**Acta de Cierre del Proyecto**

1. **Información del proyecto**
   1. Nombre del proyecto: Sistema de Trackeo de Tickets en tiempo real del Comedor de UNMSM (GT)
   2. Descripción del proyecto: Aplicación en la cual los estudiantes universitarios tienen la capacidad de informarse de la cantidad de tickets de almuerzo disponibles en el comedor universitario.
   3. Objetivos del proyecto:
      * Implementar un sistema para la conexión de los alumnos con el comedor.
      * Implementar un sistema para poder tener seguimiento de los tickets que hay en el comedor para que los estudiantes estén al tanto de su obtención.
      * Implementar una base de datos para recopilar los datos de los tickets que hayan por cada día del comedor.
   4. Alcance del proyecto:
      * Hipótesis o suposiciones:

●El área del comedor universitario contará con la información exacta a diario sobre la cantidad de raciones disponibles.

●Existe una completa disponibilidad de conectividad a internet de los usuarios finales para su participación en la aplicación.

* + - Restricciones:

A lo largo del desarrollo del proyecto han surgido diversos problemas que han impedido una integración total del sistema referente a la parte de backend y frontend, por lo cual si bien las funcionalidades están programadas, su implementación podría no estar adecuada del todo

* + - Exclusiones:

Debido a que dentro del planteamiento del proyecto nunca se contempló el cubrir con todos los requisitos planteados para el sistema, solo nos concentramos en evaluar aquellos que han sido establecidos dentro del cronograma

* + - Duración del proyecto:

Aproximadamente 11 semanas desde la fecha de inicio hasta el día del presente documento

**2. Evaluación de los resultados**

1. Resumen de los resultados alcanzados

Como resultados alcanzados tenemos la realización del software propuesto con aquellos requerimientos planteados en primera instancia. Además de ello se concluye con la documentación y actualización respectiva del repositorio de la empresa catalogando cada parte del software realizado durante el plazo del proyecto.

1. Lista de objetivos cumplidos
   1. Producto de software correctamente realizado, implementado y funcional con las especificaciones requeridas.
   2. Documentación amplia respecto a las funcionalidades, errores previos, estilos, etc del proyecto.
   3. Gestión apropiada del software el cual asegurará su calidad y puesta en producción.

**3. Cierre del proyecto**

1. Agradecimientos

Nos gustaría dedicar este espacio para expresar nuestro más profundo agradecimiento a la profesora Lenis Rossi Wong Portillo por su excepcional labor como instructora en el curso de Gestión de la Configuración y Mantenimiento de Software. Su entrega y compromiso con nuestra formación académica ha dejado una huella significativa en nuestro aprendizaje.

La profesora ha demostrado un profundo conocimiento y dominio de la materia, transmitiendo de manera clara y didáctica los conceptos fundamentales de la gestión de la configuración y el mantenimiento de software. Su habilidad para combinar teoría y práctica, utilizando ejemplos relevantes y casos reales, nos ha permitido comprender de manera integral los desafíos y las mejores prácticas en este campo.

1. Lecciones aprendidas

* Importancia de la gestión de la configuración:

Hemos comprendido que una gestión adecuada de la configuración es esencial para garantizar un desarrollo de software eficiente y sin contratiempos. El establecimiento de un proceso estructurado para el control de versiones, el manejo de cambios y la documentación de la configuración nos ha permitido mantener un entorno de desarrollo estable, facilitando la colaboración del equipo y asegurando la integridad del código.

* Mantenimiento y evolución del software:

Hemos experimentado de primera mano cómo el mantenimiento adecuado del software es fundamental para su evolución y adaptación a las necesidades cambiantes. La correcta gestión de los cambios, la identificación y resolución de errores, y la implementación de mejoras continuas han sido aspectos clave para mantener el software en un estado óptimo y funcional.

* Aprendizaje de React:

Durante este proyecto, hemos tenido la oportunidad de adentrarnos en el framework de desarrollo web React. Hemos aprendido cómo utilizar sus componentes reutilizables, su enfoque basado en el estado y su arquitectura de un solo componente para construir interfaces de usuario dinámicas y eficientes. Esta experiencia nos ha proporcionado una base sólida para desarrollar aplicaciones web modernas y escalables.

* Trabajo con bases de datos:

El proyecto nos ha permitido explorar y aplicar conocimientos en el manejo de bases de datos. Hemos aprendido a diseñar esquemas de bases de datos eficientes, a realizar consultas optimizadas y a asegurar la integridad y seguridad de los datos. La experiencia de trabajar con bases de datos nos ha brindado una comprensión más profunda de cómo almacenar y manipular información de manera efectiva en nuestros proyectos.