

Tarea Corta

Isaac Barrios Campos, Luis Diego García Rojas, Kendall Martínez Carvajal, Daniel Montoya Rivera
Isriom@estudiantec.cr guisogarcia1010@estudiantec.cr kendallmc@estudiantec.cr danimo@estudiantec.cr

Área académica de Ingeniería en computadores
Instituto Tecnológico de Costa Rica

ÍNDICE

I. Introducción	1
II. Breve descripción del problema.	1
III. Conclusiones	1
IV. Anexos	1
Referencias	1

I. INTRODUCCIÓN

La tecnología es una de las aplicaciones de la ciencia más importantes en la actualidad, uno de los conceptos más trascendentes que forman parte del gran mundo de la tecnología es el de la informática, ya que gracias a esto podemos utilizar múltiples herramientas que facilitan nuestra vida en distintos campos, ya sea entretenimiento, industria, investigación, salud, marketing, internet entre otros.

Dentro de la tecnología y el internet se encuentra un concepto llamado e-commerce o en español comercio electrónico, según el Barcelona School Management "El e-commerce consiste en la distribución, venta, compra, marketing y suministro de información de productos o servicios a través de Internet." [1]

Este concepto presenta la gran ventaja de que se pueden obtener distintos productos y servicios de forma digital, permitiendo así que se pueda acceder a estos desde cualquier lugar simplemente con un dispositivo electrónico y sin necesidad de movilización hasta un lugar físico.

II. BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

"X – RentCar" es una empresa costarricense ubicada en Cartago dedicada a la renta de vehículos. Debido a la gran demanda de vehículos provocada por la pandemia y en especial por la restricción vehicular esta empresa no logra dar a basto. Por ello quiere hacer uso del e-commerce y del proyecto "ShareCar" el cual busca la implementación de un sistema que permita un fácil acceso clientes para poner a disposición sus vehículos y obtener una remuneración por ello, además la empresa les proporcionará una bicicleta para ayudarles con su movilización. Beneficiando así al prestador y a los clientes que requieran el servicio.

III. CONCLUSIONES

1. Se implementó un modelo UML que fragmentó el proyecto en varias historias de usuario, de manera que sea más fácil y eficiente el análisis de problemas, datos y soluciones desde el punto de vista del cliente.
2. Se agregó un gráfico de las historias de los usuarios, de tal forma que sea más cómoda la observación y entendimiento del desarrollo y avance del proyecto de forma frecuente.
3. Se establecieron tareas basadas en las historias de usuario con el fin de facilitar la división del trabajo y permitir a los miembros del equipo trabajar de forma conjunta, esto a través del uso de DevOps.
4. Se estableció un orden de prioridades para cada tarea, de manera que resulte más fácil y eficiente el avance del proyecto.
5. Se realizó una división de tareas para cada miembro del equipo, de manera que sea más ordenada y eficiente la elaboración del proyecto, por medio del uso de tags integradas en DevOps.
6. Se desarrollaron dos patrones de diseño mediante el uso del lenguaje JAVA y el controlador de versiones de GitHub que fueron integrados al repositorio de GitHub.

IV. ANEXOS

Click aquí para el Github
Click aquí para el DevOps

REFERENCIAS

- [1] C.Rodríguez, «Barcelona School Management,» 12 08 2015. [En línea]. Available: <https://marketingdigital.bsm.upf.edu/e-commerce-comercio-electronico/>. [Último acceso: 03 10 2020].