

# Trabajo Práctico 1 - Parte 2

## Aplicación de la Arquitectura al Proyecto

### Objetivo

Aplicar los conceptos de arquitectura vistos en clase (estilos, patrones, vistas, aspectos transversales y atributos de calidad) al proyecto iniciado en Ingeniería de Software I.

### 3.1. Atributos de calidad y escenarios

Los atributos calidad que consideramos críticos para nuestro proyecto luego de la votación de escenarios de calidad, fueron:

1. Disponibilidad
2. Interoperabilidad
3. Usabilidad

Los escenarios de calidad para cada uno de ellos fueron (especificando estímulo, respuesta y medida de la respuesta):

#### Disponibilidad

El sistema debe estar disponible para consultas de contenido las 24 horas, incluso en días feriados.	Acceso fuera de horario laboral	El acceso es posible sin restricciones	99% de disponibilidad anual
--	---------------------------------	--	-----------------------------

#### Interoperabilidad

Correcta visualizacon de contenido multimedia	Ingreso de videos cargados en la pagina se obtienen de distintas fuentes	Se observan los videos igualmente sin ningún problema sobre su origen	100% de integraciones correctas
---	--	---	---------------------------------

#### Usabilidad

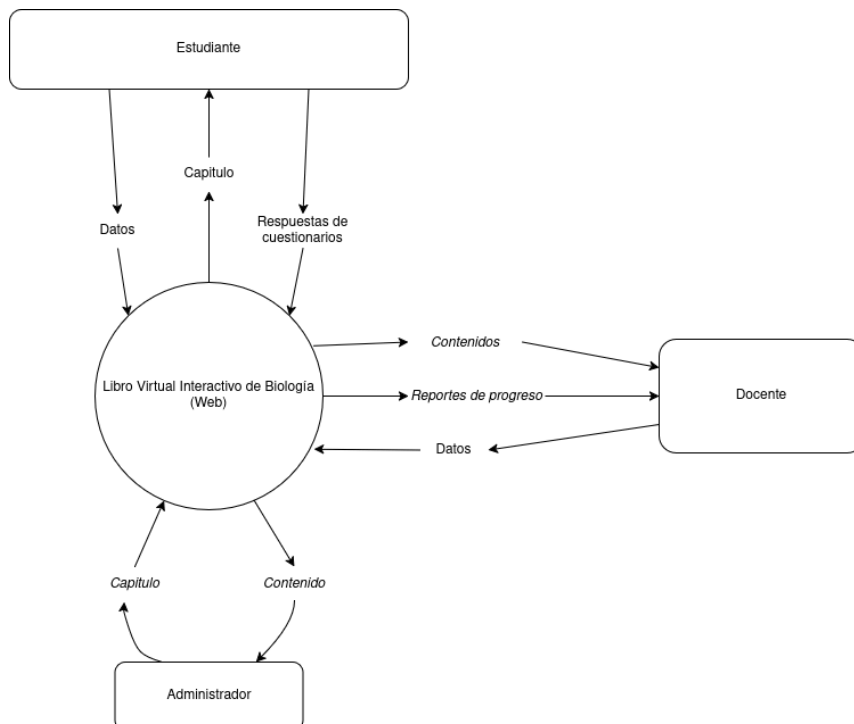
Un alumno accede a la plataforma desde una tablet y navega por los contenidos y cuestionarios.	Uso desde dispositivo móvil	La interfaz se adapta correctamente y permite completar todas las actividades	sin inconvenientes
--	-----------------------------	---	--------------------

## 3.2. Vistas de arquitectura

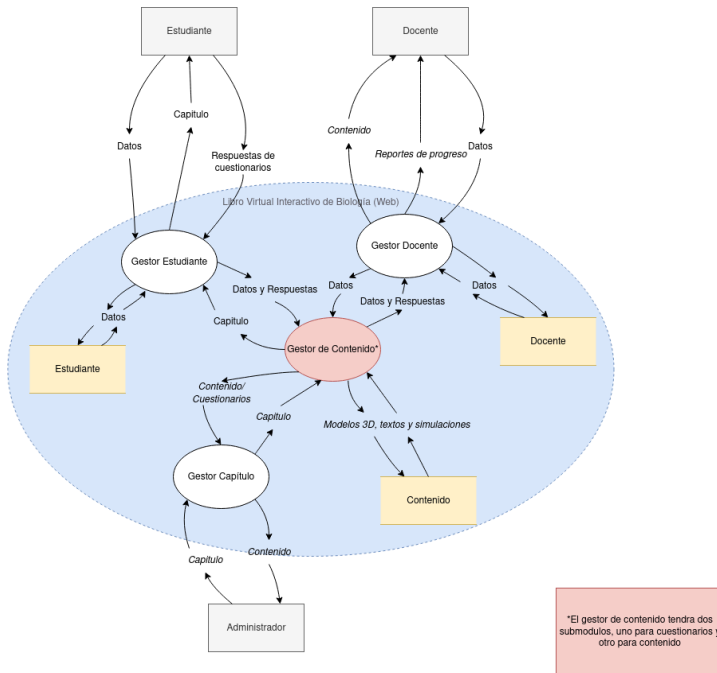
Utilizando el modelo de vistas C4 la arquitectura de nuestro proyecto es:

### Contexto del sistema

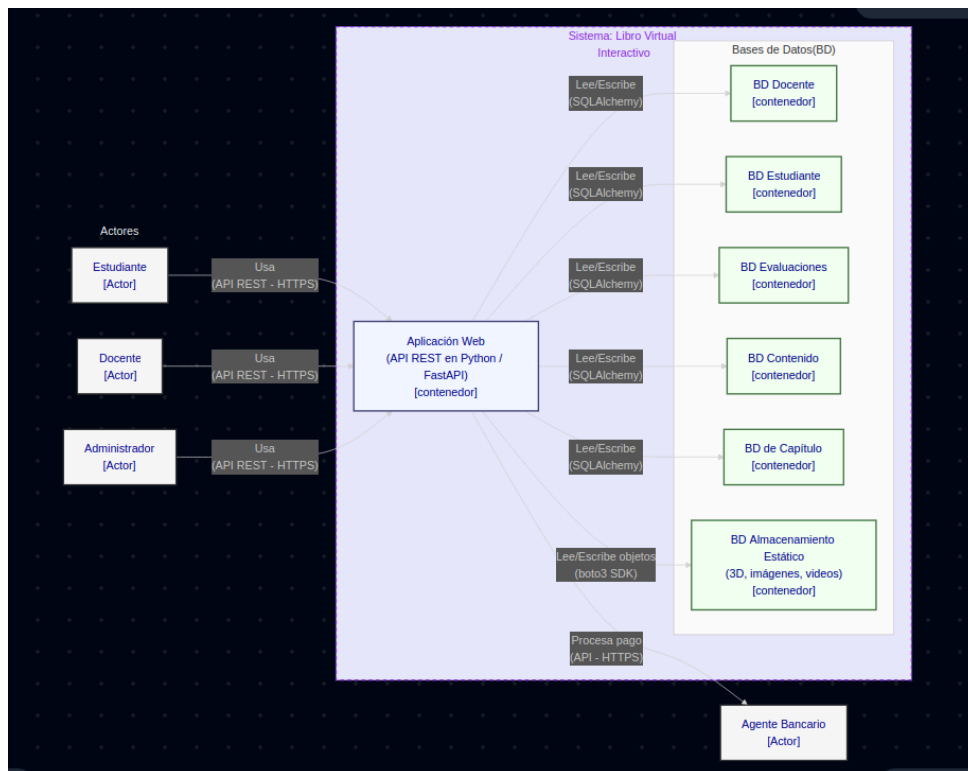
- Diagrama nivel 0:



- Diagrama nivel 1:

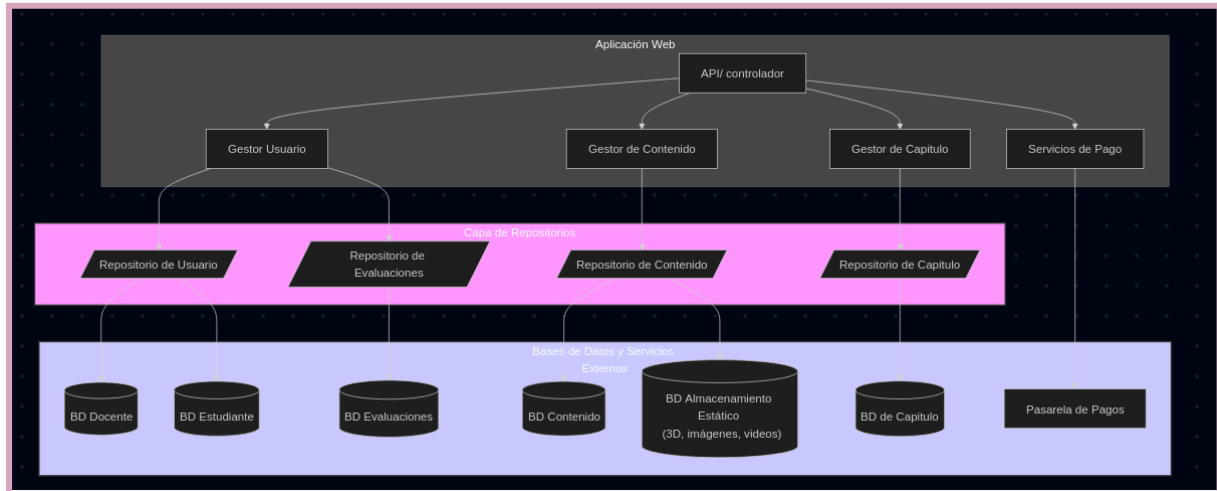


## Contenedores



## Diagrama contenedores

## Componentes



[link diagrama comp](#)

Todo pertenece al mismo cuadro, es la ampliación del sistema libro virtual que se observa en diagrama de contenedores

### 3.3. Aspectos transversales

Los aspectos transversales que consideramos deben incluirse en el proyecto son:

- **Autenticación y autorización:** necesarios porque existen distintos tipos de usuarios (alumnos, docentes, administradores, premium). Impactan en la capa de presentación (restricción de vistas) y en los servicios (validación de permisos).
- **Auditoría:** asegura trazabilidad de accesos y modificaciones de contenidos, clave en un entorno educativo y con pagos premium. Impacta en datos (logs) y servicios (registro de eventos).
- **Gestión de roles y perfiles:** complementa autenticación/autorización, simplifica la administración de permisos. Impacta en la lógica de aplicación.
- **Gestión de excepciones:** mejora la robustez y evita pérdida de información (ej. envío de cuestionarios). Impacta en backend y en la UX.
- **Instrumentación:** permite monitorear rendimiento, tiempos de respuesta y uso de recursos, fundamental por el uso de multimedia y simulaciones 3D. Impacta en infraestructura y servicios.

- Interoperabilidad: necesaria para exportar reportes y resultados en formatos estándar, y para futuras integraciones con otros sistemas educativos. Impacta en servicios de aplicación y APIs.
- Mailing y notificaciones: mantiene la comunicación activa entre sistema y usuarios (recordatorios, resultados). Impacta en backend (servicio de notificaciones) y en la capa de infraestructura (proveedor de correo).

## Conclusiones

La decisión arquitectónica que más nos costó fue aplicar correctamente el modelo C4 a nuestro proyecto, sobre todo los diagramas de contenedores y componentes. Fue difícil entender cómo pasar de la descripción general del sistema a los diferentes niveles de detalle (contexto, contenedores, componentes, código) sin repetir información o confundir roles. Por lo que se discutió sobre qué debía ir en cada nivel y cómo representar de forma clara la relación entre los actores externos, los contenedores y los módulos internos de la aplicación.