



Estructura de arquitectura para un proyecto Software

01 Presentación

Estimado aprendiz bienvenido al curso complementario de Estructurar de arquitectura para un proyecto software, en este proceso de enseñanza y aprendizaje abordaremos temas muy importantes, como son las metodologías en el desarrollo de software, las cuales permiten reducir los niveles de dificultad, organizar tareas y agilizar procesos al momento de programar. Se explorarán los principales modelos de arquitectura para identificar cuáles son las más adecuadas y utilizadas para los proyectos de software.

Además, se explicarán los atributos de calidad y riesgos de seguridad de la información, acorde al escalamiento de la solución informática a futuro; dando como resultado de todo el proceso la documentación de la aplicación, de acuerdo a las características de cada uno de los componentes identificados.

¡Bienvenidos a un nuevo aprendizaje!



Código
22810049



Horas
96



Modalidad
Complementaria

02 Justificación del programa

Construir *software* de calidad implica una serie de características basadas en buenas prácticas de codificación, levantamiento de requerimientos, análisis y diseño orientado a comportamiento, datos y usuarios.

Esto se logra por medio de un diseño guiado por dominio (Eric Evans, Domain Driven Desing) es decir crear un camino que sea sustentable en el tiempo y no solo sobre algo concreto, sino sobre el modelo del dominio existente. Sin embargo, los proyectos de desarrollo de *software* tienen siempre el riesgo de que no resulten como se esperaba.

El programa de Estructura de arquitectura para un proyecto *Software* es importante para que los programadores y analistas de *software* mejoren sus procesos de construcción de *software*, al igual que sus prácticas en gestión de proyectos y calidad de *software* reduciendo el riesgo asociado a la construcción del *software*, definiendo adecuadamente los límites de la aplicación *software* basados en los requerimientos del cliente y proyección a futuro del sistema.

03 Competencias a desarrollar

220501116 - Diseñar la arquitectura del *software* de acuerdo con arquetipos y requisitos técnicos

04 Perfil de ingreso

Conocimientos sólidos en lógica de programación y el proceso de desarrollo de *software* (Fases del ciclo de desarrollo de *software*) y competencias en análisis, diseño y programación en el paradigma de orientación a objetos.

05 Estrategia metodológica

Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes virtuales de aprendizaje, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias.

Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocritica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:

- **El instructor – Tutor.**
- **El entorno.**
- **Las TIC.**
- **El trabajo colaborativo.**