Decisiones de diseño

La gran mayoría de las clases que fueron finalmente persistidas, tenían alguno de los siguientes motivos principales como fundamento:

* Tenían un repositorio/archivo .json donde se almacenaban varias instancias del mismo (caso moldeDeAtuendo, Material)
* Podrían existir en grandes cantidades, y estaban en colecciones dentro de otras clases (Usuario, Guardarropa, Evento)
* Eran ENUMs que definían tipos específicos, por los cuales se podrían hacer querys en la base de datos más adelante.

Las demás, o eran static-classes, o realmente solo tenían funcionalidad, por ende no era necesario su persistencia.