

**“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”**

**UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES**

Facultad de Ingeniería

Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas y Computación



## ACTIVIDAD SEMANA 1

Docente:

Fernandez Bejarano Raul Enrique

Autor:

Palomino Meza David Eduardo

Asignatura:

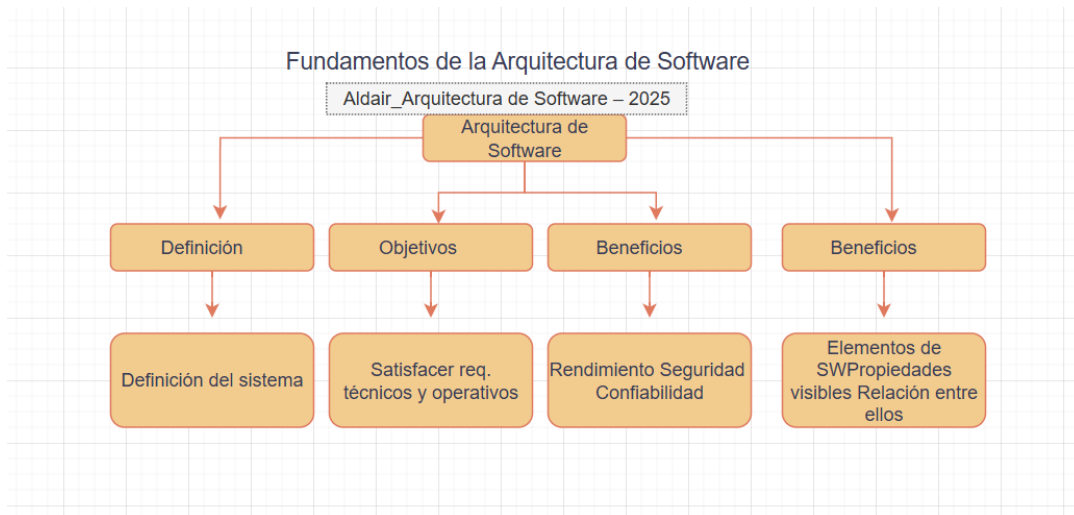
Arquitectura de Software

HUANCAYO - PERÚ  
2025

## Mapas Conceptuales - Fundamentos de la Arquitectura de Software

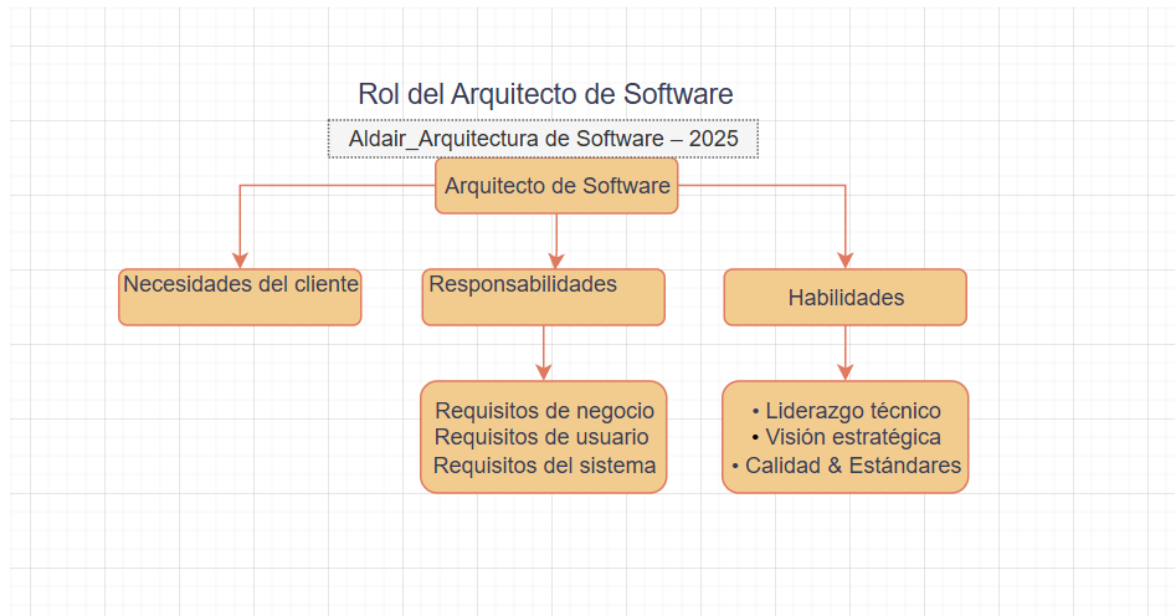
### 1. Fundamentos de la Arquitectura de Software

La arquitectura de software es la estructura que organiza los elementos de un sistema, sus propiedades visibles y las relaciones entre ellos. Permite garantizar el rendimiento, la seguridad, la confiabilidad y la mantenibilidad del software.



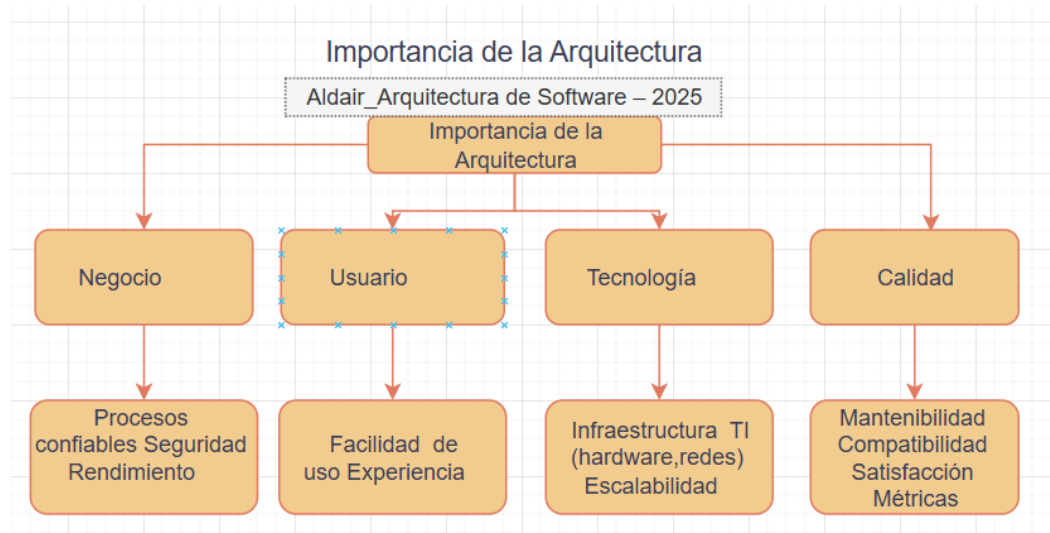
### 2. Rol del Arquitecto de Software

El arquitecto de software es responsable de traducir las necesidades del cliente en soluciones técnicas. Su labor integra los requisitos de negocio, usuario y sistema, mitigando riesgos y asegurando calidad.



### 3. Importancia de la Arquitectura de Software

La arquitectura define cómo el software responde a las necesidades del negocio, del usuario y de la infraestructura tecnológica. Facilita la escalabilidad, la satisfacción del usuario y el cumplimiento de métricas de calidad.



### 4. Estilos Arquitectónicos

Los estilos arquitectónicos son modelos que definen la organización y comunicación de los componentes de un sistema. Permiten clasificar las aplicaciones según su estructura y estrategia de diseño.

