



Equipo 5

Generador de Constancias para  
Eventos

Descripción del Proyecto

## Table of Contents

Overview.....	2
Descripción.....	2
Objetivos.....	2
General 1.....	2
General 2.....	2
General 3.....	3
General 4.....	3
General 5.....	3
General 6.....	3
Metodologías.....	3
DDDP: Elicitación de Requerimientos Conducido por Diseño.....	3
XP: Programación Extrema.....	3
Referencias.....	3

# Generador de Constancias para Eventos

## Descripción del proyecto

---

### Overview

**resumen.** Proyecto final del curso optativo de aplicaciones web del cuatrimestre otoño 2020 de la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Computación de la Facultad de Ciencias de la Computación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

**Introducción.** En éste documento se detallarán los objetivos generales correspondientes al proyecto final del curso de aplicaciones web, así como las metodologías a utilizar para el desarrollo del mismo y la justificación para usarlas.

**Justificación.** Éste proyecto fue seleccionado de una lista de proyectos propuestos por el profesor titular del curso para la evaluación del mismo.

**Profesor:**

- Nombre: Pedro Bello López.
  - Curso: Aplicaciones Web.
  - Carrera: Licenciatura en Ciencias de la Computación.
- 

### Descripción

El proyecto consiste en desarrollar una aplicación web capaz de gestionar la publicación, actualización y eliminación de distintos tipos de eventos, como pueden ser: congresos, seminarios, talleres, etc. Así como la asistencia o inasistencia de los participantes.

### Objetivos

#### General 1

Registro de participantes al evento.

#### General 2

Registro de eventos: congresos, seminarios, talleres, etc.

## General 3

Búsqueda de eventos, participantes, etc.

## General 4

Actualizar la información del evento.

## General 5

Eliminar evento o participante.

## General 6

Crear dos roles de usuario: participante y administrador.

## Metodologías

### DDDP: Elicitación de Requerimientos Conducido por Diseño

Elegimos ésta metodología de desarrollo web dada su simplicidad para el desarrollo de proyectos de implementación rápida y complejidad media.

Nos interesó sobre todo su enfoque centrado en la comprensión de los requerimientos del cliente a través del uso de prototipos parciales, de modo que en cada iteración, el cliente valide que lo que se le está proponiendo se corresponde con las necesidades que tiene.

Ésta metodología consta de dos ciclos solamente: exploración y construcción.

### XP: Programación Extrema

Elegimos ésta metodología de desarrollo ágil de software debido a su eficacia con equipos reducidos y proyectos de corta duración.

Sus modelo en ciclos de vida semanales es el más adecuado para desarrollar nuestro proyecto de manera eficiente.

## Referencias

[1] Design-Driven Requirements Elicitation, URL: [https://www.researchgate.net/publication/221541345\\_Model-Driven\\_Prototyping\\_Based\\_Requirements\\_Elicitation](https://www.researchgate.net/publication/221541345_Model-Driven_Prototyping_Based_Requirements_Elicitation)

[2] Extreme Programming, Agile Alliance, URL: <https://www.agilealliance.org/glossary/xp/>