**IMPLEMENTACIÓN DE UN PROTOTIPO DE SISTEMA RECOMENDADOR DE LIBROS CON EL USO DE GAMIFICACIÓN MEDIANTE ARQUITECTURA POR COMPONENTES**

**INTEGRANTES:**

* Xenia Viviana Cadena Díaz 20171099004
* Nelson Arley Carantón Galeano 20171099005

**OBJETIVO GENERAL**

Implementar un prototipo de software recomendador mediante el uso de arquitectura moderna y gamificación, para incentivar la lectura en las personas de todas las edades.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

* Diseñar una arquitectura por componentes mediante la ingeniería de software para la solidez del sistema recomendador.
* Crear prototipo de sistema recomendador que mediante procesamiento de datos incentive la lectura en las personas de toda edad y clase social.
* Desarrollar un sistema de puntos mediante el uso de la gamificación para motivar al usuario a usar la aplicación.