



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

**UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA DE
INGENIERÍAS TLAXCALA**

PROYECTO FASE III

FINALIZACIÓN DEL PROYECTO SOUNDBEAT

ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS

MTRO. JESÚS ROJAS HERNÁNDEZ

PRESENTA:

DULE ANAHÍ LUNA GARCÍA

JUAN CARLOS FLORES MORA

RODRIGO PAREDES URRUSQUIETA

RODRIGO CAHUANTZI CUAHUTLE

MIGUEL ALEJANDRO FLORES SOTELO

FECHA:

09/01/2025

ÍNDICE

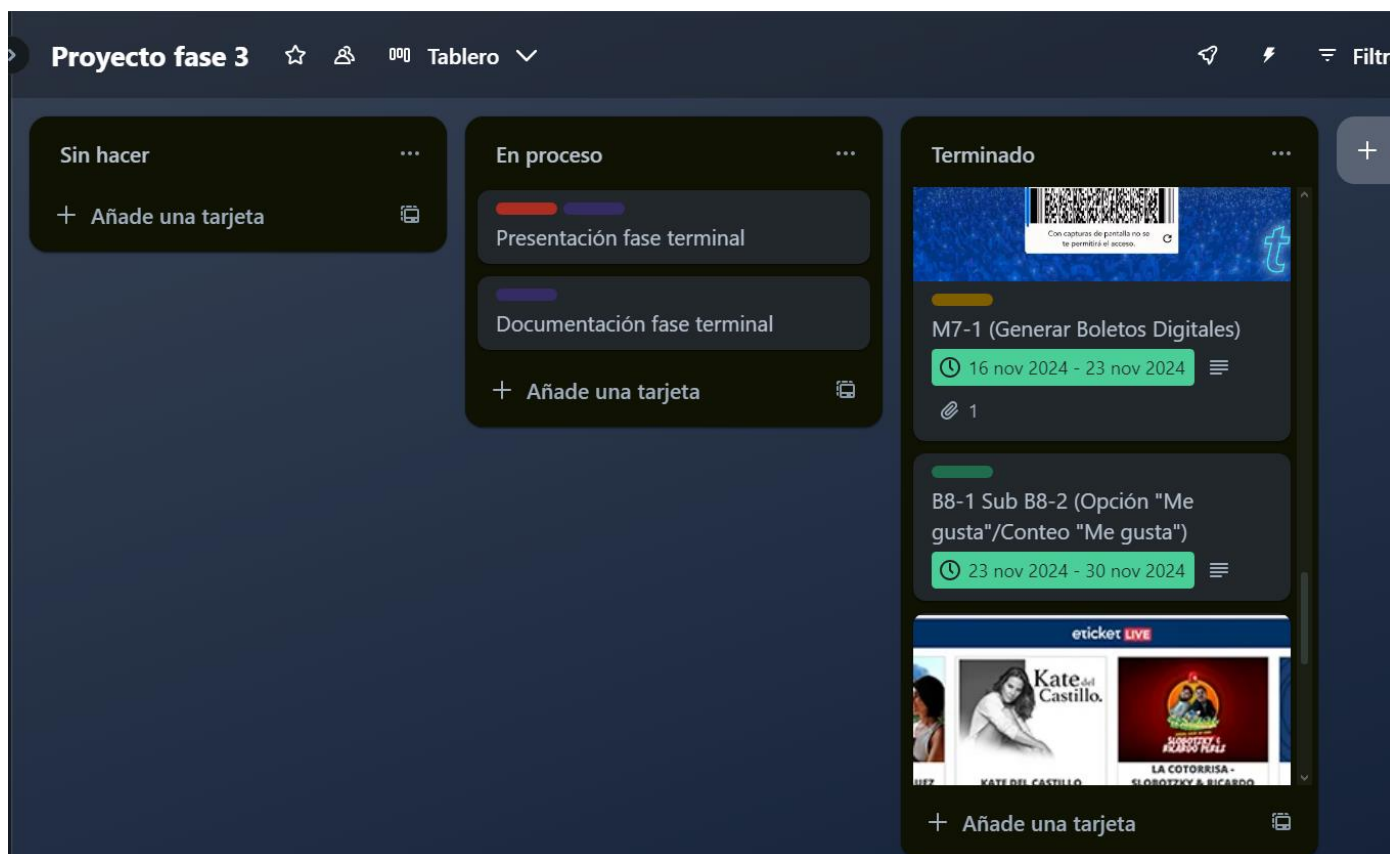
1. Presentación de avances
2. Tablero
3. Cronograma
4. Diagramas
5. Conclusiones

1.- Presentación de avances

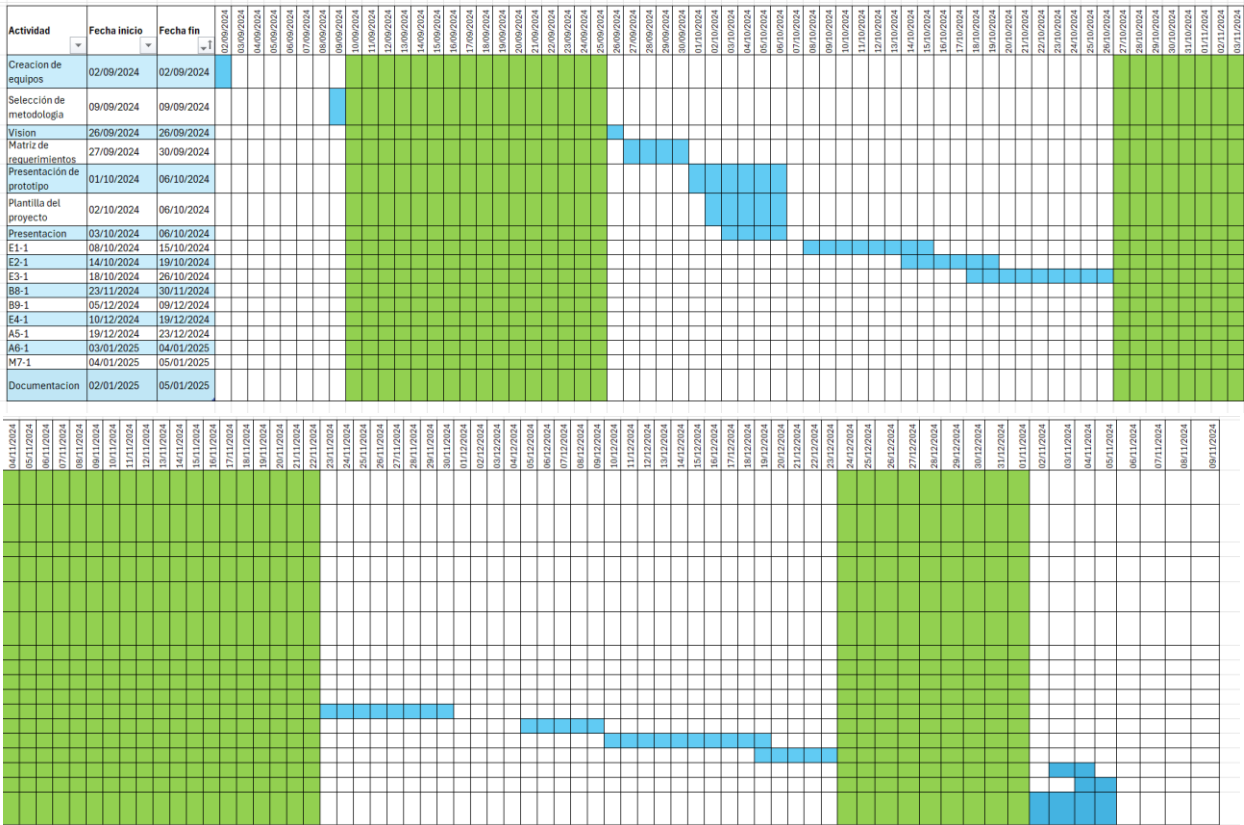
En esta fase hemos trabajado en la identificación y diseño de los escenarios principales y alternativos; asegurando que el sistema no solo gestione los flujos esperados, sino que también aborde posibles inconvenientes. Además, ya se encuentran incluidos en el proyecto los diagramas esenciales para una documentación sólida: actividades, clases, componentes, paquetes, secuencias y navegación. Estos elementos fortalecen la arquitectura y funcionalidad del sistema, garantizando una experiencia robusta y amigable para el usuario final.

El avance logrado nos acerca, cada vez más, a un sistema funcional que pone al usuario en el centro de la experiencia; facilitando así la interacción con el catálogo de eventos de manera ágil y efectiva.

2.- Tablero



3.- Cronograma



4.- Diagramas

Diagramas de actividad

Un diagrama de actividad es una representación visual que muestra el flujo de control de una actividad a otra, así como las acciones y estados de las cosas que se procesan. Son una herramienta clave para optimizar el trabajo en equipo y garantizar la alineación en proyectos.

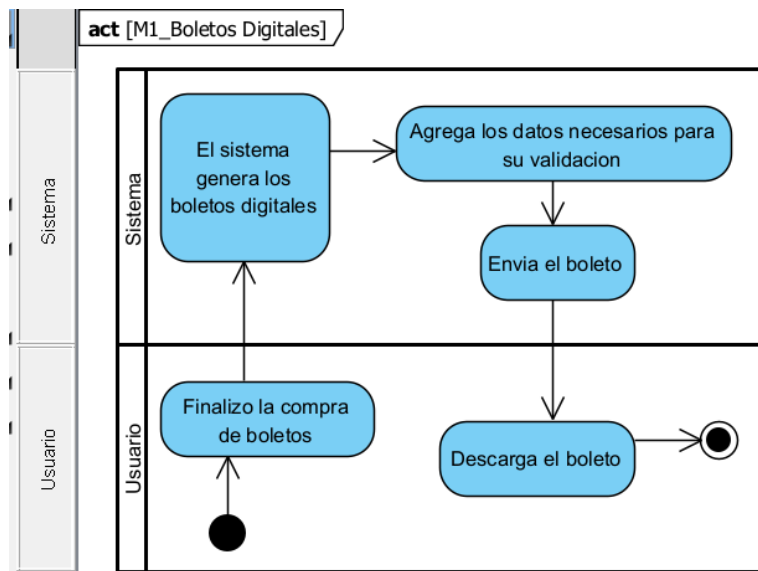
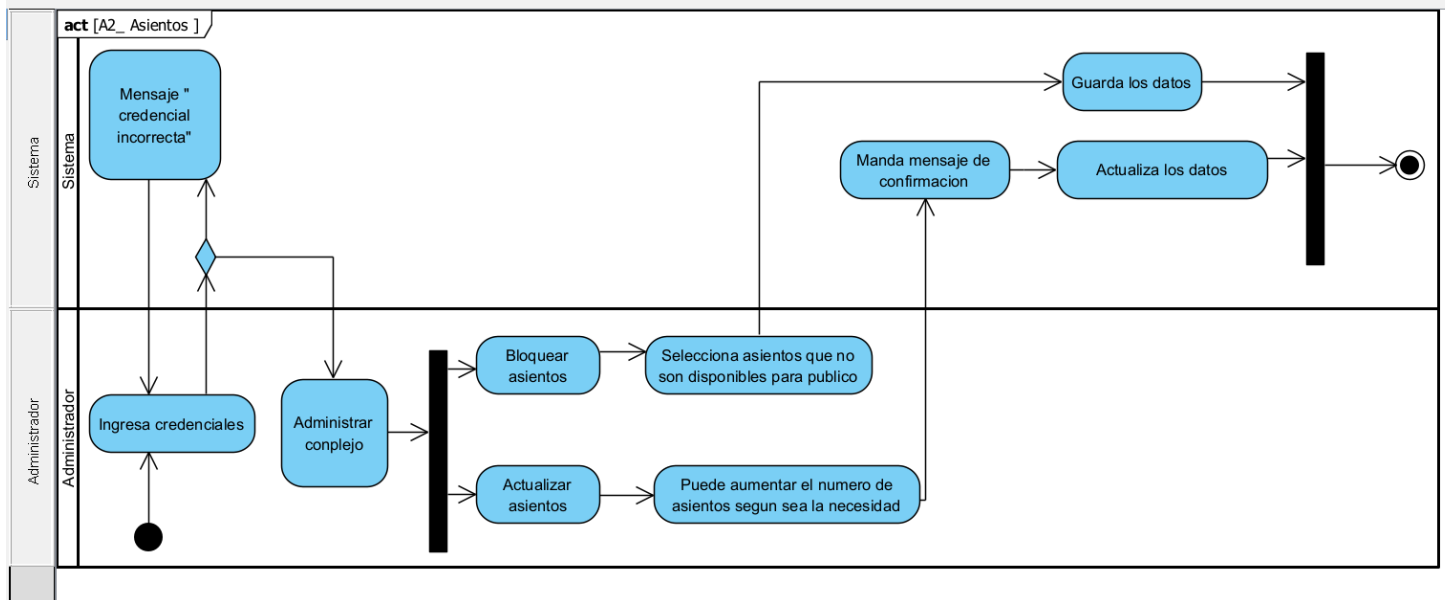
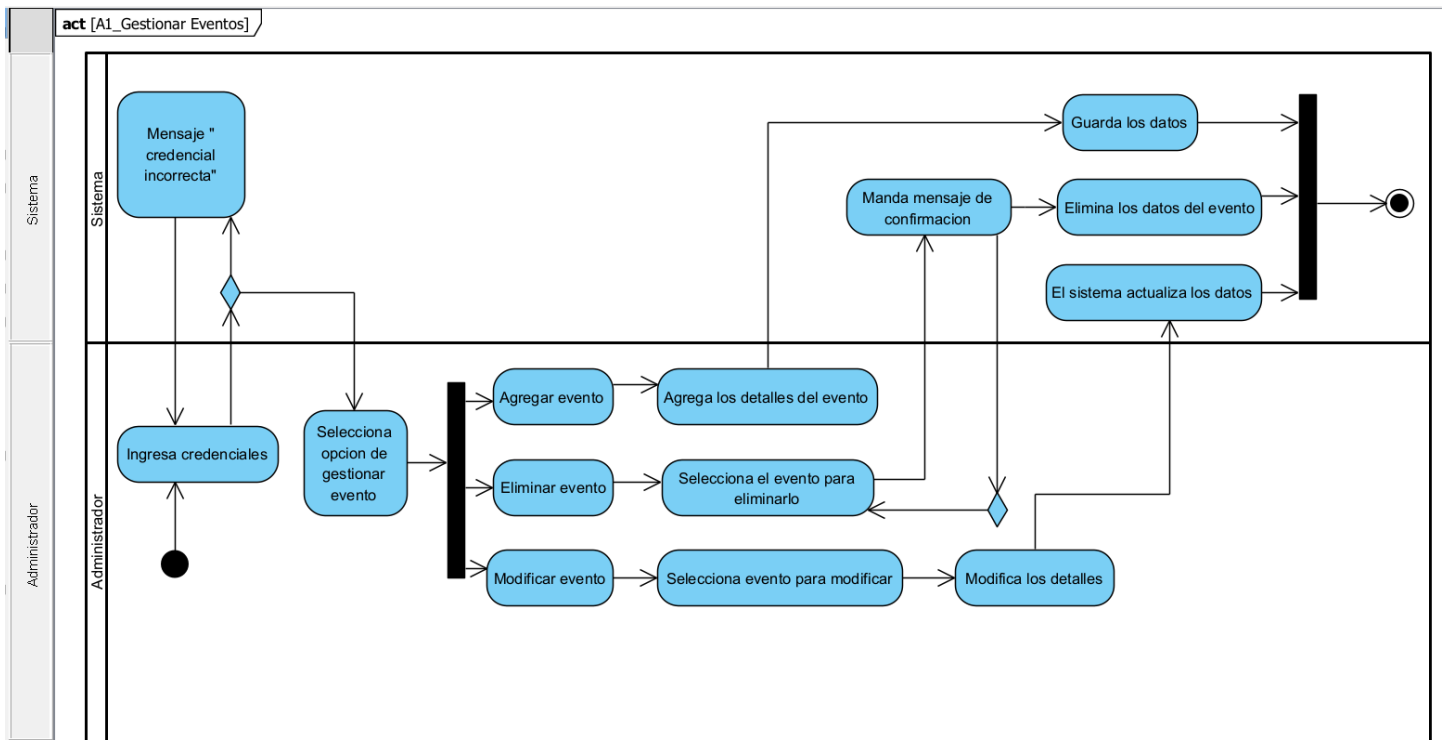


Diagrama de clases

Representa el diseño general del sistema para la gestión de eventos y boletos. Destaca las relaciones principales entre los usuarios, eventos, asientos, boletos y reacciones. Los usuarios pueden explorar eventos, dar "me gusta", seleccionar asientos y completar compras de boletos, mientras el sistema asegura la autenticación, registra las interacciones y genera reportes. Se integra una base de datos en Firebase para el manejo de datos y validación mediante códigos QR. El diseño incluye una interfaz intuitiva que conecta al usuario con el backend a través de una API REST y sincroniza las operaciones con Firebase, asegurando un flujo eficiente y funcional.

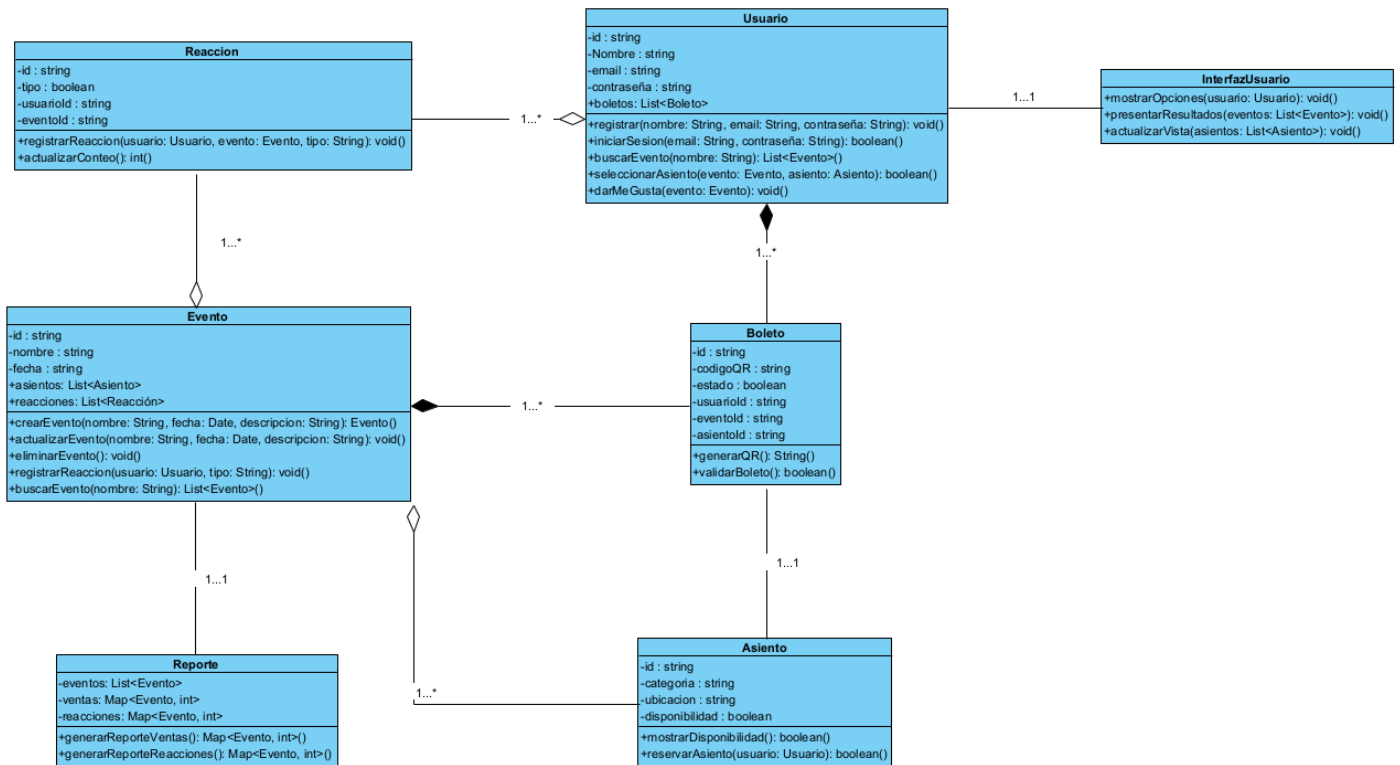


Diagrama de componentes

Este diagrama de componentes muestra la estructura del sistema y cómo interactúan sus partes principales. Se enfoca en el frontend, que incluye archivos como `App.js` y los componentes visuales; el backend, que agrupa controladores, rutas principales y archivos de configuración; y Firebase, que gestiona la base de datos NoSQL, la autenticación y la validación de códigos QR. La interacción ocurre cuando el frontend envía peticiones al backend, este procesa las solicitudes y utiliza Firebase para el almacenamiento de datos y la autenticación, creando un flujo eficiente entre los componentes.

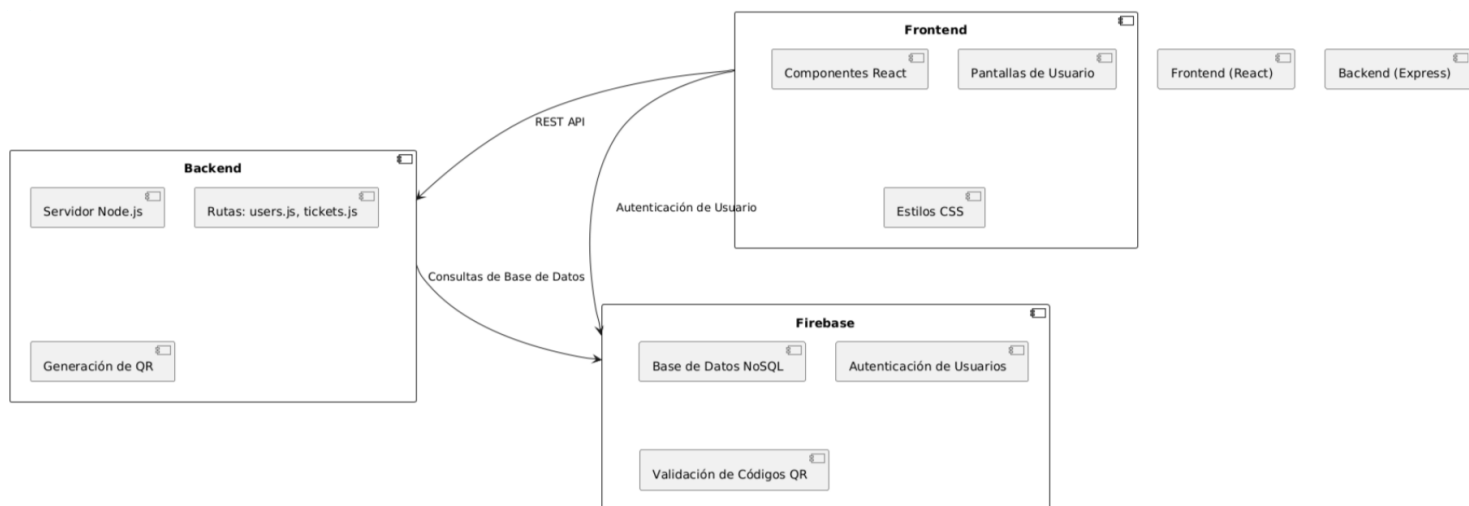


Diagrama de paquetes

Este diagrama de paquetes organiza las partes del sistema en unidades lógicas para visualizar la arquitectura del proyecto, la división de responsabilidades y las dependencias entre los paquetes. El backend agrupa rutas, configuraciones y servicios, mientras que el frontend organiza carpetas para componentes, estilos y recursos públicos. Firebase se integra como un paquete independiente que gestiona tanto la validación como la base de datos, estableciendo una estructura clara y modular para el desarrollo.

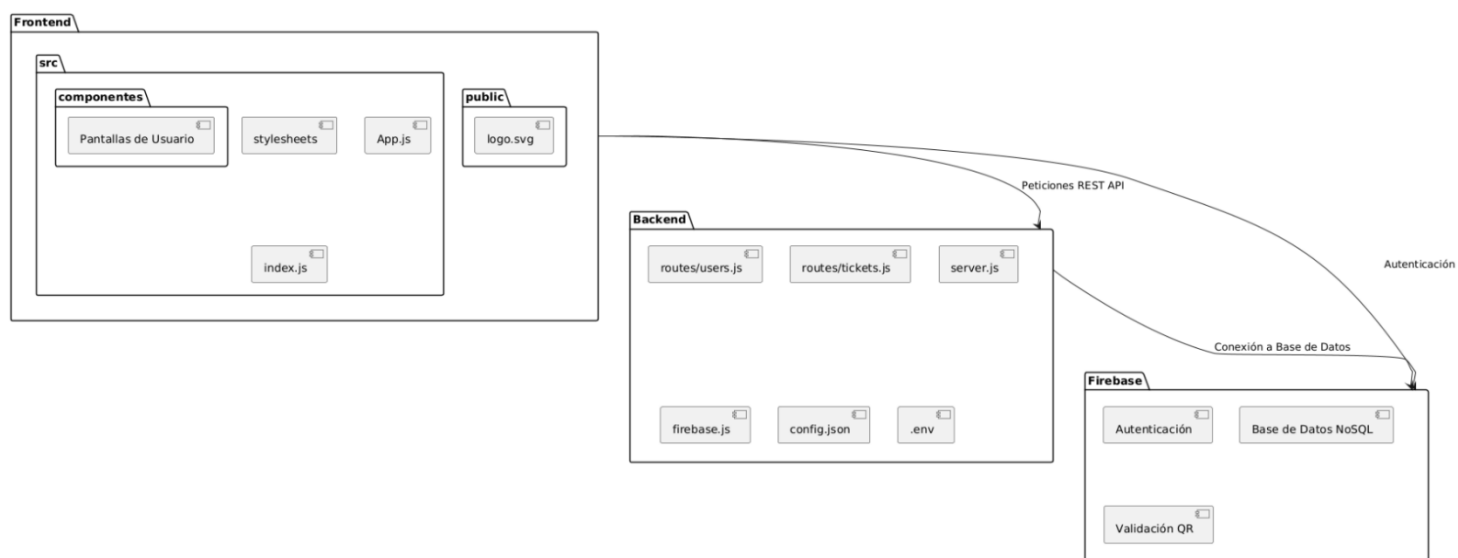


Diagrama de secuencia

Este diagrama representa el flujo de interacción entre las principales entidades del sistema: Usuario, Frontend, Backend y Firebase. Ilustra el orden en que ocurren las acciones, desde la búsqueda de eventos y la selección de asientos hasta la confirmación de compra y las reacciones "Me gusta". Detalla cómo las solicitudes se procesan y se confirman, destacando la comunicación entre las entidades y asegurando una experiencia fluida para el usuario.

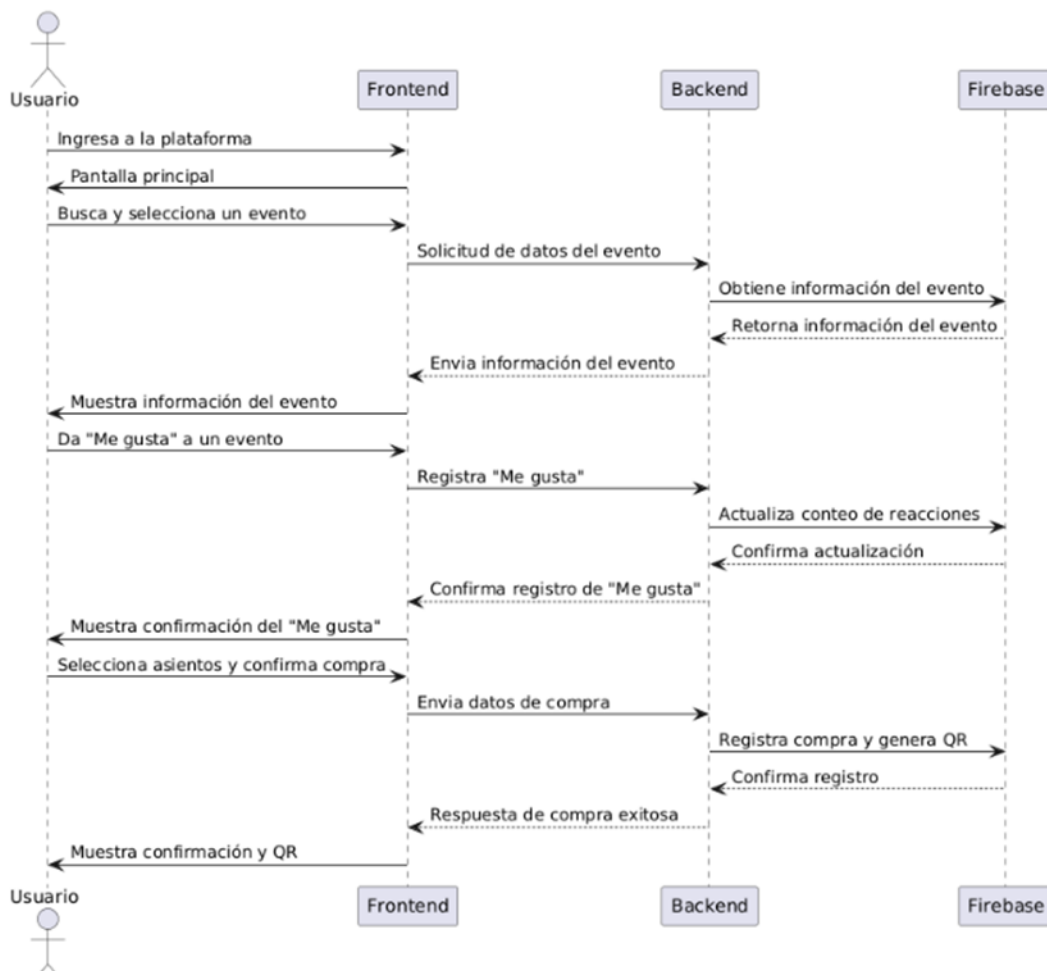
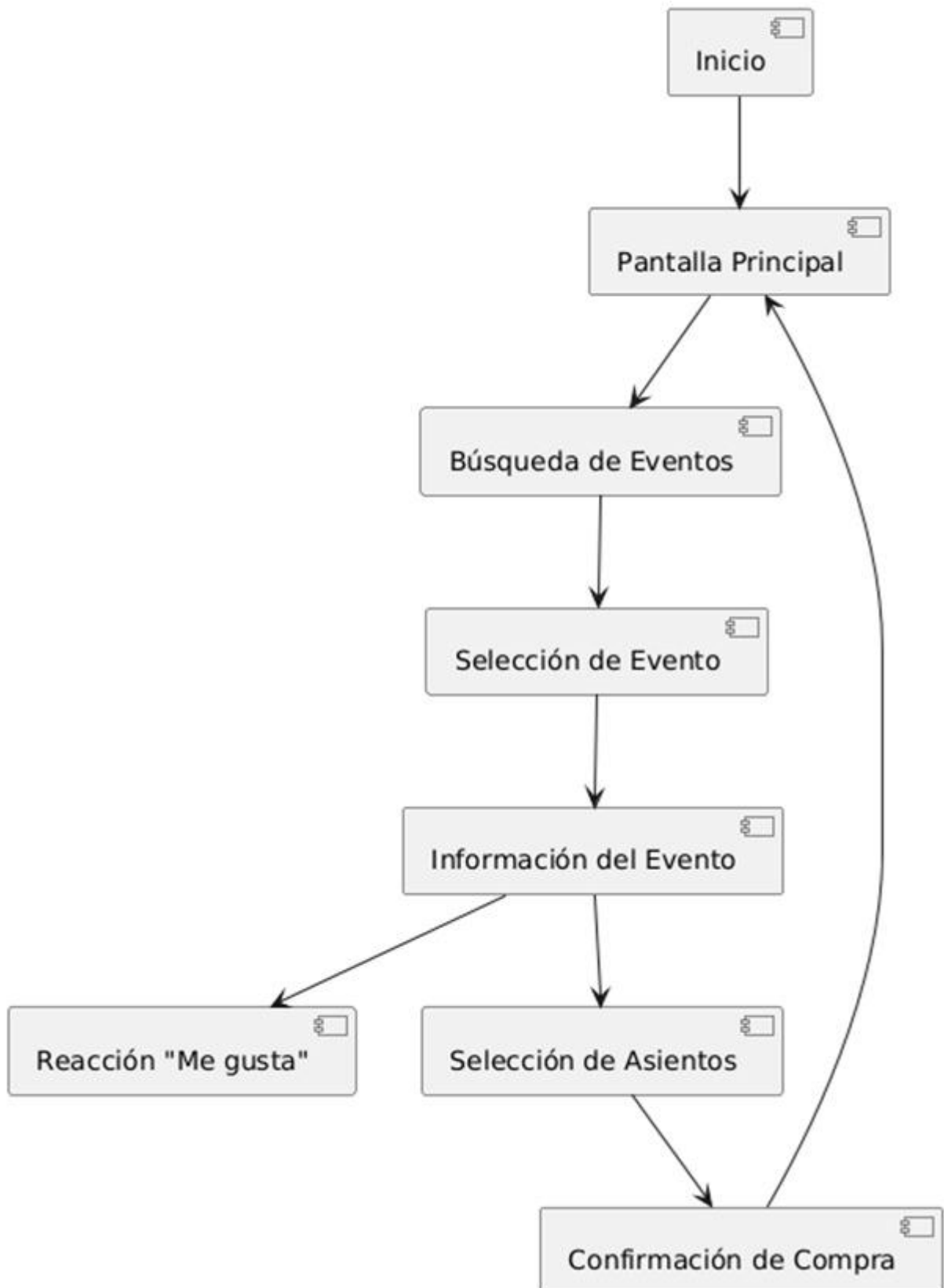


Diagrama de Navegación del Sistema

El diagrama de navegación describe cómo el usuario interactúa con la aplicación, representando un flujo lógico que inicia en la pantalla principal. Incluye acciones como la búsqueda de eventos, la selección de un evento, la elección de asientos y la confirmación de la compra. También abarca funciones opcionales como el registro y la reacción "Me gusta", mostrando cómo estas decisiones del usuario se integran en el flujo general de navegación.

Navegación del Usuario en la Aplicación



Instrumento de Evaluación

Evaluar las actitudes y habilidades interpersonales de los miembros del equipo es crucial para un desarrollo de proyecto exitoso. Aquí tienes una lista de actitudes y habilidades que debes evaluar de tus compañeros. Recuerda que esta es una evaluación honesta y ética sobre el desempeño individual en el proyecto. Utiliza la siguiente escala para medir el desempeño. En forma objetiva y de conciencia asigne el puntaje correspondiente y calcula el total logrado. Deberás entregar de forma impresa e individual, esta hoja el día de la presentación del proyecto. La hoja deberá ser llenada a mano.

Muy bajo	: 1	--Inferior.	- Rendimiento no aceptable.
Bajo	: 2	--Inferior al promedio.	- Rendimiento regular.
Moderado	: 3	--Promedio.	- Rendimiento bueno.
Alto	: 4	--Superior al promedio.	- Rendimiento muy bueno.
Muy Alto	: 5	--Superior.	- Rendimiento excelente.

	Nombre 1	Nombre 2	Nombre 3	Nombre 4	Nombre 5
Actitud / Habilidad a evaluar					
1. Colaboración:					
Contribuye activamente al trabajo en equipo.					
Colabora efectivamente con otros miembros del equipo.					
Comparte conocimientos y experiencia.					
2. Comunicación:					
Expresa sus ideas de manera clara y concisa.					
Escucha activamente a los demás miembros del equipo.					
Proporciona retroalimentación de manera constructiva.					
3. Compromiso:					
Muestra un compromiso constante con los objetivos del proyecto.					
Cumple con los plazos y las responsabilidades asignadas.					
Está dispuesto/a a asumir responsabilidades adicionales si es necesario.					
4. Resolución de Problemas:					
Aborda los problemas de manera proactiva.					

Propone soluciones creativas y efectivas.					
Aprende de los errores y busca constantemente mejorar.					
5. Flexibilidad:					
Se adapta a los cambios en los requisitos o en la planificación.					
Acepta retroalimentación y está dispuesto/a a ajustar en consecuencia.					
6. Ética y Profesionalismo:					
Muestra integridad en todas las interacciones.					
Cumple con los estándares éticos y profesionales establecidos.					
Respeto las políticas y normas del equipo y la organización.					
7. Motivación:					
Muestra entusiasmo y motivación para alcanzar los objetivos del proyecto.					
Inspira a otros miembros del equipo a dar lo mejor de sí.					
8. Respeto:					
Respeto las opiniones y contribuciones de los demás.					
Fomenta un ambiente de trabajo inclusivo y respetuoso.					
9. Autoevaluación:					
Reflexiona sobre su propio desempeño de manera honesta.					
Identifica áreas de mejora y trabaja en desarrollar habilidades adicionales.					
10. Iniciativa:					
Toma la iniciativa para abordar tareas y problemas.					
Propone ideas nuevas y valiosas para el proyecto.					

11. Habilidad para Delegar:					
Delega tareas de manera efectiva cuando es necesario.					
Confía en las habilidades y fortalezas de los demás miembros del equipo.					
12. Aprendizaje Continuo:					
Muestra disposición para aprender y adquirir nuevas habilidades.					
Busca oportunidades para mejorar y crecer profesionalmente.					
TOTAL					

Nombre