

---

**<Nombre de la Compañía>**

---

**<Nombre del Proyecto>**  
**Documento de la Arquitectura del Software**

**Versión <1.0>**

*[Nota: La siguiente plantilla se proporciona para el uso del Marco Metodológico Mercantil para el Desarrollo de los Sistemas de Información (3M-DSI). El texto dentro de corchetes y escrito en cursivas azules (style=InfoBlue) es incluido para proporcionar al autor una guía y debe eliminarse antes de publicar el documento. El párrafo que se inserte seguido de este estilo será cambiado automáticamente a normal (style=Body Text).]*

*[Para personalizar campos automáticos en Microsoft Word (aquellos que despliegan un fondo gris cuando son seleccionados), seleccione Archivo>Propiedades y reemplace los campos de Título, Asunto y Compañía con la información apropiada para este documento. Después de cerrar el diálogo pueden actualizarse los campos automáticos a lo largo del documento, seleccionando Edición>Seleccionar todo (o Ctrl-E) y presionando F9, o simplemente haciendo clic en el campo y presionando F9. Esto debe hacerse separadamente para los Encabezados y Pies de Página. Alt-F9 permite intercambiar entre que se muestre los nombres de los campos y los contenidos de éstos. Vea la ayuda de Word para más información sobre el trabajo con campos.]*

<Nombre del Proyecto>	Versión: <1.0>
Documento de la Arquitectura de Software	Fecha: <dd/mm/aa>
<Identificador del documento>	

## Historia de Revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor
<dd/mm/aa>	<x.x>	<detalles>	<nombre>

<Nombre del Proyecto>	Versión: <1.0>
Documento de la Arquitectura de Software	Fecha: <dd/mm/aa>
<Identificador del documento>	

## Tabla de Contenidos

1.	Introducción	4
1.1	Propósito	4
1.2	Alcance	4
1.3	Definiciones, Siglas, y Abreviaciones	4
1.4	Referencias	4
1.5	Vista Global	5
2.	Representación Arquitectónica	5
3.	Metas y Restricciones Arquitectónicas	5
4.	Vista de Casos de Uso	6
5.	Vista Lógica	10
5.1	Visión general	10
5.2	Paquetes de Diseño Significativos Arquitectónicamente	10
5.3	Realizaciones de los casos de uso	10
6.	Vista de Procesos	11
7.	Vista de Implantación	11
8.	Vista de Implementación	11
8.1	Vista General	11
8.2	Capas	11
9.	Vista de Datos	11
10.	Tamaño y Desempeño	11
11.	Calidad	11

<Nombre del Proyecto>	Versión: <1.0>
Documento de la Arquitectura de Software	Fecha: <dd/mm/aa>
<Identificador del documento>	

# Documento de la Arquitectura del Software

## 1. Introducción

En el presente trabajo se investigó que la plataforma de la empresa SODIMAC PERÚ S.A. no cuenta con un módulo específico para el reclutamiento de personal dentro de su sistema de gestión actual, lo que limita la eficiencia y eficacia en los procesos del área de Recursos Humanos (RRHH). Con el objetivo de mejorar estos procesos, se propone el desarrollo e implementación de un software especializado en reclutamiento y gestión de personal.

Para el desarrollo, se empleó una metodología con un enfoque predictivo, que abarca las siguientes etapas: planificación detallada y secuencial de las actividades, recursos y tiempo, priorizando la predicción de resultados y el control del proceso. Este enfoque busca anticipar los resultados y garantizar que el sistema cumpla con los objetivos establecidos desde las primeras fases del proyecto.

Entre los principales resultados esperados del trabajo de investigación, se incluyen mejoras en los procesos de selección y contratación de personal, así como en la gestión y el seguimiento de los trabajadores. El sistema permitirá la eficiencia de las tareas administrativas, la reducción de tiempos y costos, y la mejora en la toma de decisiones en tiempo real, lo que impactará positivamente en el rendimiento del departamento de RRHH.

### 1.1 Propósito

El propósito de este proyecto es desarrollar un sistema de reclutamiento para SODIMAC PERÚ S.A., con el fin de mejorar la eficiencia y efectividad de los procesos de Recursos Humanos (RRHH). La implementación de este software permitirá realizar las tareas administrativas de manera más sencilla, mejorar la selección de candidatos, optimizar la experiencia de los postulantes y reducir los tiempos y costos asociados con la contratación.

### 1.2 Alcance

El Documento de Arquitectura del Software se enfoca en el desarrollo e implementación de un sistema de reclutamiento para SODIMAC PERÚ S.A. Este sistema tendrá impacto directo en la gestión de candidatos, la administración de vacantes, el proceso de selección y contratación dentro del área de RRHH.

### 1.3 Definiciones, Siglas, y Abreviaciones

- **SODIMAC:** Sociedad de Mejoramiento del Comercio y la Construcción, empresa especializada en el mejoramiento del hogar y la construcción.
- **RRHH:** Recursos Humanos, departamento encargado de la gestión del personal dentro de la organización.
- **Base de datos:** Sistema que permite el almacenamiento y administración de grandes volúmenes de información de manera estructurada.

### 1.4 Referencias

#### Bibliografía

- (S/f-a). Edu.ec. Recuperado el 2 de junio de 2025, de <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f4a0cda0-987b-46c9-aac3-e9f784d24dcb/content>
- (S/f-b). Unison.mx. Recuperado el 2 de junio de 2025, de <http://repositorioinstitucional.unison.mx/bitstream/20.500.12984/6543/1/lopezramirezjesusabiranm.pdf>

<Nombre del Proyecto>	Versión: <1.0>
Documento de la Arquitectura de Software	Fecha: <dd/mm/aa>
<Identificador del documento>	

### 1.5 Vista Global

El presente documento describe la arquitectura del software para el sistema de reclutamiento de SODIMAC PERÚ S.A. Contiene las principales metas y restricciones arquitectónicas, las vistas del sistema y la representación de los componentes clave dentro de la solución propuesta.

## 2. Representación Arquitectónica

La arquitectura del software del sistema de reclutamiento para SODIMAC PERÚ S.A. está diseñada para garantizar seguridad, eficiencia y escalabilidad. Se presentan las siguientes vistas dentro del sistema:

- **Vista lógica:** Modelo que describe los componentes y sus interacciones, incluyendo la autenticación de usuarios, gestión de vacantes y administración de postulaciones.
- **Vista de procesos:** Flujos de trabajo en la aplicación, desde el registro de candidatos hasta la selección y contratación.
- **Vista de datos:** Modelo de base de datos con las tablas de usuarios, vacantes, postulaciones y seguimiento de procesos.
- **Vista de implementación:** Descripción de las tecnologías utilizadas para el desarrollo, incluyendo bases de datos, frameworks y herramientas de desarrollo.

Cada una de estas vistas contendrá elementos de modelado específicos que permitirán representar la arquitectura de manera clara y estructurada.

## 3. Metas y Restricciones Arquitectónicas

Para la construcción del sistema de reclutamiento, se han definido los siguientes requerimientos y restricciones arquitectónicas:

### Metas:

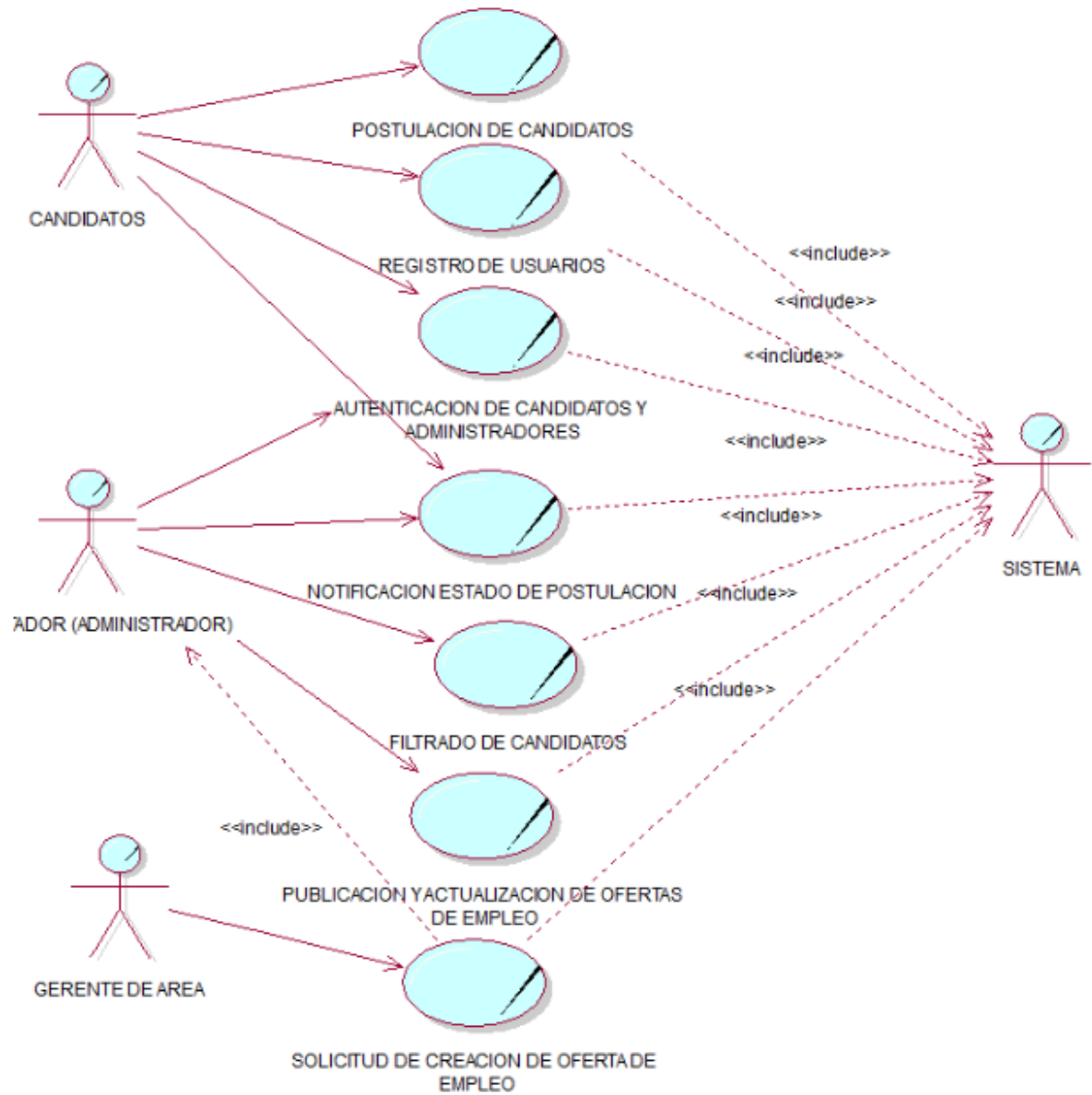
- **Portabilidad:** El sistema será accesible desde dispositivos móviles y computadoras mediante una interfaz web.
- **Distribución:** Acceso multiusuario para postulantes, administradores y gerentes de área.
- **Reuso:** Componentes reutilizables para futuras ampliaciones y mejoras en el sistema.

### Restricciones:

- **Seguridad:** Implementación de autenticación segura para garantizar el acceso restringido.
- **Diseño e implementación:** Uso de una metodología predictiva para definir un plan detallado y secuencial.
- **Estructura del equipo:** Desarrollo a cargo de un equipo especializado en arquitectura y programación de sistemas empresariales.

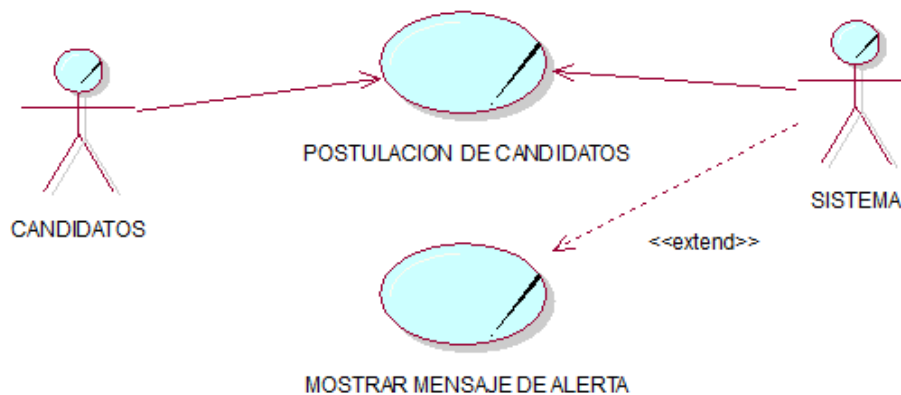
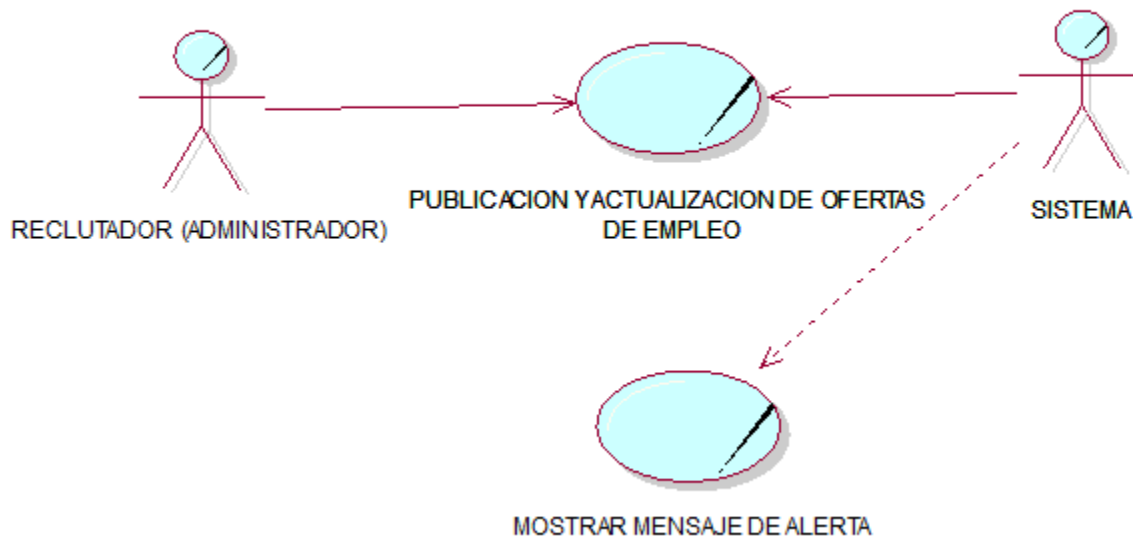
<Nombre del Proyecto>	Versión: <1.0>
Documento de la Arquitectura de Software	Fecha: <dd/mm/aa>
<Identificador del documento>	

#### 4. Vista de Casos de Uso



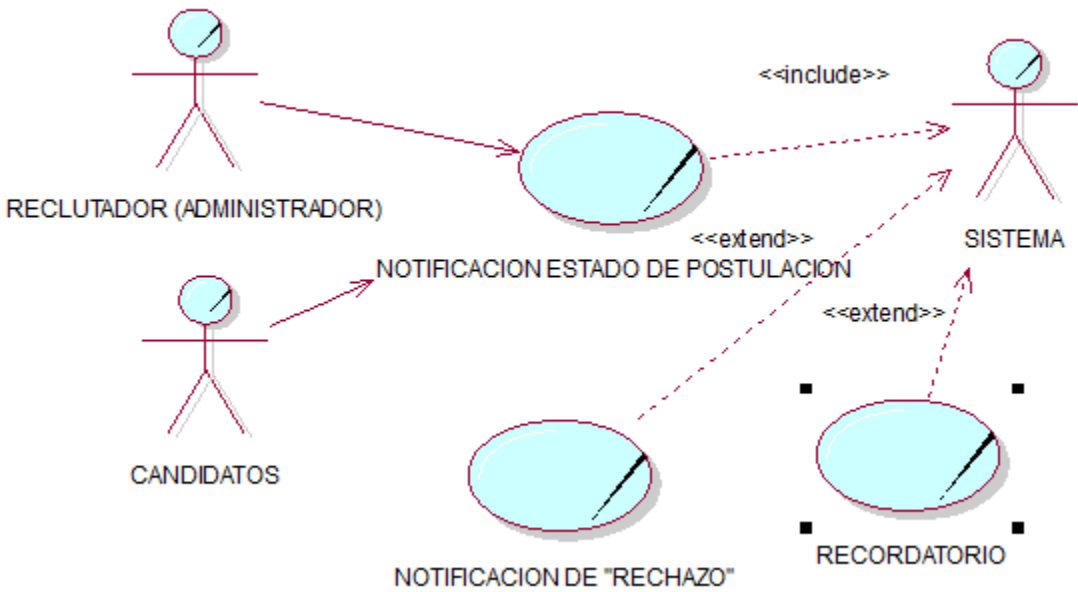
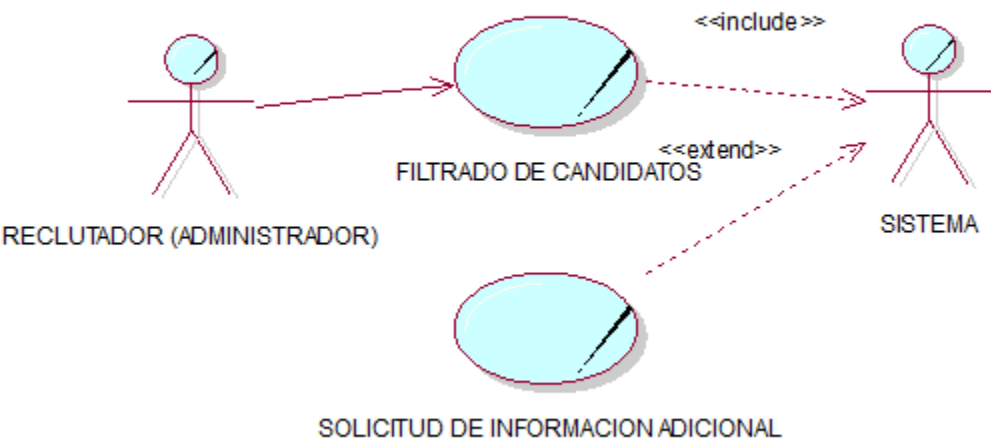


<Nombre del Proyecto>	Versión: <1.0>
Documento de la Arquitectura de Software	Fecha: <dd/mm/aa>
<Identificador del documento>	

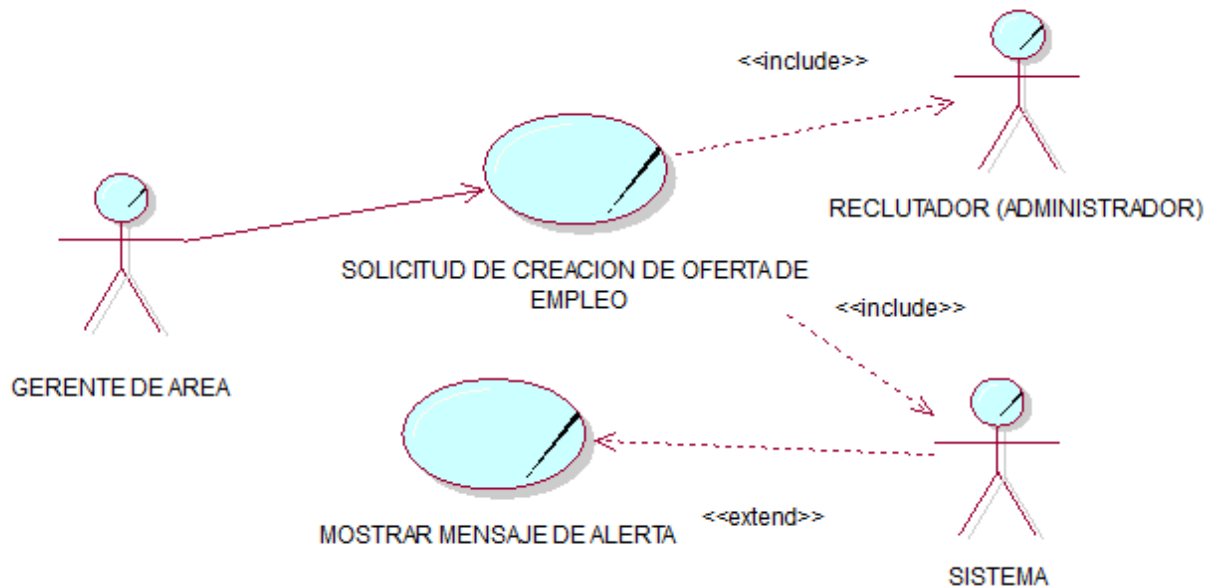




<Nombre del Proyecto>	Versión: <1.0>
Documento de la Arquitectura de Software	Fecha: <dd/mm/aa>
<Identificador del documento>	



<Nombre del Proyecto>	Versión: <1.0>
Documento de la Arquitectura de Software	Fecha: <dd/mm/aa>
<Identificador del documento>	



## 5. Vista Lógica

*[Se describen las partes del modelo de diseño que son significativas arquitectónicamente, tales como, su descomposición dentro de subsistemas y paquetes de servicios; y para cada paquete, su descomposición dentro de clases y utilidades de clases. Introducir las clases relevantes arquitectónicamente y describir sus responsabilidades, así como sus relaciones, operaciones y atributos.]*

### 5.1 Visión general

*[Describe de manera general, la descomposición del modelo de diseño en términos de su jerarquía de paquetes y capas. Incluir algunos diagramas mostrando los paquetes de alto nivel, así como su interdependencia y sus capa]s.*

### 5.2 Paquetes de Diseño Significativos Arquitectónicamente

*[Para cada paquete significativo, incluya una subsección con su nombre, una breve descripción y un diagrama con todas las clases y paquetes significativos, contenidos dentro del paquete. Para cada clase significativa en el paquete, incluya su nombre, una breve descripción y, opcionalmente, alguna descripción de sus principales responsabilidades, operaciones y atributos.]*

### 5.3 Realizaciones de los casos de uso

*[Esta sección ilustra cómo el software realmente trabaja, al mostrar la realización de algunos casos de uso seleccionados (o escenarios), y explica cómo los diferentes elementos del modelo de diseño contribuyen a su funcionalidad]*

<Nombre del Proyecto>	Versión: <1.0>
Documento de la Arquitectura de Software	Fecha: <dd/mm/aa>
<Identificador del documento>	

## 6. Vista de Procesos

## 7. Vista de Implantación

## 8. Vista de Implementación

### 8.1 Vista General

### 8.2 Capas

## 9. Vista de Datos

*[Una descripción de la perspectiva del almacenamiento de datos persistentes en el sistema. Esta vista es sólo opcional en el caso de Aplicaciones Adquiridas.]*

## 10. Tamaño y Desempeño

*[Se describen las principales características de dimensionamiento del software que impactan la arquitectura, así como las restricciones de desempeño: rendimiento, tiempos de respuesta, etc.]*

## 11. Calidad

*[Se describe cómo la arquitectura del software contribuye con todas las capacidades (además de la funcionalidad) del sistema: extensibilidad, confiabilidad, portabilidad, etc. Esta sección puede ser organizada por vistas.]*