

**Universidad Nacional Mayor de San Marcos**

*(Universidad del Perú, DECANA DE AMÉRICA)*

**Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática**

Escuela Profesional de Ingeniería de Software

**Documento de arquitectura de software**

**2022**

**Asignatura**: Gestión de Configuración y Mantenimiento

**Docente**: Lenis Rossi Wong Portillo

**Ciclo**: 2022-1

|  |  |
| --- | --- |
| **GRUPO 2** | |
| Integrantes | Código |
| Elton John Rodriguez Callata | 17200298 |
| Cesar Augusto Pino Benavente | 17200116 |
| Jhonatan David Vásquez Enrique | 17200306 |
| Jorge Luis Rupay Huamaní | 17200302 |
| Paulo Cesar Calderón Bermudo | 20200130 |
| Frank Pizarro Sánchez | 17200120 |
| Rafael Alonso Laos Carrasco | 20200143 |

**HISTORIAL DE CAMBIOS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versión** | **Autor(es)** | **Descripción** | **Fecha** |
| ***1.0*** | **EQUIPO 2**  Rodriguez Callata Elton  Pizarro Sánchez Frank  Rupay Huamaní Jorge  Vásquez Enrique Jhonatan | Arquitectura del software | 01.06.22  08.06.22 |

**ÍNDICE**

[*ARQUITECTURA DEL SOFTWARE* 4](#_Toc105539461)

[1. INTRODUCCIÓN 4](#_Toc105539462)

[1.1. Propósito 4](#_Toc105539463)

[1.2. Alcance 4](#_Toc105539464)

[1.3. Objetivos 4](#_Toc105539465)

[1.4 Diseño de la arquitectura de software 5](#_Toc105539466)

**DOCUMENTACIÓN DE ARQUITECTURA DEL SOFTWARE**

# *ARQUITECTURA DEL SOFTWARE*

## INTRODUCCIÓN

### Propósito

Este documento proporciona un resumen general sobre la arquitectura del producto, utilizando las vistas necesarias de arquitectura para describir los diferentes aspectos del sistema. Con esto se pretende documentar las decisiones de arquitectura más significativas que han sido tomadas en cuenta en el proyecto.

### Alcance

El Documento de Arquitectura abarca la definición de la arquitectura del producto a través de las vistas de casos de uso, lógica (análisis y diseño), despliegue e implementación, también define los procedimientos del usuario a los que deberá dar soporte y el manejo que se realizará a los datos.

### Objetivos

* Definir los estándares de diseño que se seguirán en el desarrollo de la interfaz de usuario de la aplicación.
* Describir las metodologías y tecnologías con las que será desarrollada la aplicación
* Identificar los actores que intervienen en el uso del sistema
* Identificar y documentar el conjunto que casos de uso, que deberán de servir como insumo para la fase de construcción del software.
* Especificar cada uno de los atributos de la base de datos

### Diseño de la arquitectura de software

