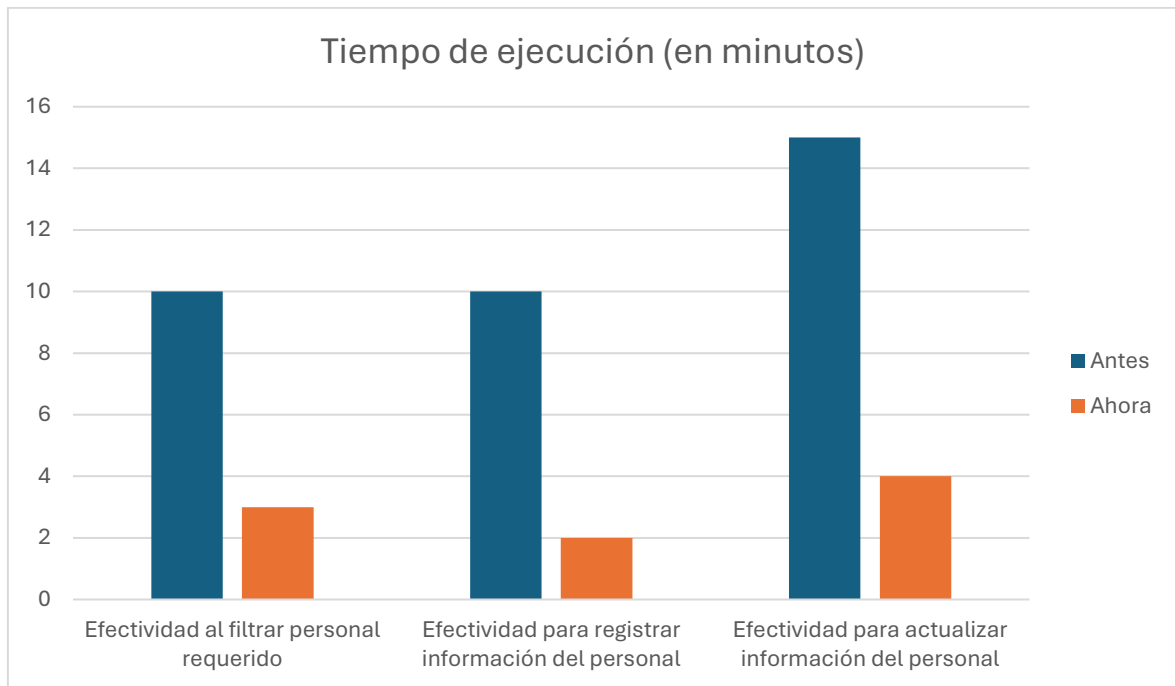
Efectividad para actualizar información del personal	
Sin la aplicación de gestión de talentos	30%
Con la aplicación de gestión de talentos	100%

Nota. Datos obtenidos por reportes del área de recursos humanos de la empresa

Como se logra observar en la tabla 15, la efectividad para actualizar la información del personal vario del 30% al 100% lo que vendría siendo de 15 minutos a 4 minutos.

Figura 12.

Tabla de comparativa en minutos



Nota. Se puede visualizar que usando el aplicativo la efectividad aumento considerablemente al igual que el tiempo de ejecución de los procesos

En la figura 12 se observa la comparación en minutos de la efectividad de los usuarios en sus procesos haciendo uso del aplicativo y previamente sin el uso de este.

CAPITULO V. CONCLUSIONES

5.1 Conclusiones

Basándonos en los resultados obtenidos y evaluados en la actual implementación se corrobora que usando la aplicación web se incrementó de manera considerable la gestión de talentos en la empresa.

De igual manera, se concluyó que la efectividad al filtrar al personal mejoró en 60% gracias al uso del aplicativo, esto permitió facilitar el trabajo del usuario en este caso del área de recursos humanos de la empresa y con ello poder cumplir el primer objetivo del proyecto el cual fue poder seleccionar al personal en el menor tiempo posible.

También la efectividad para registrar información del personal mejoró en 80% en comparación a como se realizaba antes, esto ayudara a agilizar este proceso y a un mayor registro de personal diario a la empresa y con esto se lograría cumplir el objetivo de poder tener un sistema donde almacenar la información del personal y obtener esta información más rápidamente a diferencia de cómo se realizaba previamente en diferentes archivos Excel.

Igualmente, se llegó a la conclusión de que se mejoró en 70% la efectividad para actualizar información del personal, esto debido a que la información se encuentra detallada en una sola ventana y no como previamente se encontraba, en diferentes archivos Excel.

Para concluir, gracias a los conocimientos técnicos del equipo y a la experiencia obtenida a través de los años se pudo lograr exitosamente el desarrollo de esta aplicación web para la gestión de talentos de una empresa el cual ayudó al área de recursos humanos a optimizar de manera significativa sus procesos relacionados con el registro, actualización y filtrado de personal.

5.2 Recomendaciones

Se recomienda el uso del aplicativo web para los procesos de gestión del personal para poder tener un óptimo y eficiente control de este, esto ayudará a prevenir perdidas futuras a la empresa y evitar los reportes de observaciones de otras áreas con el personal seleccionado.

Se recomienda realizar una capacitación previa a los usuarios de la aplicación para que puedan hacer de uno uso correcto de este y cumplir con los objetivos propuestos.

Se recomienda que este en constante uso para que se me mantenga actualizado además esta es una primera versión del aplicativo, en un futuro se añadirán más funcionalidades de acuerdo con las necesidades del área de recursos humanos de la empresa.

REFERENCIAS

(2024). Obtenido de Angular: <https://angular.dev/overview>

Amo, A. (2019). *Reclutamiento y Selección de Personal*. Editorial Elearning S.L.

Fenton, S. (2018). *Pro TypeScript: Application-Scale JavaScript Development*.

Kappel, G., Proll, B., Reich, S., & Retschitzegger, W. (2006). *Web engineering: The discipline of systematic development of web applications*.

Petkovic, D. (2019). *Microsoft SQL Server 2019: A Beginner's Guide*.

Postman. (2024). Obtenido de <https://www.postman.com>

Schildt, H. (2014). *Java: The Complete Reference*.

Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game*.

SonarQube. (2024). Obtenido de <https://www.sonarsource.com/products/sonarqube/>

spring. (2024). Obtenido de <https://spring.io/projects/spring-framework>

Wittig, A., & Wittig, M. (2018). *Amazon Web Services in Action*.

CAPITULO VI. ANEXOS

ANEXO N° 1. URL para ingresar a la aplicación web.

Figura 13.

URL de la aplicación web



ANEXO N° 2. Página de inicio de sesión de la aplicación web.

Figura 14.

Página de inicio de sesión de la aplicación web



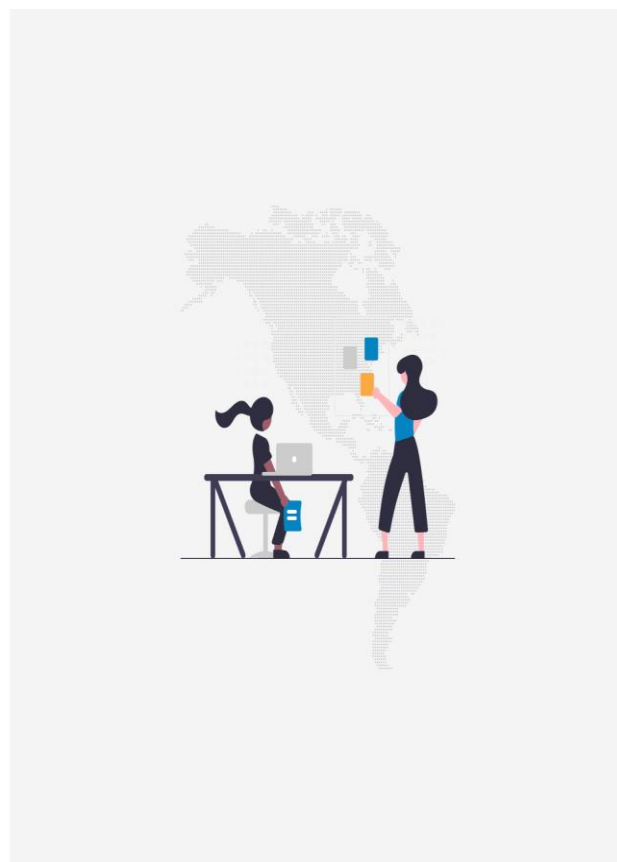
Inicio de sesión

Inicia sesión

Usuario

Contraseña

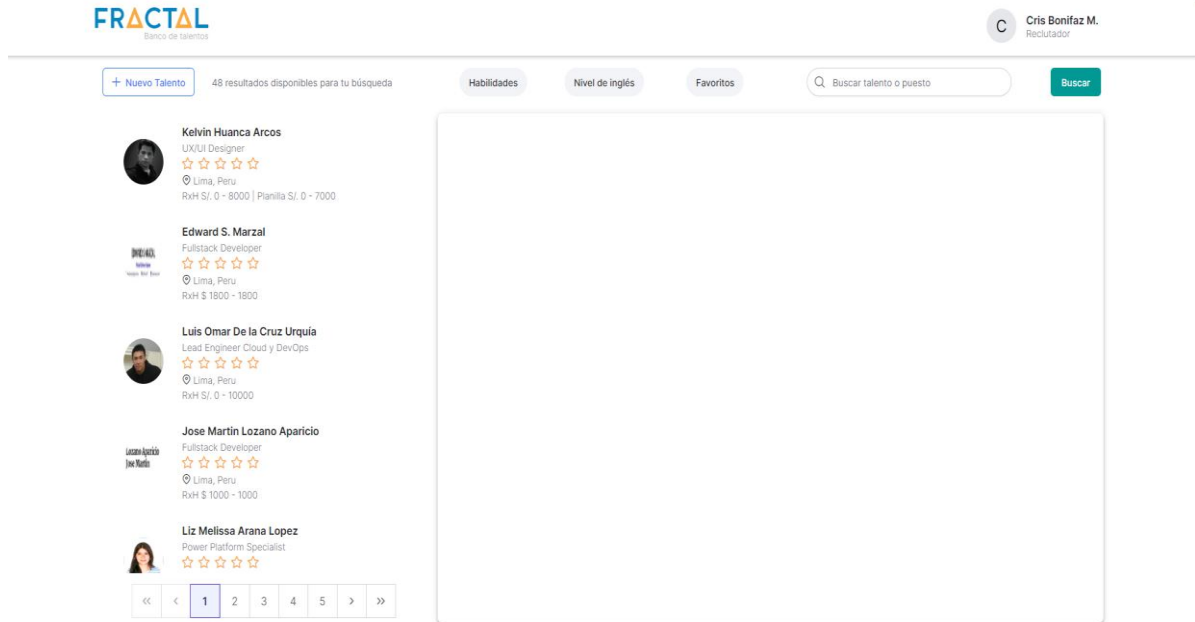
Iniciar sesión



ANEXO N° 3. Bandeja de filtrado de la aplicación web.

Figura 15.

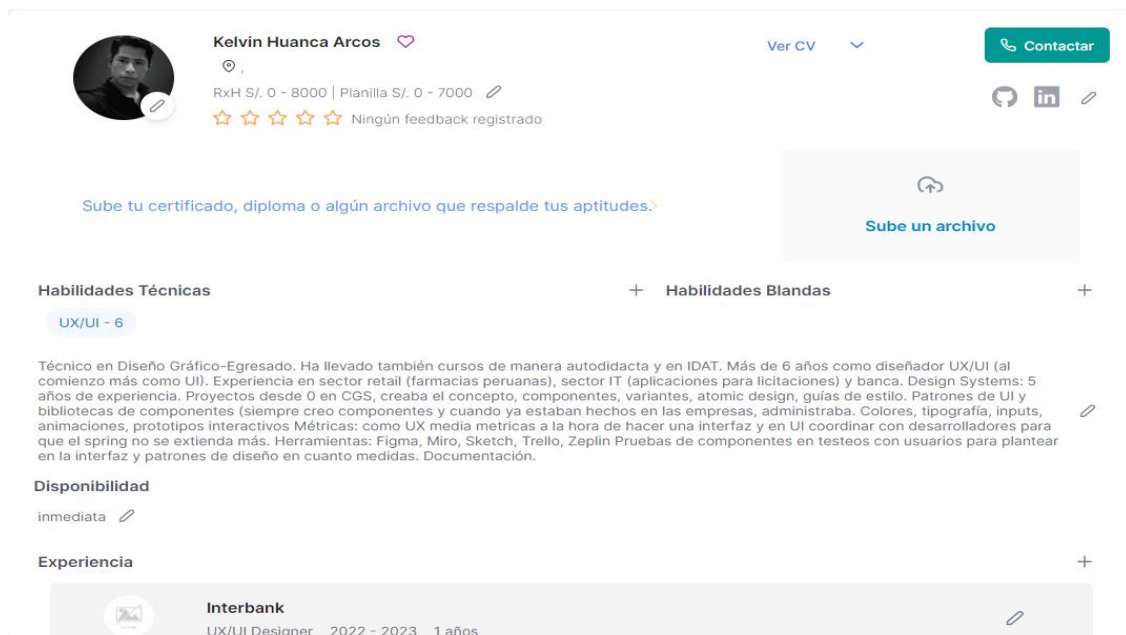
Bandeja de filtrado de la aplicación web



ANEXO N° 4. Interfaz de información del talento.

Figura 16.

Interfaz de información del talento

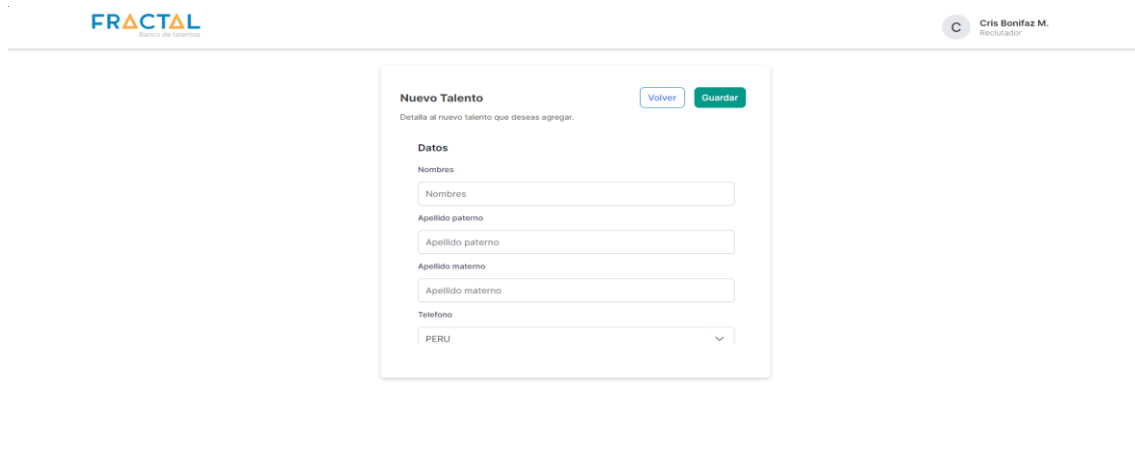


ANEXO N° 5. Interfaz de registro de talento

Figura 17.

Interfaz de registro de talento

ANEXO N° 5. Interfaz de registro de talento



ANEXO N° 6. Opción de cerrar sesión de usuario

Figura 18.

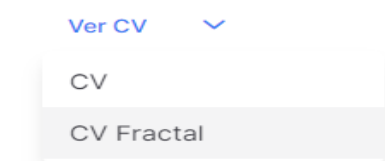
Opción de cerrar sesión



ANEXO N° 7. Opción de generar CV Fractal

Figura 19.

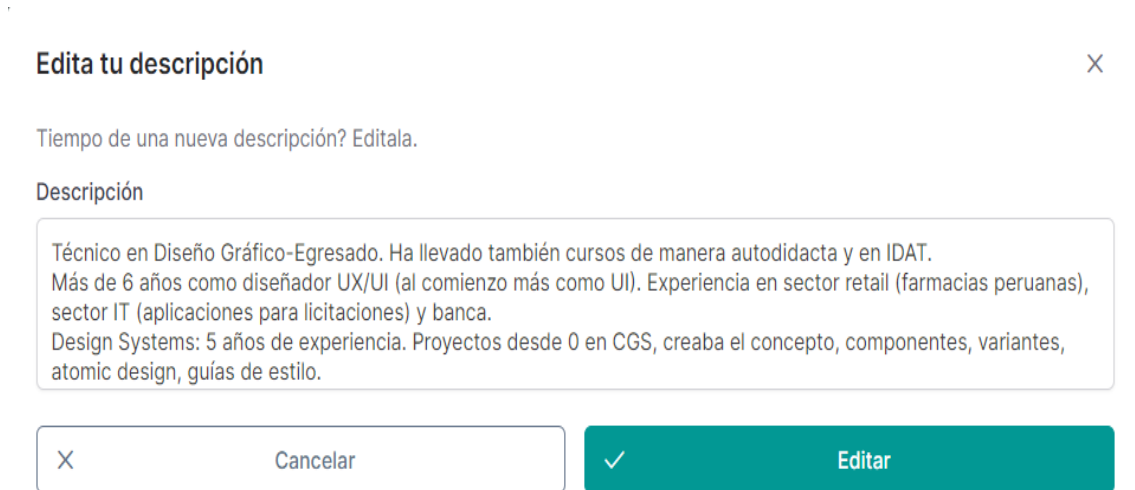
Opción de generar CV Fractal



ANEXO N° 8. Interfaz de actualización de descripción

Figura 20.

Interfaz de actualización de descripción

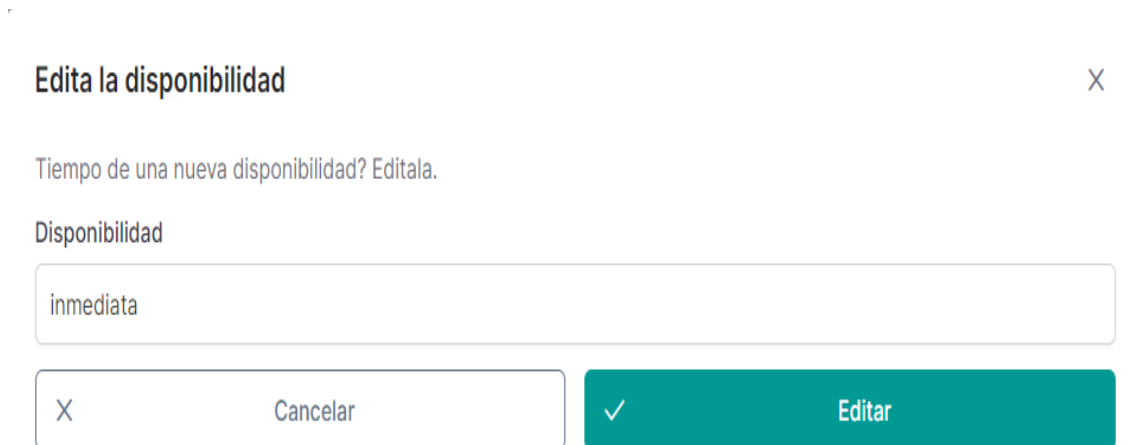


The screenshot shows a modal window titled "Edita tu descripción" with a close button (X) in the top right corner. Below the title is a prompt: "Tiempo de una nueva descripción? Editala." Underneath is a label "Descripción" followed by a text input field containing the following text: "Técnico en Diseño Gráfico-Egresado. Ha llevado también cursos de manera autodidacta y en IDAT. Más de 6 años como diseñador UX/UI (al comienzo más como UI). Experiencia en sector retail (farmacias peruanas), sector IT (aplicaciones para licitaciones) y banca. Design Systems: 5 años de experiencia. Proyectos desde 0 en CGS, creaba el concepto, componentes, variantes, atomic design, guías de estilo." At the bottom of the modal are two buttons: a "Cancelar" button with a close icon (X) and an "Editar" button with a checkmark icon.

ANEXO N° 9. Interfaz de actualización de disponibilidad

Figura 21.

Interfaz de actualización de disponibilidad




The screenshot shows a modal window titled "Edita la disponibilidad" with a close button (X) in the top right corner. Below the title is a prompt: "Tiempo de una nueva disponibilidad? Editala." Underneath is a label "Disponibilidad" followed by a text input field containing the word "inmediata". At the bottom of the modal are two buttons: a "Cancelar" button with a close icon (X) and an "Editar" button with a checkmark icon.

ANEXO N° 10. Interfaz de actualización de experiencia laboral

Figura 22.

Interfaz de actualización de experiencia laboral

Edita tu experiencia 

La vida esta llena de cambios. Edita tu experiencia laboral.

Empresa

Interbank

Aquí en Fractal

Puesto

UX/UI Designer

Año y mes de inicio

08/2022

Año y mes fin

10/2023

Hasta la actualidad

Funciones


Digitar funciones

Cancelar Editar

ANEXO N° 11. Interfaz de actualización de experiencia educativa

Figura 23.

Interfaz de actualización de experiencia educativa

Edita tu experiencia educativa 

La vida esta llena de cambios. Edita tu experiencia educativa.

Institución

IDC (Institute de Diseño y Comunicación)

Aquí en Fractal

Carrera

Diseño Publicitario

Grado

Técnico

Año y mes de inicio

04/2006

Año y mes fin

12/2010

Hasta la actualidad

Cancelar Editar

ANEXO N° 12. Interfaz de actualización de medios sociales

Figura 24.*Interfaz de actualización de medios sociales*

Modifica tus medios sociales ×

Agrega y muestra tus medios sociales.

Link de LinkedIn

Link de GitHub

× Cancelar ✓ Editar

ANEXO N° 13. Interfaz de actualización de banda salarial

Figura 25.*Interfaz de actualización de banda salarial*

Modifica tu banda salarial ×

Agrega el rango de tus expectativas salariales.

Sol

Dolar

Monto por RxH

Monto Inicial	Monto Final
<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="8,000"/>

Monto por planilla

Monto Inicial	Monto Final
<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="7,000"/>

× Cancelar ✓ Editar


ANEXO N° 14. Interfaz de actualización de métodos de contactos

Figura 26.

Interfaz de actualización de métodos de contactos

Métodos de Contacto ×

Correo Electrónico

Número de Celular