

¿QUE ES?

1

La arquitectura de software es la estructura fundamental de un sistema informático. Se compone de sus elementos de software, las relaciones entre ellos y los principios que guían su diseño y evolución. Su propósito principal es servir como un modelo de alto nivel que oriente a los equipos de desarrollo en la construcción del sistema.

CONCEPTOS CLAVES

2

Separación de responsabilidades

Principio que indica que cada componente, módulo o capa debe tener una función claramente delimitada.

Cohesión y Acoplamiento

- es el grado en que las funciones
- es el grado de dependencia

Abstracción, Modularidad y Reutilización

- es la capacidad de simplificar.
- divide el sistema en módulos independientes.
- se logra cuando estos módulos pueden ser usado en diferentes proyectos.

FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA

Este estándar define un marco conceptual para la descripción de arquitecturas de sistemas y software. Establece que una arquitectura debe describirse en términos de Stakeholders, preocupaciones, puntos de vista y vistas. Su objetivo es proporcionar un lenguaje y metodología comunes para documentar la arquitectura de manera clara y consistente.

ISO/IEC/IEEE 42010:2011

ISO/IEC 25010

ESTÁNDARES INTERNACIONALES

4

Este estándar define un modelo de calidad de software con ocho características principales, como la adecuación funcional, eficiencia de desempeño y compatibilidad.

- Monolítico
- En capas
- Cliente-Servidor
- Microservicios

Estilos Arquitectónicos

- MVC (Modelo-Vista Controlador)
- MVVM (Modelo-Vista-ViewModel)
- SOA (Arquitectura Orientada a Servicios)
- Event-Driven

Patrones Arquitectónicos

ESTILOS Y PATRONES ARQUITECTÓNICOS

3