

NATIONAL UNIVERSITY OF THE ALTIPLANO PUNO

SCHOOL OF STATISTICS AND INFORMATICS



Course:

"SOFTWARE ENGINEERING I"

Teacher:

Torres-Cruz Fred

Students:

Mamani Mamani Ilma Magda

Puno - Perú
2024

1. Introducción

Para desarrollar el proyecto “Destinos Próximos”, una aplicación web destinada a promover destinos turísticos regionales menos conocidos, es crucial definir una arquitectura de desarrollo que abarque tanto la funcionalidad técnica como la experiencia del usuario.

2. Lenguajes de Programación y Frameworks

- **HTML, CSS, y JavaScript:** Son las tecnologías fundamentales para el desarrollo web. Permiten crear interfaces de usuario ricas e interactivas.
- **Frameworks:**
 - **Model-Controller (MC):** Se utilizará para estructurar la lógica de negocio y la interacción con la base de datos, posiblemente a través de Node.js.
 - **Model-View-Controller (MVC):** Angular será empleado para el manejo de la vista y el controlador en el frontend, facilitando así la creación de una interfaz de usuario dinámica y reactiva.

3. Requisitos Técnicos

- **Escalabilidad:** Capacidad de manejar un aumento en la carga de usuarios sin degradar el rendimiento.
- **Compatibilidad:** Soporte para múltiples dispositivos y navegadores, asegurando que todos los usuarios tengan acceso a la aplicación.
- **Usabilidad y Accesibilidad:** Cumplimiento de los estándares de accesibilidad web (WCAG) para garantizar que todos los usuarios puedan interactuar eficazmente con la aplicación.

4. Sistema Gestor de Base de Datos (SGDB)

- **PostgreSQL o MySQL:** Ambos son sistemas de gestión de base de datos relacionales que proporcionan fiabilidad y un fuerte soporte para transacciones complejas, ideales para manejar las reservaciones y las consultas de datos de los destinos.

5. Servicios

- **APIs de Terceros:** Integración con plataformas de redes sociales para compartir contenidos.
- **Servicios de Backend:** Autenticación de usuarios, gestión de sesiones, y servicios de análisis de datos para entender el comportamiento del usuario y mejorar la oferta de servicios.

6. CDN (Red de Distribución de Contenido)

- **Bootstrap:** Utilizado para aplicar un diseño coherente y responsivo a través de su biblioteca de componentes de interfaz de usuario.
- **Angular CDN:** Si se elige Angular como framework, utilizar su CDN para mejorar la carga y rendimiento del sitio.