

# Tabla de Contenido

<b>1.</b>	<b>1</b>
1.1. Introducción . . . . .	1
1.2. Marco teórico . . . . .	3
1.2.1. Soluciones similares . . . . .	4
1.2.2. Vista general del sistema de Cornershop . . . . .	7
1.3. Objetivos . . . . .	10
1.3.1. Objetivo general . . . . .	10
1.3.2. Objetivos específicos . . . . .	10
1.3.3. Evaluación . . . . .	10
<b>2. Desarrollo</b>	<b>12</b>
2.1. Diseño de la solución . . . . .	12
2.1.1. Definición de la arquitectura . . . . .	13
2.1.2. Arquitectura lógica de la aplicación . . . . .	14
2.1.3. Infraestructura de la aplicación . . . . .	20
2.2. Desafíos Técnicos . . . . .	27
2.3. Estado actual de la solución . . . . .	30
<b>3. Evaluación</b>	<b>32</b>
3.1. Evaluación de características . . . . .	32
3.2. Prueba de concepto en escenario real . . . . .	34

<b>4. Conclusión</b>	<b>37</b>
4.1. Conclusiones generales . . . . .	37
4.2. Impacto . . . . .	38
4.3. Logros . . . . .	38
4.4. Lecciones Aprendidas . . . . .	39
4.5. Futuros pasos del proyecto . . . . .	40
4.6. Cierre . . . . .	41
<b>Bibliografía</b>	<b>42</b>
<b>Anexo</b>	<b>44</b>