



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL - FACULTAD REGIONAL LA PLATA

INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

“DESARROLLO DE SOFTWARE”

COMISIÓN S33

AÑO 2025

ARMADO DE BACKLOG

FASE 2 Modelado de Dominio

BALDA, Matías
CASTAÑO, Rodrigo
FLORES, Lautaro Ezequiel
OYHENART, Franco
TRILLO, Esteban



2.1 Modelo de dominio inicial

- Identificar entidades principales, relaciones, atributos clave y validaciones básicas y reglas de negocio
- Crear y mantener un **glosario oficial** de términos de negocio y técnicos
- Identificar los sustantivos (posibles entidades) y verbos (posibles acciones/relaciones):
 - Crear una lista compartida de estos términos
 - Agregar una definición
 - Sinónimos: Agrupar términos relacionados (Ej: Asociado, Profesional, Miembro → probablemente sean una misma entidad)
 - Identificar en qué módulos participa
- Documentar con **diagramas de clase** UML simplificados

Glosario Oficial

TÉRMINO	DEFINICIÓN	SINÓNIMOS	MÓDULO
Usuario	Persona que se registra en la plataforma para descubrir, seguir y opinar sobre eventos. Define sus preferencias para recibir recomendaciones personalizadas.	Cliente, Participante.	Gestión de Usuarios
Empresa organizadora	Entidad registrada en la plataforma que crea, publica y administra eventos. Accede a estadísticas e interacciones de usuarios para adaptar su oferta.	Organizador, Proveedor de eventos	Gestión de Empresas / Gestión de Eventos

Evento	Actividad organizada por una empresa, publicada en la plataforma. Contiene datos como nombre, fecha, lugar, temática, ambientación y música.	Actividad, Fiesta, Show	Gestión de Eventos
Preferencia	Elección o gusto específico que el usuario indica respecto a un aspecto del evento (ej. estilo musical, tipo de ambientación).	Gusto, Selección	Personalización / Recomendaciones
Dashboard	Panel visual e interactivo al que accede una empresa para ver estadísticas, opiniones y participación de usuarios en sus eventos.	Panel de control, Tablero	Análisis de Datos / Gestión de Empresas
Comentario	Opinión textual que el usuario deja sobre un evento en particular. Es visible para otros usuarios y empresas.	Opinión, Reseña	Sistema de Retroalimentación

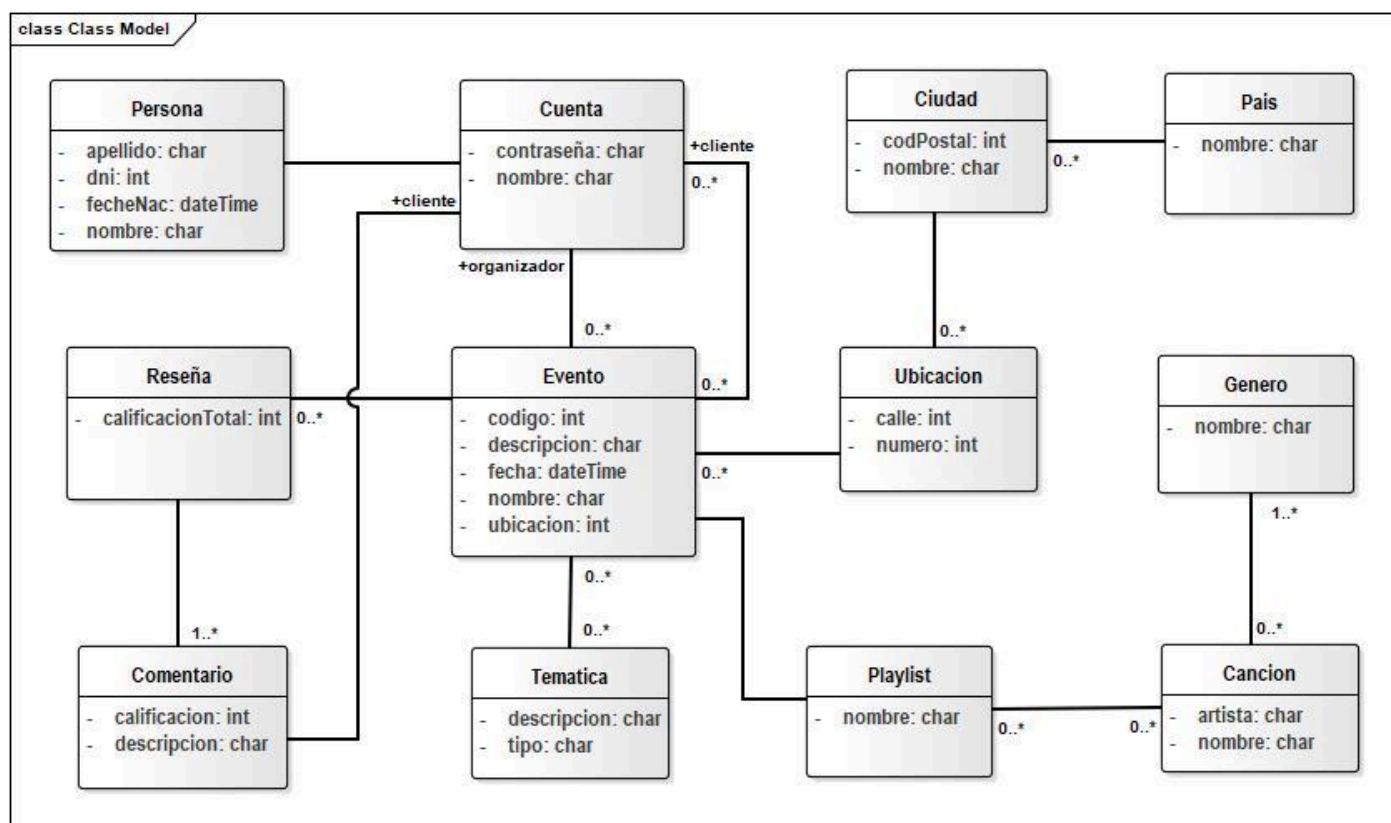
Valoración	Puntuación que un usuario asigna a un evento, generalmente representada en estrellas o puntos.	Calificación, Rating	Sistema de Retroalimentación
Encuesta	Herramienta que permite a los usuarios votar sobre distintos aspectos de un evento antes o después de que ocurra.	Votación, Formulario	Participación del Usuario
Estadística	Datos cuantitativos generados por la plataforma a partir de interacciones de los usuarios, como cantidad de votos, comentarios o visualizaciones de eventos.	Métrica, Indicador	Análisis de Datos
Recomendación	Sugerencia automática de eventos que realiza el sistema a un usuario, basada en sus preferencias y comportamiento anterior.	Sugerencia personalizada	Motor de Recomendación
Autenticación	Proceso mediante el cual el sistema verifica la identidad de un usuario o empresa al ingresar a la plataforma.	Inicio de sesión, Login	Seguridad / Registro de Usuarios

Registro	Proceso mediante el cual un usuario o empresa crea una cuenta en la plataforma, ingresando datos personales o comerciales.	Alta de usuario	Seguridad / Registro de Usuarios
----------	--	-----------------	----------------------------------

API musical	Interfaz de conexión con servicios externos de música, utilizada para ofrecer opciones de ambientación sonora en eventos.	Servicio externo de música	Integración con APIs
Filtro de búsqueda	Herramienta que permite a los usuarios encontrar eventos en la plataforma según parámetros como género musical, lugar o fecha.	Buscador, Selector	Exploración de Eventos

Notificación	Mensaje que la plataforma envía a los usuarios para informar sobre eventos, actualizaciones o resultados de encuestas.	Alerta, Aviso	Comunicación con el Usuario
--------------	--	---------------	-----------------------------

Diagrama de clases



2.2 Definición de reglas de negocio

- Para cada módulo o flujo, documentar:
 - Reglas de negocio clave
 - Restricciones
 - Cálculos
 - Condiciones
 - Excepciones
- Validar estas reglas con el cliente para confirmar el entendimiento
- Asignar un identificador único a cada regla para facilitar la trazabilidad

2.3 Definición de arquitectura inicial

- Arquitectos/desarrolladores seniors definen componentes principales
- Establecer patrones de diseño a utilizar
- Definir interfaces entre módulos
- Documentar decisiones técnicas clave
- Incluir aspectos de DevOps y estrategia de CI/CD
- Identificar áreas de posible deuda técnica y estrategia para gestionarla
- Establecer estándares de código y estructura del proyecto

2.4 Estrategia de testing

- Definir los niveles de testing requeridos (unitario, integración, E2E)
- Establecer la estrategia de automatización
- Identificar casos de prueba críticos para reglas de negocio complejas
- Definir criterios de calidad y cobertura de código