

<b>Nombre:</b> Fernando De León Alvarado Josue Rodolfo Altamirano Rada Maria del Carmen Pedro Florentino Jose Luis Torres Gallegos	<b>Matrícula:</b> 2997271 2995991 3014820 2997315
<b>Nombre del curso:</b> Diseño de Aplicaciones Web	<b>Nombre del profesor:</b> Cristopher Gerardo Gaytán Diaz
<b>Módulo:</b> 1	<b>Actividad:</b> Evidencia 1
<b>Fecha:</b> 16 de Febrero de 2024	

- Crea el repositorio Github del proyecto.

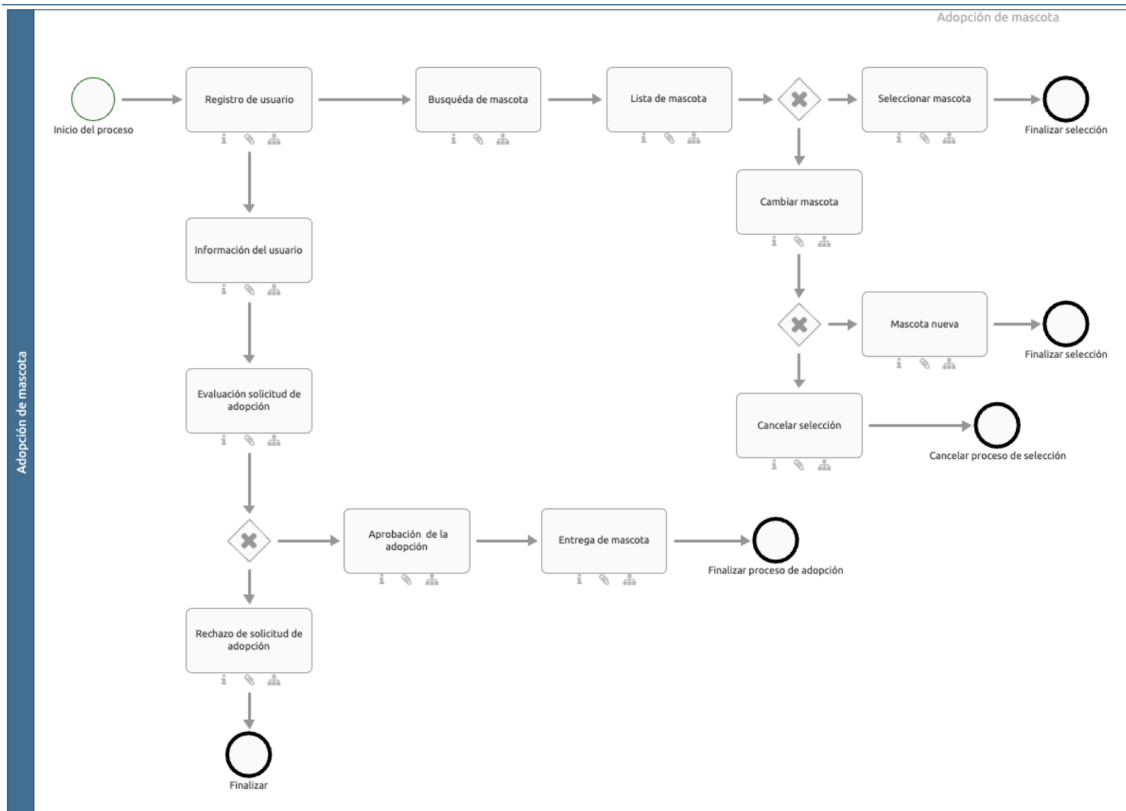
Aplicación móvil diseñada para facilitar el proceso de adopción de mascotas. Conecta a personas interesadas en adoptar una mascota con centros de adopción y organizaciones de rescate de animales cercanos.

#### **Metodología de trabajo:**

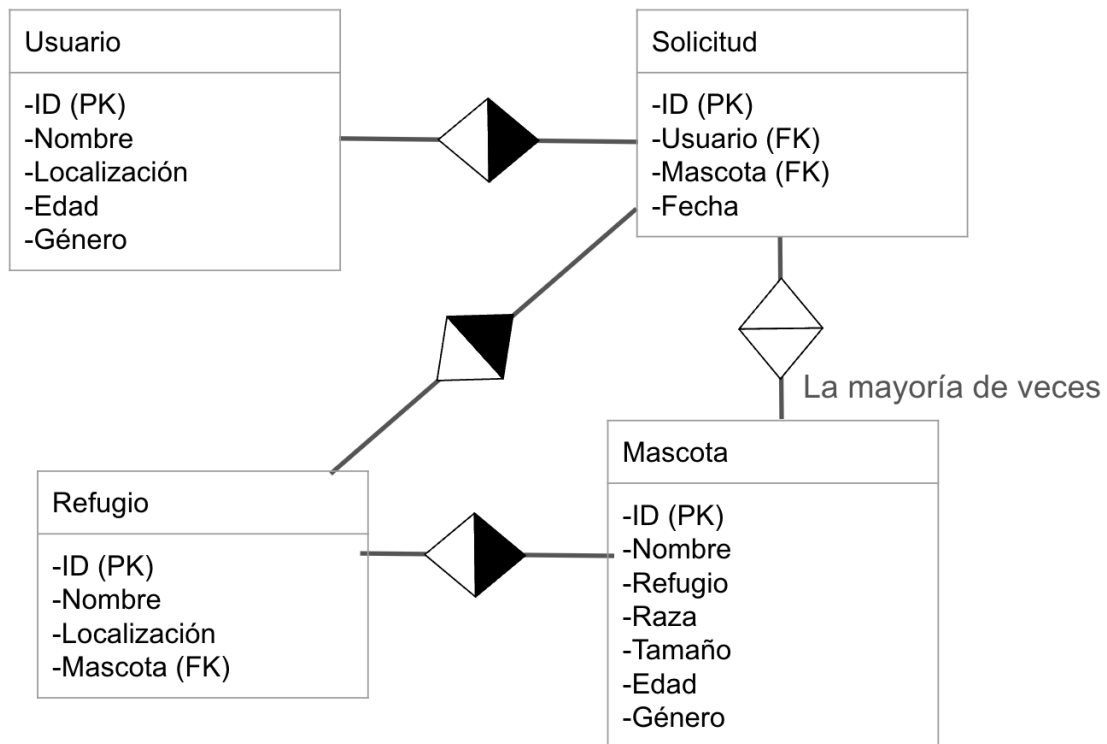
Elegir una metodología ágil como Scrum sería ideal para este proyecto.

**Justificación:** Scrum permite la adaptación continua a medida que se comprenden mejor los requisitos y se realizan iteraciones cortas y rápidas para desarrollar y entregar incrementos de funcionalidad. Esto es especialmente útil en proyectos donde los requisitos pueden evolucionar con el tiempo, como en el caso de una aplicación de adopción de mascotas.

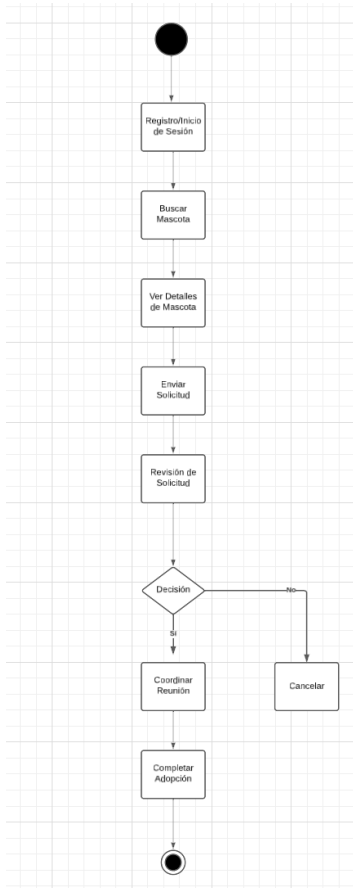
Diagrama BPMN:



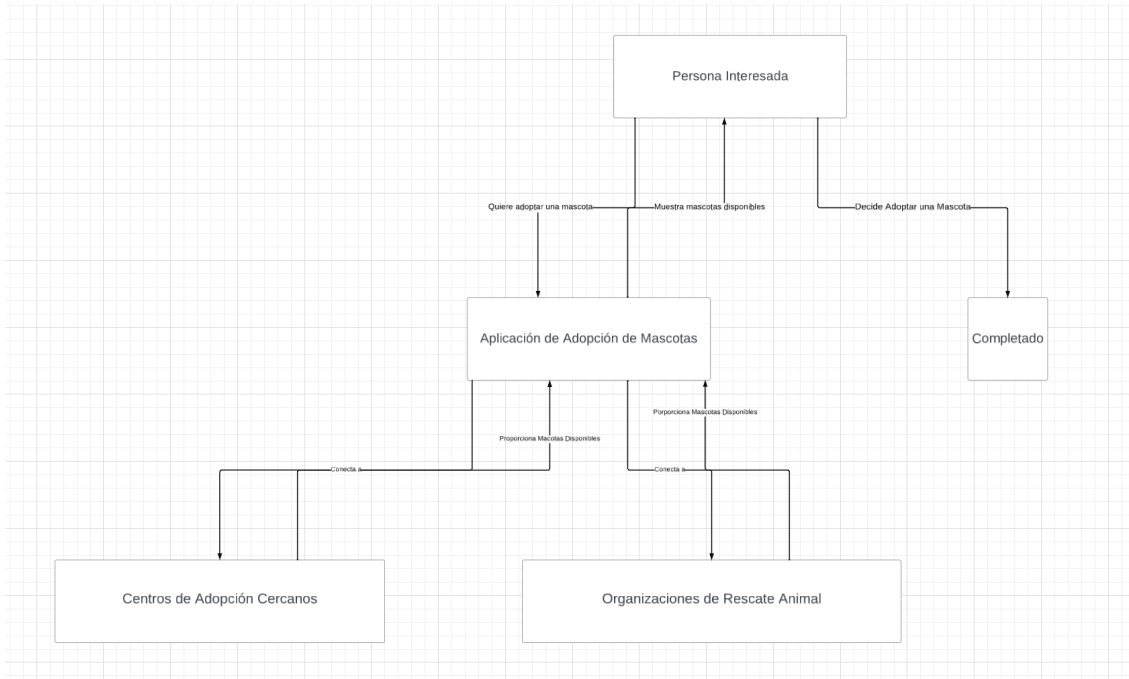
## Diagrama de clases:



## Diagrama de Actividades:



## Diagrama de Casos de Uso:



### Reflexiones:

Josue: La evidencia resultó no tan compleja, sino hasta dinamica, la creación de las bases de datos en Xampp (Documento adjunto), así como el crear los diferentes casos de uso, pensar en soluciones para la problemática siguiendo las mejores prácticas y formas de normalización de las bases de datos (Que algunas veces también seguimos por inercia), dependiendo del problemas incluso problemas pequeños pueden resultar en complejos algoritmos y muchas maneras diferentes de solucionar cierto caso, para concluir espero poder aprender mas en este ámbito, ya que es un tipo de creación de algoritmos que disfruto.

Luis: Gracias a esta actividad me doy cuenta la importancia de la planeación y la utilización de diagramas para la definición de procesos para una problemática por más sencilla que parezca. De esta manera, no solo se tiene una correcta administración, se tiene más claro el panorama de actividades y podrá ser más fácil agregar o remover procesos de ser necesario. Gracias a la base de datos, pude observar más de cerca su normalización y su creación a partir del plan establecido de acuerdo con las funciones necesarias para el proyecto.

Fernando: Pensar en las distintas acciones que podrían hacer los usuarios es hasta cierto punto desafiante, aunque no complicado una vez que defines que es lo que quieres que haga tu aplicación, una vez definido qué es lo que se espera que haga la aplicación fue más fácil hacer los diagramas de casos y de actividades. Gracias a esto tuve un mejor desarrollo de ideas para los diagramas, saber que es lo que se necesitará, que podría hacer el usuario, a donde llevaría cada decisión, quienes la usarán, fue hasta cierto punto entretenido hacer esto.

Maria: La actividad me ha hecho tomar conciencia de la importancia de utilizar la tecnología para resolver problemas. Me ha llevado a reflexionar sobre la responsabilidad que conlleva el desarrollo de aplicaciones. El proceso de diseño de una aplicación me ha obligado a tomar decisiones importantes en cuanto a la metodología de trabajo, la arquitectura del sistema y otros aspectos técnicos. Tomar estas decisiones y justificarlas adecuadamente me ha permitido entender la importancia de considerar múltiples factores al diseñar y desarrollar una aplicación. Este proceso me ha llevado a reflexionar sobre las decisiones relacionadas con los diagramas y la estructura del proyecto, y cómo estas influyen en el éxito del desarrollo de software.