

Semana 3

Ingeniería de Software (PRY3211)

Formato de respuesta

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre estudiante:** Mauricio Rojas (Grupo 1) | |
| **Asignatura: Ingeniería de Software** | **Carrera: Analista Programador** |
| **Profesor: Victor Rosendo** | **Fecha: 31-03-25** |

# Descripción de la actividad

En esta semana realizarás la actividad sumativa grupal con encargo de la Experiencia 1, llamada "Definiendo la visión del producto inicial bajo una propuesta de planificación ágil", la cual estará dividida en dos partes. En la primera parte, entregaran de manera grupal la propuesta del tipo de software a desarrollar con un documento Project Burndown basado en la lista de Requisitos del Sistema y aportando un Diagrama de Caso de Usos para representar la vista de escenario principal. Además, deberán aportar una Planificación ágil basada en Scrum basado en una Planilla Product Backlog con principales épicas e historias de usuarios y sus sprint, aportando una Planilla de Planificación del tiempo RoadMap distribuidas en semanas y la implementación de la herramienta Trello para la organización de principales tareas y entregables.

En la segunda parte, realizarán una presentación a través de un video de no más de 7 minutos, usando la herramienta de Teams.

En la tercera parte y de manera individual, deberás escribir una reflexión personal sobre los aprendizajes obtenidos en la Experiencia 1; cómo estos impactarán en tu desarrollo personal e influirán en el ámbito profesional y consecución de tus metas.

**Documento Proyect Burndown (versión 2)**

Sistema de Gestión de Reserva Hotelera

Descripción de la metodología de trabajo (Scrum)

Versión 1.0

Historial de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autores** |
| 00/00/2023 | 1.0 | Primera versión definición de la Visión del Proyecto con los apartados y contenidos asociados |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Tabla de Contenidos

Contenido

[1. Introducción 3](#_Toc1700174074)

[1.1.1 Propósito de este documento 4](#_Toc1242438244)

[1.1.2 Problemática que resolver 4](#_Toc2023862465)

[1.1.3 Objetivo del Proyecto 4](#_Toc1858285031)

[1.1.4 Alcances 5](#_Toc1946355572)

[2. Descripción General de la Metodología ágil a adoptar. 5](#_Toc1950648504)

[2.1. Fundamentación 6](#_Toc431988535)

[2.2. Valores de trabajo 6](#_Toc447856862)

[3. Personas y roles del proyecto. 6](#_Toc265027249)

[4. Product Backlog. Lista de Componentes y artefactos para Construir. 7](#_Toc67129394)

[4.1 Épicas e historias de usuarios. 8](#_Toc1571379472)

[5. Definición del Done 9](#_Toc1899544251)

[5. Definición tecnologías de Desarrollo a utilizar 9](#_Toc42934262)

[7. Descripción de herramientas de gestión en modalidad Scrum. 11](#_Toc442726364)

# Introducción

Este documento describe la implementación de la metodología de trabajo **Scrum** para el desarrollo del proyecto **"Sistema de Gestión de Reservas de Habitaciones"** destinado a optimizar y automatizar el proceso de reserva de habitaciones en un sistema hotelero. El proyecto busca mejorar la experiencia tanto para los clientes como para los administradores, asegurando una interfaz sencilla y fluida para la consulta, reserva y gestión de habitaciones, además de la integración con pasarelas de pago y la gestión eficiente de perfiles de usuario.

El sistema tiene como objetivo principal agilizar el proceso de reservas, proporcionando una solución robusta, segura y eficiente para la gestión de la disponibilidad de habitaciones, las reservas y las transacciones de pago. De igual manera, se pretende que el sistema sea escalable y eficiente para manejar grandes cantidades de usuarios y reservas, mientras se asegura de mantener altos estándares de rendimiento, seguridad y disponibilidad.

## **Propósito de este documento**

El propósito de este documento es poder facilitar la información de referencia necesaria a las personas involucradas en el desarrollo del **Sistema de Gestión de Reservas de Habitaciones**. Este documento proporcionará una descripción general sobre cómo se ejecutará el desarrollo del producto de software utilizando un ciclo de vida adaptativo e integrativo basado en la metodología Scrum.

Se dará a conocer el enfoque del proyecto, que incluye las **Épicas** y sus respectivas **historias de usuarios**, los componentes y artefactos a construir, y los principales pasos a seguir para garantizar el éxito del desarrollo del sistema. También se describirán los **roles del equipo Scrum** y las competencias técnicas necesarias para cada rol dentro del equipo, asegurando que las funciones y responsabilidades estén bien definidas para cada miembro del equipo.

## **Problemática que resolver**

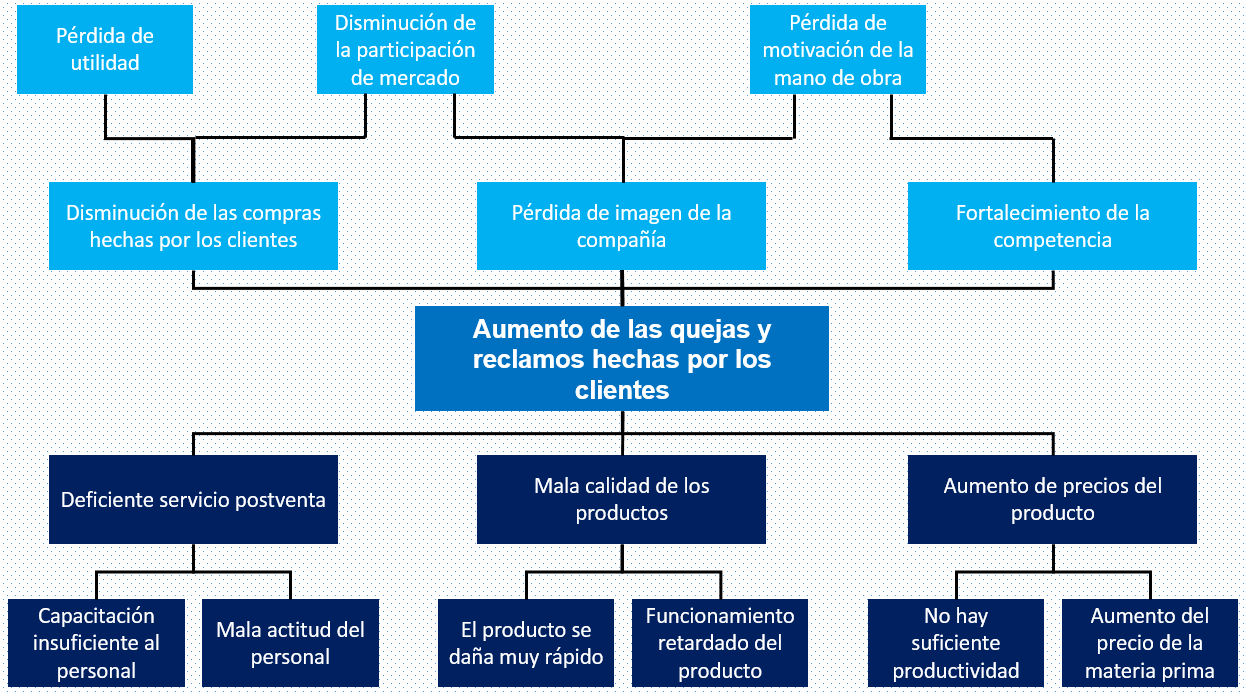
La problemática que se busca resolver con el desarrollo de este sistema es la **ineficiencia** y **complejidad** que enfrentan tanto los clientes como los administradores al gestionar las reservas de habitaciones de un hotel. Actualmente, muchos sistemas de reservas no ofrecen una experiencia de usuario fluida y accesible, lo que lleva a frustraciones en los clientes que desean realizar reservas rápidas y eficientes. Además, los administradores del hotel deben lidiar con sistemas dispersos, dificultando la gestión y seguimiento de las reservas, lo que afecta la toma de decisiones sobre la disponibilidad de habitaciones y la organización de pagos.

Otro problema importante que se busca resolver es la **gestión inadecuada de los datos** de los clientes y las reservas. Muchos sistemas no ofrecen un control de disponibilidad efectivo, lo que puede llevar a la doble reserva de habitaciones o incluso a la pérdida de reservas importantes. Además, la falta de integración con sistemas de pago modernos puede generar errores en las transacciones, afectando la experiencia de pago del cliente. Este proyecto tiene como objetivo central resolver estas dificultades, proporcionando una solución integral que optimice tanto la consulta de disponibilidad de habitaciones como el procesamiento de pagos, todo mientras asegura la integridad y seguridad de los datos.

Ejemplo:

**Figura 1:**

*Mapa del Problema*



Nota: Ejemplo de un mapa de problemas. Betancourt, D. (2016). *Cómo hacer un árbol de problemas: Ejemplo práctico*. Recuperado el 26 de mayo de 2023, de Ingenio Empresa: [www.ingenioempresa.com/arbol-de-problemas](http://www.ingenioempresa.com/arbol-de-problemas)

## **Objetivo del Proyecto**

El objetivo principal de este proyecto es **desarrollar un sistema de gestión de reservas de habitaciones** que permita a los usuarios consultar la disponibilidad de habitaciones, realizar reservas de manera eficiente, gestionar pagos y recibir confirmaciones, mientras que los administradores puedan gestionar y modificar reservas, así como controlar la disponibilidad de las habitaciones en tiempo real. Este sistema se integrará con pasarelas de pago, gestionará perfiles de usuario y brindará notificaciones automáticas a los clientes, garantizando una experiencia fluida tanto para el cliente como para el administrador.

El proyecto también se centrará en **implementar funcionalidades de seguridad, fiabilidad, rendimiento y escalabilidad**, para asegurar que el sistema sea robusto y capaz de soportar un gran número de usuarios simultáneos sin perder calidad en la experiencia de uso. De igual manera, el objetivo es proporcionar un sistema fácil de mantener, actualizable y portable a diferentes entornos.

## **Alcances**

**Alcances del Proyecto**:

* **Funcionalidades a Desarrollar**: El sistema incluirá funcionalidades como la consulta de disponibilidad de habitaciones, el registro y gestión de reservas, el cálculo automático de pagos, la integración con sistemas de pago, y la creación y gestión de perfiles de usuarios, entre otras. Estas funcionalidades estarán orientadas a garantizar una experiencia de usuario simple y eficiente, tanto para clientes como administradores.
* **Tecnologías Utilizadas**: Se implementará utilizando tecnologías multiplataforma para asegurar su portabilidad, lo que permitirá su ejecución en diferentes entornos. También se incluirán medidas de seguridad como autenticación con JWT, protecciones contra inyecciones SQL y XSS, y sistemas de recuperación ante fallos.
* **Accesibilidad y Rendimiento**: El sistema deberá ser accesible desde cualquier dispositivo con conexión a Internet y deberá estar optimizado para manejar hasta 100 usuarios simultáneos con tiempos de respuesta de menos de 3 segundos en la consulta de disponibilidad de habitaciones.

**Limitaciones y Restricciones**:

* **Restricciones de Integración**: Para una única plataforma de pago inicial. En versiones futuras, será posible añadir otras opciones de pago, pero no se contempla en la versión actual del proyecto.
* **Recursos Técnicos**: Aunque se optimizará el sistema para un alto rendimiento, en fases tempranas se debe considerar que el número de usuarios concurrentes es limitado a **100 usuarios simultáneos** según los requisitos de rendimiento, y que un aumento en este número podría requerir mejoras en la infraestructura.
* **Mantenimiento y Actualizaciones**: El proyecto contempla actualizaciones periódicas, pero no se garantiza que todos los cambios futuros se implementen sin afectación del servicio. La versión inicial del sistema podría tener ciertos tiempos de inactividad durante el mantenimiento programado.

# Descripción General de la Metodología ágil a adoptar.

## Fundamentación

El ciclo de vida de desarrollo adoptado en este proyecto será el **ciclo iterativo e incremental** de Scrum. Esto permitirá la entrega continua de funcionalidades de acuerdo con las prioridades del negocio y de los usuarios, tal como se describe en el ERS. A través de este enfoque ágil, se busca asegurar que cada requisito del sistema sea entregado y probado de forma progresiva en sprints (ciclos cortos de desarrollo).

La metodología Scrum es adecuada para este proyecto ya que permite gestionar tanto los requisitos funcionales (como la gestión de reservas, procesamiento de pagos, y administración de perfiles de usuarios) como los no funcionales (seguridad, fiabilidad, y rendimiento del sistema) de manera flexible y adaptativa. Además, el uso de Scrum facilita la continua interacción con los interesados (clientes y administradores) para obtener retroalimentación sobre las funcionalidades a implementar en cada sprint.

Cada sprint tendrá una duración de dos a cuatro semanas, en las cuales se desarrollarán, probarán y entregarán partes funcionales del sistema, siguiendo las prioridades indicadas en el **ERS** y la **planilla de requerimientos**.

## Valores de trabajo

Para trabajar de manera efectiva en un entorno ágil como Scrum, el equipo deberá contar con un conjunto de competencias técnicas y habilidades blandas que favorezcan la colaboración, la innovación y la entrega de valor continuo. A continuación, se detallan las competencias necesarias:

**Competencias Técnicas:**

1. **Conocimientos en desarrollo de software multiplataforma:** El equipo debe tener experiencia en el desarrollo de sistemas accesibles desde diversas plataformas (web, móvil, etc.), ya que el **ERS** indica que el sistema debe ser accesible en estos entornos.
2. **Experiencia en bases de datos:** Debido a que el sistema requiere integrar una base de datos para gestionar la información de reservas, usuarios y pagos, es fundamental contar con desarrolladores con conocimientos avanzados en bases de datos SQL o NoSQL, según sea necesario.
3. **Conocimiento en seguridad de sistemas:** La implementación de seguridad debe ser uno de los pilares del sistema (según los requisitos del **ERS**), lo que requiere que el equipo tenga conocimientos sobre autenticación segura, protección contra vulnerabilidades (inyecciones SQL, XSS, etc.), y medidas para garantizar la confidencialidad de los datos.
4. **Desarrollo de APIs y servicios externos:** El sistema debe integrar una API para procesamiento de pagos (según **R-6** de la planilla), por lo que los desarrolladores deben ser expertos en el diseño, consumo e integración de APIs externas.

**Habilidades Blandas:**

1. **Comunicación efectiva:** El equipo debe ser capaz de comunicarse de manera fluida y constante durante todas las fases del proyecto, tanto dentro del equipo como con los stakeholders. Esto es clave en la metodología Scrum, donde las interacciones diarias en las reuniones (Daily Scrum) son esenciales para asegurar que todos estén alineados.
2. **Adaptabilidad y flexibilidad:** El proyecto, siendo de naturaleza ágil, tendrá cambios continuos basados en la retroalimentación de los usuarios y en la evolución de las prioridades del negocio. Los miembros del equipo deben ser capaces de adaptarse rápidamente a estos cambios y ajustar su trabajo de manera eficiente.
3. **Trabajo colaborativo:** Scrum enfatiza la colaboración entre los miembros del equipo. Los desarrolladores deben estar dispuestos a colaborar entre sí y con los roles de Scrum, como el Product Owner y Scrum Master, para alcanzar los objetivos de cada sprint.
4. **Resolución de problemas:** El equipo debe estar preparado para abordar problemas técnicos y no técnicos de forma efectiva durante el proceso de desarrollo, asegurando que el sistema funcione correctamente y cumpla con los requisitos establecidos en el **ERS**.

# Personas y roles del proyecto.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Persona** | **Rol** | **Función** |
| Ana González | Stakeholder/s | Proveer retroalimentación continua sobre los requisitos del sistema. Asegurar que el sistema cumpla con las necesidades del cliente final. |
| Javier Pérez | Product Owner | Representar los intereses del cliente y asegurarse de que los requerimientos se alineen con las expectativas del mercado. |
| Mauricio Rojas | Scrum Master | Facilitar el proceso Scrum, eliminar impedimentos que el equipo enfrente y asegurar que se sigan las prácticas ágiles correctamente. |
| Roberto Sánchez | Developer 1 | Desarrollar funcionalidades del sistema como la consulta de disponibilidad de habitaciones, la gestión de reservas y la implementación de la seguridad (según **R-1**, **R-5**, **R-15**). |
| Marta López | Developer 2 | Implementar funcionalidades relacionadas con la base de datos, integraciones con el sistema de pagos, y la generación de confirmaciones y tickets (**R-6**, **R-7**, **R-13**). |
| Pablo Martinez | Developer 3 | Desarrollar interfaces de usuario y gestionar la experiencia del cliente en el sistema de reservas. Asegurarse de que el sistema sea intuitivo y fácil de usar (**R-8**, **R-9**). |

# Product Backlog. Lista de Componentes y artefactos para Construir.

## **Épicas e historias de usuarios.**

* Tabla resumen con Principales Épicas e Historias de Usuarios v/s Componentes.

[Insertar Tabla Product Backlog ampliada a Sprintbacklog y describir]

**(Insertar link de archivo planilla ubicado en su repositorio)**

**Figura 2:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Req.** | **Enunciado de la Historia (Usuarios Clientes)** | **USUARIO** | **Artefacto** | **EPICA Componente** | **PTS por Historia Complejidad** | **Esfuerzo Tiempo**  **Días** | **Duración Sprint Semanas** | **Iteración (Sprint)** | **Prioridad** | **Estado** |
| **HU-01** | Como Scrum team, queremos implementar un servidor de aplicaciones y base de datos para cargar los elementos funcionales del sistema, para asegurar que el entorno de desarrollo y producción esté listo para el proyecto. | Scrum Team | Servidor de Aplicaciones y Base de Datos | E0: Implementar Ambiente de desarrollo y producción para el sistema | 14 | 3 | 2 | 1 | Alta | Por hacer |
| **HU-02** | Como Scrum team, queremos implementar ambientes de prueba para realizar testing funcional y validar los Sprint, para garantizar que el sistema cumple con los requisitos y expectativas antes de avanzar. | Ambiente de Pruebas | 12 | 3 | Alta | Por hacer |
| **HU-03** | Como Scrum team, queremos implementar aplicaciones de control de versiones y colaboración, para gestionar el código de forma eficiente y asegurar que el equipo trabaje de manera sincronizada. | Control de Versiones | 10 | 2 | Alta | Por hacer |
| **HU-04** | Como Scrum team, queremos modelar y prototipar el producto mínimo viable de la Épica 1 de reserva de habitaciones, para determinar la visión inicial del producto y validarla con el Product Owner y el Cliente. | Prototipo MVP | 16 | 4 | Alta | Por hacer |
| **HU-05** | Como administrador, quiero poder ver y modificar las reservas realizadas por los usuarios, para gestionar eficazmente las reservas y realizar cambios cuando sea necesario. | Administrador | Vista Administrativa de Reservas | E1: Gestión Administrativa | 20 | 5 | 3 | 2 | Alta | Por hacer |
| **HU-06** | Como administrador, quiero poder gestionar el catálogo de habitaciones (añadir, modificar o eliminar), para mantener la información de las habitaciones actualizada y permitir que los usuarios vean opciones disponibles. | Vista Administrativa de Habitaciones | 18 | 5 | Alta | Por hacer |
| **HU-07** | Como administrador, quiero poder gestionar el estado de las reservas (confirmadas, pendientes, canceladas), para tener control sobre el estado de cada reserva y asegurarme de que se gestionen correctamente. | Vista Administrativa de Estado de Reservas | 15 | 5 | Media | Por hacer |
| **HU-08** | Como usuario, quiero poder consultar la disponibilidad de habitaciones para un rango de fechas específico, para poder tomar decisiones informadas al momento de planificar mi reserva. | Usuario (Cliente) | Interfaz de Consulta de Habitaciones | E2: Funcionalidades de Reservas y Pagos | 13 | 5 | 1 | 1 | Alta | Por hacer |
| **HU-09** | Como usuario, quiero poder registrar una reserva para las habitaciones disponibles, para asegurarme de que mi estancia esté reservada y pueda disfrutar de la habitación que elijo. | Formulario de Reserva | 21 | 5 | Alta | Por hacer |
| **HU-10** | Como usuario, quiero que el sistema calcule automáticamente el monto a pagar según la duración de la estancia y el tipo de habitación seleccionada, para poder conocer el precio total de manera clara y rápida. | Sistema de Cálculo de Pago | 16 | 5 | 2 | 3 | Alta | Por hacer |
| **HU-11** | Como usuario, quiero poder realizar el pago de la reserva a través de una API de pago integrada, para completar mi reserva de manera segura y eficiente sin tener que salir del sistema. | API de Pagos | 18 | 5 | Alta | Por hacer |
| **HU-12** | Como usuario, quiero recibir una confirmación de la reserva por correo electrónico, para tener una evidencia clara y oficial de mi reserva y poder acceder a la información cuando la necesite. | Usuario (Cliente) | Sistema de Envío de Confirmación | E3: Funcionalidades de Usuario | 10 | 4 | 2 | 4 | Media | Por hacer |
| **HU-13** | Como usuario, quiero poder gestionar mi perfil personal dentro del sistema, para actualizar mi información de contacto, preferencias y detalles de reserva de manera autónoma. | Interfaz de Gestión de Perfil | 12 | 5 | Media | Por hacer |
| **HU-14** | Como usuario, quiero poder recuperar mi contraseña en caso de olvido, para poder acceder a mi cuenta nuevamente sin depender del soporte técnico. | Formulario de Recuperación de Contraseña | 8 | 3 | 1 | 5 | Baja | Por hacer |
| **HU-15** | Como usuario, quiero ser notificado automáticamente por correo cuando mi reserva se confirme o se cancele, para estar al tanto del estado de mi reserva sin tener que verificar manualmente. | Sistema de Notificación de Reservas | 12 | 4 | 2 | 6 | Alta | Por hacer |
| **HU-16** | Como usuario, quiero poder ver un historial de todas mis reservas pasadas y futuras, para tener un registro completo de mis actividades de reserva en el sistema y hacer un seguimiento de mis estancias anteriores. | Vista de Historial de Reservas | 14 | 5 | Media | Por hacer |
| **HU-17** | Como usuario, quiero estar seguro de que mis datos personales y financieros estén protegidos (autenticación con JWT, protección contra XSS y SQL Injection), para garantizar la seguridad de mi información dentro del sistema. | Sistema de Autenticación y Seguridad | 18 | 5 | 1 | 8 | Alta | Por hacer |
| **HU-18** | Como administrador, quiero poder asegurarme de que el sistema funcione de manera rápida y eficiente, incluso con 100 usuarios simultáneos, para garantizar un buen desempeño del sistema bajo carga. | Sistema | Pruebas de Carga y Rendimiento | E4: Requisitos de Rendimiento y Fiabilidad | 13 | 5 | 1 | 7 | Alta | Por hacer |
| **HU-19** | Como administrador, quiero poder asegurarme de que el sistema se recupere rápidamente en caso de fallo, con un tiempo de inactividad menor a 5 minutos, para minimizar las interrupciones del servicio y asegurar la continuidad del negocio. | Administrador | Sistema de Recuperación ante Fallos | 15 | 5 | 1 | 8 | Alta | Por hacer |
| **HU-20** | Como usuario, quiero tener acceso al sistema durante un 99% del tiempo sin interrupciones, para poder realizar mis reservas y gestionar mi perfil sin problemas de disponibilidad. | Usuario (Cliente) | Sistema de Disponibilidad | E5: Disponibilidad | 10 | 4 | 1 | 9 | Alta | Por hacer |
| **HU-21** | Como equipo de desarrollo, quiero garantizar que el sistema sea fácilmente mantenible y escalable en el futuro, para poder adaptarlo a nuevas necesidades y mantener su eficiencia a lo largo del tiempo. | Equipo de Desarrollo | Sistema de Mantenimiento y Escalabilidad | E6: Mantenibilidad y Portabilidad | 14 | 3 | 1 | 9 | Media | Por hacer |
| **HU-22** | Como equipo de desarrollo, quiero asegurarme de que el sistema sea compatible con diferentes plataformas y entornos, para asegurar su accesibilidad y funcionalidad en diversas configuraciones de hardware y software. | Sistema Multiplataforma | 12 | 3 | Baja | Por hacer |

# Definición tecnologías de Desarrollo a utilizar

Para el desarrollo del sistema, se utilizarán las siguientes tecnologías, las cuales se alinean con los requisitos del proyecto y se justifican por su robustez, escalabilidad y eficiencia:

**Tecnologías de Desarrollo:**

1. **Lenguaje Python**
   * **Versión recomendada**: Python 3.9 o superior.
   * **Justificación**:
     + **Versatilidad**: Python es un lenguaje de programación fácil de aprender, versátil y adecuado para aplicaciones tanto simples como complejas.
     + **Comunidad y soporte**: Cuenta con una gran comunidad de desarrolladores, lo que garantiza que haya una extensa documentación y recursos disponibles.
     + **Framework Django**: Python es el lenguaje que sustenta el framework Django, el cual será utilizado para desarrollar la aplicación web. Django permite el desarrollo rápido y eficiente de aplicaciones web, proporcionando un enfoque de desarrollo "baterías incluidas".
2. **Framework Django**
   * **Versión recomendada**: Django 3.2 o superior.
   * **Justificación**:
     + **Desarrollo rápido**: Django es un framework de desarrollo web robusto que promueve la rapidez en el desarrollo y el uso de convenciones predeterminadas. Esto reduce la cantidad de código que se debe escribir, acelerando el tiempo de desarrollo.
     + **Seguridad**: Django cuenta con numerosas medidas de seguridad integradas, como protección contra ataques de CSRF, inyección de SQL, y XSS, lo cual es esencial para proteger los datos de los usuarios y la aplicación.
     + **Escalabilidad**: Django es altamente escalable y flexible, lo que permite que el sistema crezca sin problemas a medida que aumenten los usuarios y el volumen de datos.
3. **JavaScript (para Front-End)**
   * **Versión recomendada**: ECMAScript 6 o superior.
   * **Justificación**:
     + **Interactividad en el Front-End**: JavaScript será utilizado para agregar interactividad y dinamismo a la interfaz de usuario. Además, se puede integrar con frameworks como React o Vue.js, si se necesita mejorar la experiencia del usuario.
     + **Compatibilidad**: Es el lenguaje de programación más utilizado para el desarrollo web en el cliente, asegurando que la aplicación sea compatible con todos los navegadores web modernos.
     + **Desarrollo eficiente**: Las bibliotecas modernas de JavaScript permiten un desarrollo rápido y eficiente, especialmente para la gestión de datos en el lado del cliente.
4. **Oracle (Base de Datos)**
   * **Versión recomendada**: Oracle 19c o superior.
   * **Justificación**:
     + **Rendimiento y Escalabilidad**: Oracle es una de las bases de datos relacionales más robustas y escalables en el mercado. Es ideal para aplicaciones que requieren un alto rendimiento y disponibilidad.
     + **Seguridad**: Oracle ofrece sólidas características de seguridad, incluyendo cifrado de datos, control de acceso y auditoría, lo cual es esencial para proteger la información sensible de los usuarios.
     + **Integración y Soporte**: La base de datos Oracle tiene una amplia gama de herramientas y funcionalidades que permiten una integración fluida con otras tecnologías, además de una gran comunidad de soporte empresarial.

# Definición de tecnologías de implementación.

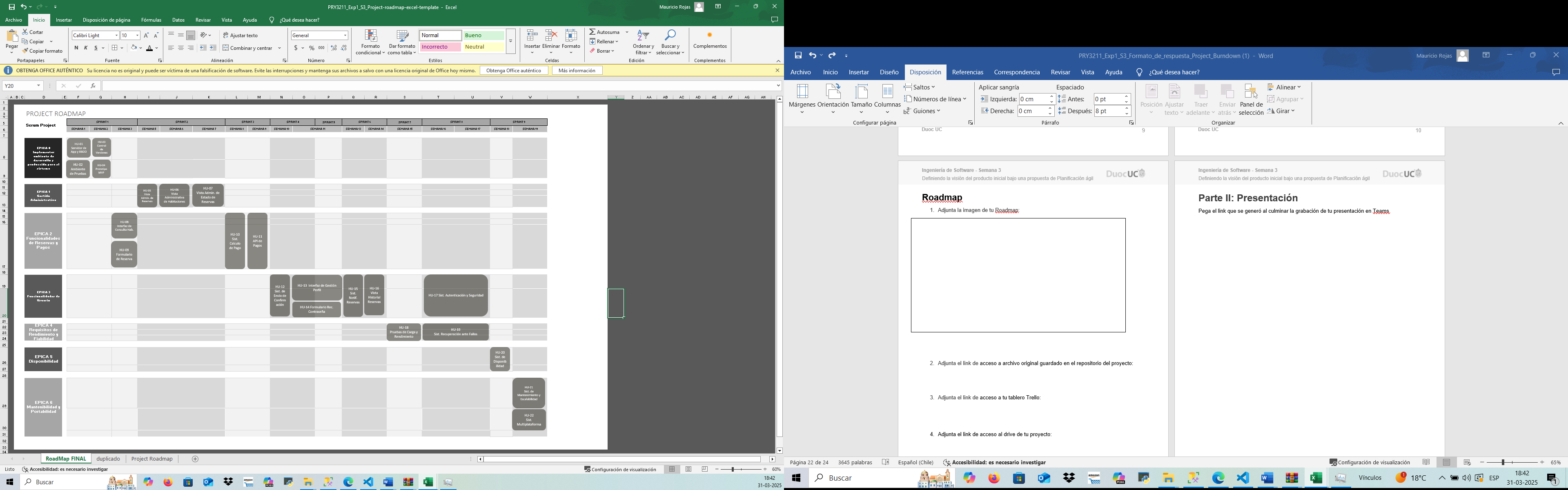
Describir e identificar las tecnologías de infraestructura o de servicios en que se deberá implementar el sistema a desarrollar.

Ejemplo: Tipo de servidor de aplicaciones, servidor de Base de datos (servidores housing, VPS, Nube, AWS, AXURE, Otros).

**Roadmap**

1. Adjunta la imagen de tu Roadmap:

**Profesor, adjuntare el enlace del Excel donde elaboré el ROADMAP, ya que en imagen no se ve bien.**



1. Adjunta el link de acceso a archivo original guardado en el repositorio del proyecto:

https://github.com/maurojasaros/Ing.Software.git

1. Adjunta el link de acceso a tu tablero Trello:

<https://trello.com/invite/b/67eaf4da94966d32fe413437/ATTI2e108d6c4df17c248eadac3e03b3b8ad6315E53C/mi-tablero-de-trello>

[Mi tablero de Trello](https://trello.com/b/Mq294B5V/mi-tablero-de-trello)

1. Adjunta el link de acceso al drive de tu proyecto:

<https://drive.google.com/drive/folders/16MO-xhbKfF757Y1Npv7wQ_OxIroKu6IN?usp=sharing>

**Parte II: Presentación**

Pega el link que se generó al culminar la grabación de tu presentación en Teams





**Duoc UC**