PLANTILLA DE DESCRIPCIÓN DE ARTEFACTO

Unidad de Negocio: (SW-Práctica): Año: ID Artefacto:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SW Delivery Consultants | 2021 |  |

(POR DEFINIR)

Autor: Revisor: Mes entrega:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Igvir Ramirez | Manuel Solano | Octubre 2021 |

Título del artefacto: Vence:

|  |  |
| --- | --- |
| Desarrollo en aplicaciones en AWS utilizando entornos locales |  |

1. Planteamiento del problema que justifica el artefacto:

|  |
| --- |
| Un reto común en el desarrollo de aplicaciones en la nube, o de la modernización de aplicaciones en cualquiera de sus diferentes estrategias es las limitaciones en la generación de entornos de desarrollo locales que permitan al equipo de desarrollo con herramientas de acceso rápido con mínimo impacto en costo y con total control para pruebas unitarias.  La creación de arquetipos de trabajo que permitan el desarrollo de estas estrategias es el objeto de este artefacto. Recorriendo las diferenntes opciones disponibles para lograrlo.  Se platea la siguiente hipótesis: Es posible desarrollar localmente aplicaciones de nativas de nube utilizando recursos locales utilizando arquetipos de trabajo que minimicen el costo y permitan realizar pruebas unitaria. |

1. Objetivos:

|  |
| --- |
| Se plantean los siguientes objetivos:   * Definición de arquetipos de trabajo para desarrollo de aplicaciones en la nube * Definición de recursos locales que apoyen el desarrollo de aplicaciones basado en estos arquetipos. |

1. Metodología de construcción:

|  |
| --- |
| Se plantea la investigación de los conceptos de desarrollo de aplicaciones en la nube utilizamdo AWS como proveedor del estudio comparando la proyección de costos y el ahorro asociado al uso de este artefacto. |

1. Impacto:

|  |
| --- |
| El uso de recursos locales en el desarrollo de aplicaciones de nube permitirá:   * Agilizar los tiempos de desarrollo * Reducir costos asociados a las pruebas unitarias en ambientes desarrollo * Incorporar de forma efectiva herramientas agiles en el desarrollo de software * Incentivar el uso de marcos de trabajo y arquetipos en el desarrollo de software |

1. Resultado esperado:

|  |
| --- |
| La investigación busca generar conocimientos que puedan aplicarse al desarrollo rápido de aplicaciones y pruebas de conceptos que faciliten la presentación con el mínimo costo y con capacidad de replicarse en entornos de desarrollo distribuidos. |

1. Estrategia de comunicación:

|  |
| --- |
| Publicación de los resultados de la investigación en los servidores documentales de GBM |

7- Plan de construcción y esfuerzo estimado:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Descripción de Tareas | Coautor | Esfuerzo en horas |
| Investigación documental | Igvir Ramirez | 80 |
| Descripcion de la arquitectura a utilizar | Igvir Ramirez | 40 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Detalle de lo esperado:**

Investigación documental de los conceptos asociados al problema planteado

Diagrama de arquitectura propuesto

Documentación de la prueba de concepto realizada

Documentación de la solución adoptada

Documentación de los resultados

**1- Planteamiento del problema que justifica el artefacto**

En la definición del problema es fundamental identificar claramente la pregunta que se quiere responder o el problema concreto a cuya solución o entendimiento se contribuirá con la ejecución del artefacto. Por lo tanto se recomienda hacer una descripción clara, precisa y completa de la naturaleza y magnitud del problema, **de la hipótesis planteada y justificar** la necesidad de la construcción del artefacto.

**2- Objetivos:**

Indican lo que se espera lograr con el artefacto. Deben enunciarse con claridad y en forma tal que puedan evaluarse al finalizar el artefacto. Deben ser coherentes con el problema de estudio, la hipótesis y con la metodología que se propone.

**3- Metodología:**

Debe reflejar la estructura lógica del proceso de investigación, desarrollo y construcción. En consecuencia, debe reflejar la articulación entre la hipótesis, los objetivos y los procedimientos para cumplir dichos objetivos.

**4- Impacto**

Para el impacto identifique claramente los efectos de la utilización del artefacto generado en el ámbito del trabajo diario posterior a su finalización, usuarios potenciales del artefacto.

**5- Resultados Esperados**

Deben estar de acuerdo con la hipótesis, los objetivos planteados y la metodología. El artefacto debe prever nuevos aportes al conocimiento. Los logros directos deben ser hechos concretos, tangibles y verificables.

**6- Estrategia de Comunicación:**

Para asegurar que esté disponible para su reutilización, detallando dónde estará resguardado o publicado.