**Resumen de los puntos de vista sobre el diseño.**

| **Punto de vista del diseño** | **Problemas de diseño** | **Ejemplos de lenguaje de diseño** |
| --- | --- | --- |
| Estructura (1.1) | Organización y composición de componentes del software y sus interrelaciones.  Complejidad excesiva. | Diagrama arquitectónico de la aplicación para mostrar la relación entre componentes.  UML  Diagrama de clases.  Diagramas de componentes.  Diagramas de paquetes. |
| Comportamiento dinámico (1.2) | Estados y eventos que ocurren en el sistema.  Funcionalidad de búsqueda ineficiente.  Reservas superpuestas | Diagramas de secuencia.  Diagramas de actividad.  Diagramas de estado. |
| Datos (1.3) | Diseño de base de datos inadecuado.  De estructura, acceso y almacenamiento  Integración de datos. | Modelado de datos.  Modelo Entidad-Relación (ER)  Diagramas de flujo de datos (DFD) |
| Interfaz de usuario (1.4) | Interacción de los usuarios con el sistema.  Dificultad de navegación.  Inconsistencia visual.  Sobrecarga de información. | Lenguaje de diseño (Wireframing).  Prototipos de pantalla.  Mapas de sitio.  Diagramas de flujo de navegación. |
| Despliegue (1.5) | Implementación del software para ejecutarse en diferentes entornos y configuraciones.  Gestión de versiones.  Entornos de prueba. | Diagramas de implementación.  Herramienta de automatización (Ansible) |
| Seguridad (1.6) | vulnerabilidades de seguridad, autenticación y autorización de usuarios.  privacidad de datos. | Análisis de riesgos.  Análisis de seguridad.  Autenticación y autorización.  Firewalls y protección contra ataques.  Encriptación. |
| Operación (1.7) | Configuración y gestión del sistema.  Monitorización y gestión del rendimiento.  Resolución de problemas. | Diagrama de flujo de procesos.  Diagramas de despliegue  UML.  Planes de monitorización y mantenimiento. |
| Evolución (1.8) | Modularidad y reutilización de componentes de software.  Capacidad de extensión y la integración con otras aplicaciones.  Mantenimiento y actualización. | Patrones de diseño |
| Experiencia de usuario (1.9) | Facilidad de uso.  Accesibilidad.  Estética.  Interactividad.  Rendimiento. | Mapas de experiencia del usuario. |