

Dibujos artículos sobre la arquitectura y patrones de software

Mayra Alejandra Tamayo Perdomo

Jesús Ariel

Servicio Nacional de Aprendizaje SENA

Centro de la industria y los servicios

Análisis y Desarrollo de software 2694667

2024

	Contenido
Introducción	5
1. Modelado y Verificación de Patrones de Diseño de Arquitectura de Software para Entornos de Computación en la Nube	6
2. Desarrollo de una herramienta para el aprendizaje de patrones de diseño software.....	7
3. Patrones de diseño de software aplicado a las aplicaciones web	8
4. Desarrollo de una arquitectura de software para el robot móvil Lázaro	9
5. Arquitectura de software, esquemas y servicios	10
6. Arquitectura de software para el desarrollo de herramienta Tecnológica de Costos, Presupuestos y Programación de obra	11
7. Lenguajes de Patrones de Arquitectura de Software: Una Aproximación Al Estado del Arte	12
9. Arquitectura de software basada en microservicios para desarrollo de aplicaciones web	14
	14
10. Análisis comparativo de Patrones de Diseño de Software.....	15
11. Patrones de Diseño GOF (The Gang of Four) en el contexto de Procesos de Desarrollo de Aplicaciones Orientadas a la Web	16
12. Patrones de Usabilidad: Mejora de la Usabilidad del Software desde el momento de Arquitectónico.....	17
13. Revisión sistemática sobre generadores de código fuente y patrones de arquitectura	18

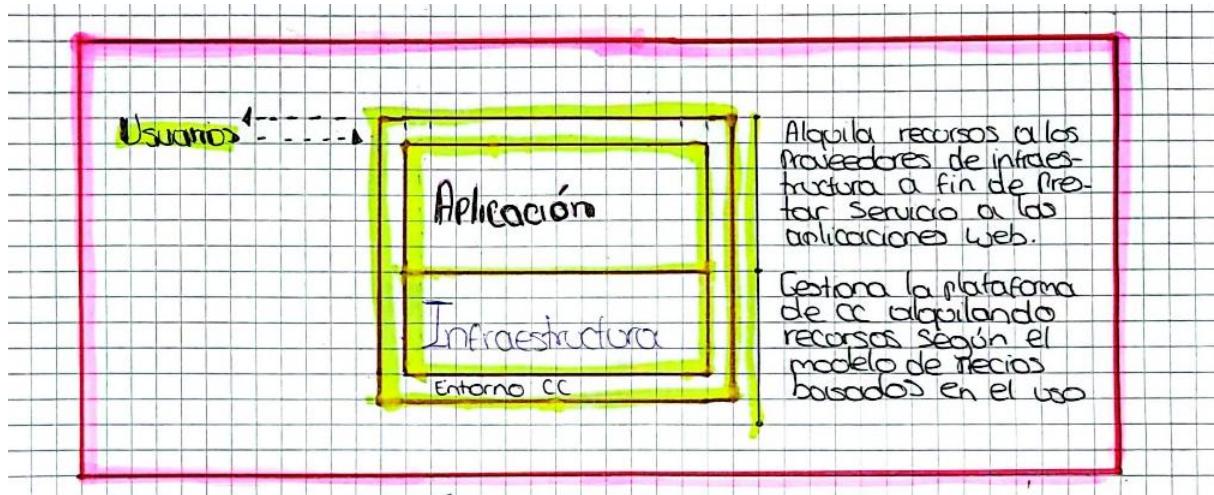
14. Perfiles UML para definición de Patrones de Diseño	19
15. Arquitectura de software académica para la comprensión del desarrollo de software en capas	20
16. Introducción a los patrones de diseño	21
17. Identificación y clasificación de patrones de diseño de servicios web para mejorar QoS	22
18. Desarrollo de sistemas de software con patrones de diseño orientado a objetos	23
19. Módulo de recomendación de patrones de diseño para EGPat	24
20. Arquitectura de software para el desarrollo de videojuegos sobre el motor de juego Unity 3D.....	25
21. Uso de patrones de diseño de software: un caso práctico	26
22. Revisión de elementos conceptuales para la representación de las arquitecturas de referencias de software	27
23. Atributos de Calidad y Arquitectura de Software	28
24. Herramientas para reusó de código JavaScript orientado a partir de interacción	29
25. Una Teoría para el Diseño de Software	30
26. Lenguajes de patrones de diseño de software bajo una perspectiva cognoscitivista. .	31
27. Patrones de diseño para mejorar la accesibilidad y uso de aplicaciones sociales para adultos mayores.	32
28. Una arquitectura basada en software libre para archivos web	33

29. Arquitectura de Software para el Soporte de Comunidades Académicas Virtuales en Ambientes de Televisión Digital Interactiva	34
30. Arquitectura de software de una aplicación móvil para desarrollar un sistema de identificación por radiofrecuencia	35
Conclusión	36

Introducción

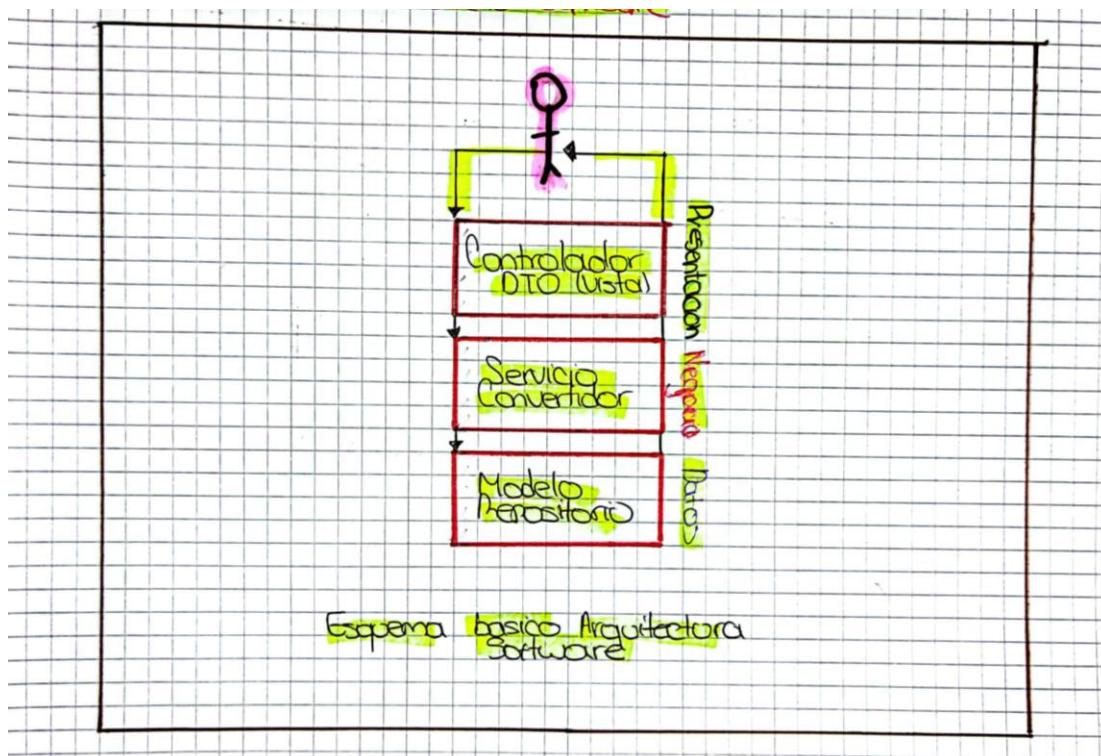
En el ámbito del desarrollo de software, la arquitectura y los patrones de diseño son esenciales para crear sistemas que sean robustos, escalables y fáciles de mantener. Este documento reúne varios artículos que analizan conceptos importantes, mejores prácticas relacionados con la arquitectura y los patrones de software.

1. Modelado y Verificación de Patrones de Diseño de Arquitectura de Software para Entornos de Computación en la Nube



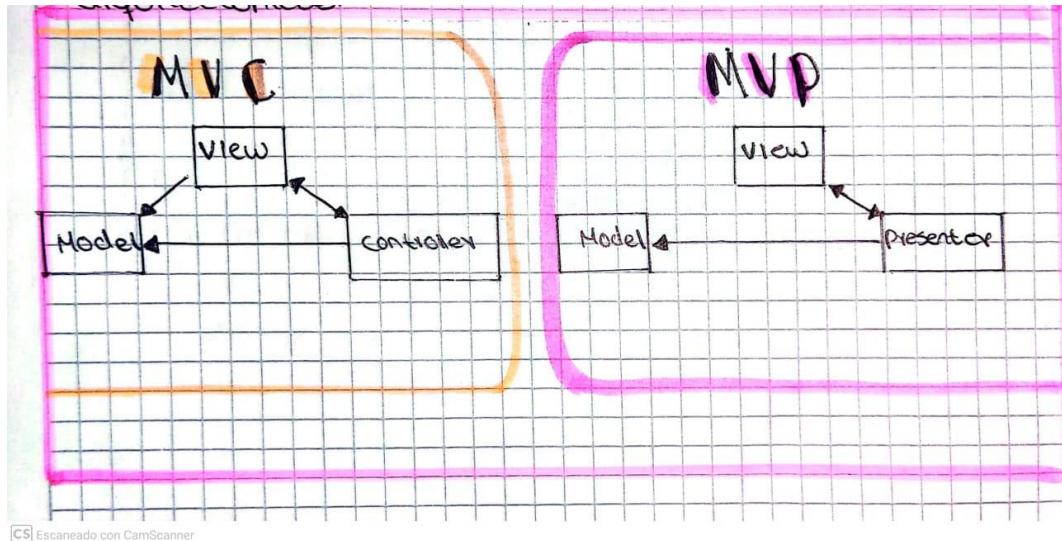
Blas, M. J., Leone, H., & Gonnet, S. (2019). Modelado y verificación de patrones de diseño de arquitectura de software para entornos de computación en la nube. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, 35, 1-17. <https://doi.org/10.17013/risti.35.1-17>

2. Desarrollo de una herramienta para el aprendizaje de patrones de diseño software



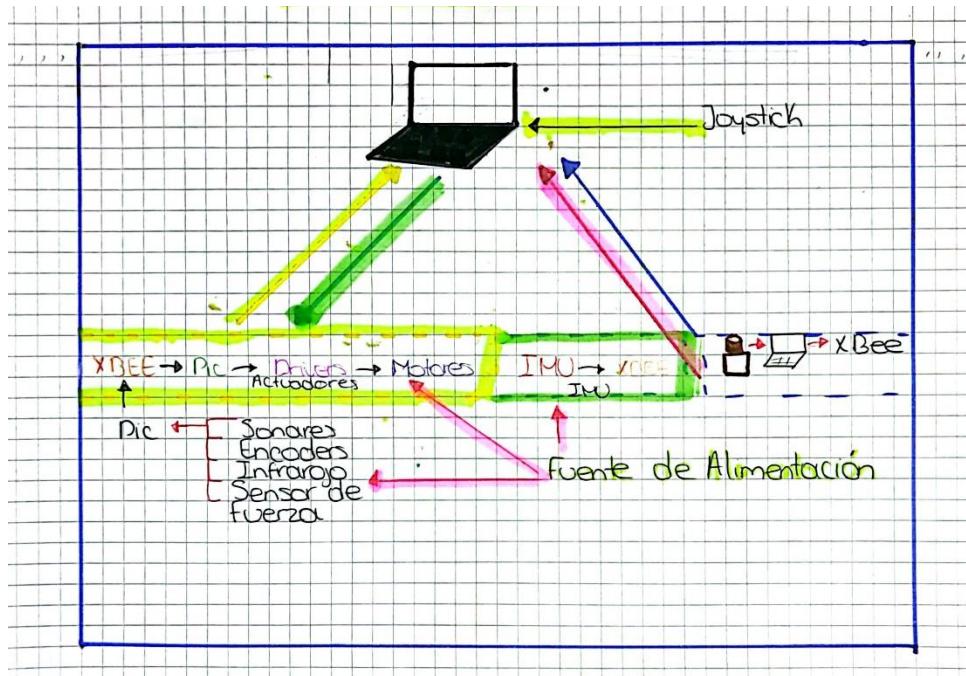
Ferrandis, (2021). Desarrollo de una herramienta para el aprendizaje de patrones de diseño software. [RIUNET.](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/174122/Ferrandis%20-Desarrollo%20de%20una%20herramienta%20para%20el%20aprendizaje%20de%20patrones%20de%20diseno%20software.pdf?sequence=1&isAllowed=y) <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/174122/Ferrandis%20-Desarrollo%20de%20una%20herramienta%20para%20el%20aprendizaje%20de%20patrones%20de%20diseno%20software.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

3. Patrones de diseño de software aplicado a las aplicaciones web



Universidad Señor de Sipán (USS). (2020). Patrones de diseño de software aplicado a las aplicaciones web. *Repository USS*. <https://repository.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/6783>

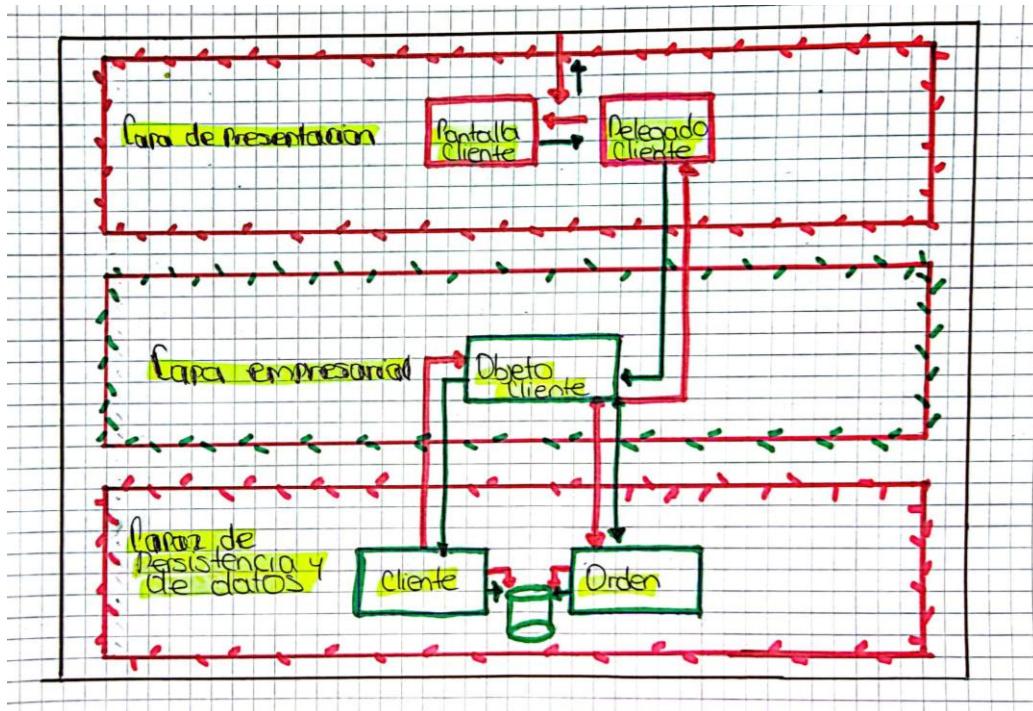
4. Desarrollo de una arquitectura de software para el robot móvil Lázaro



Scielo. (2018). Desarrollo de una arquitectura de software para el robot móvil Lázaro.

Revista de Ingeniería. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-33052018000300376&script=sci_arttext

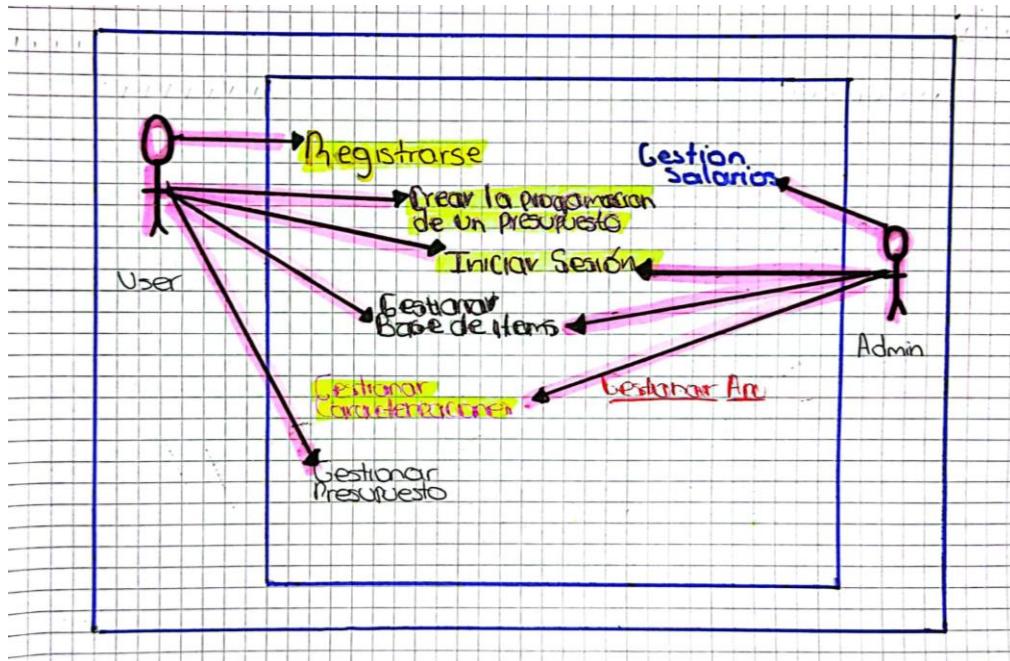
5. Arquitectura de software, esquemas y servicios



Unirioja. (2006). *Arquitectura de software, esquemas y servicios*. Revista Dialnet.

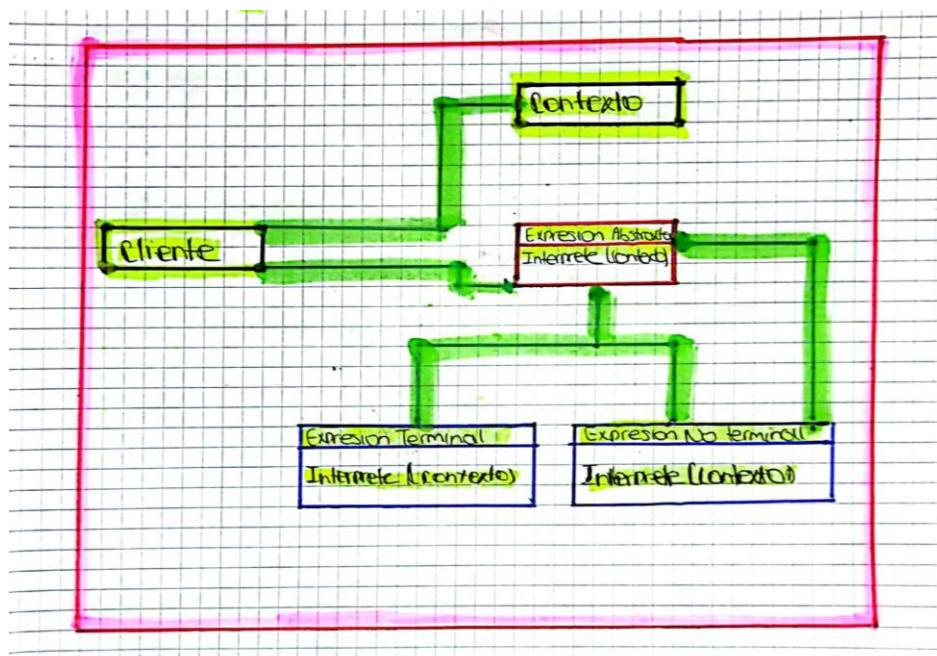
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4786655>

6. Arquitectura de software para el desarrollo de herramienta Tecnológica de Costos, Presupuestos y Programación de obra



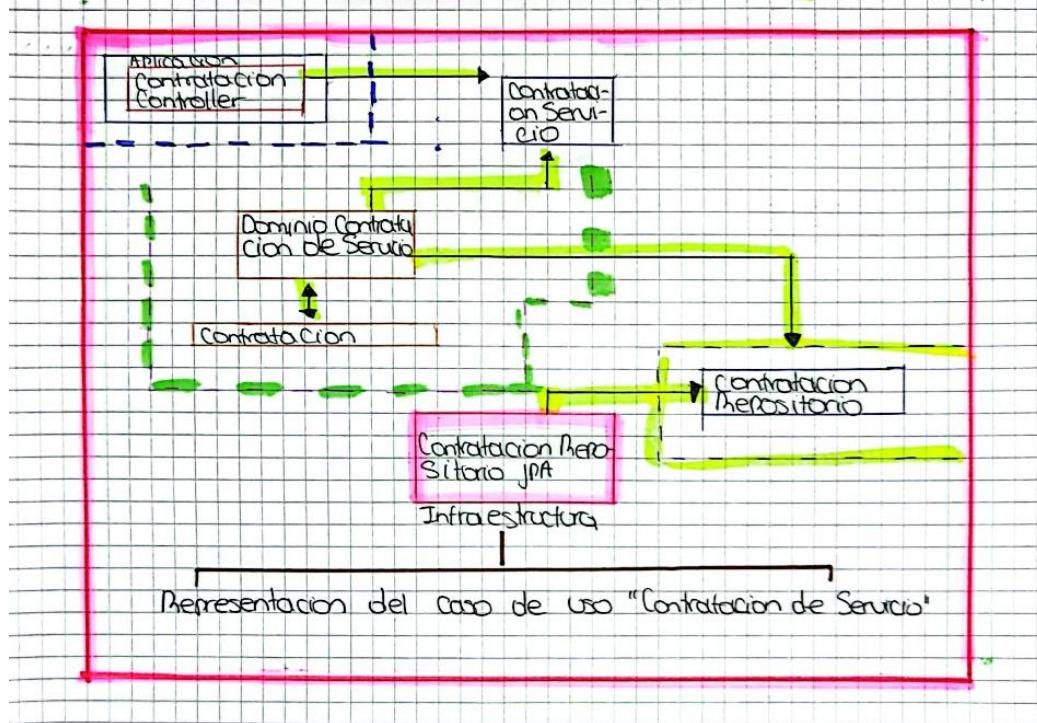
Redalyc.org. (2022). Arquitectura de software para el desarrollo de herramienta tecnológica de costos, presupuestos y programación de obra. *Revista Tecnológica*.
<https://www.redalyc.org/journal/5337/533774788007/533774788007.pdf>

7. Lenguajes de Patrones de Arquitectura de Software: Una Aproximación Al Estado del Arte



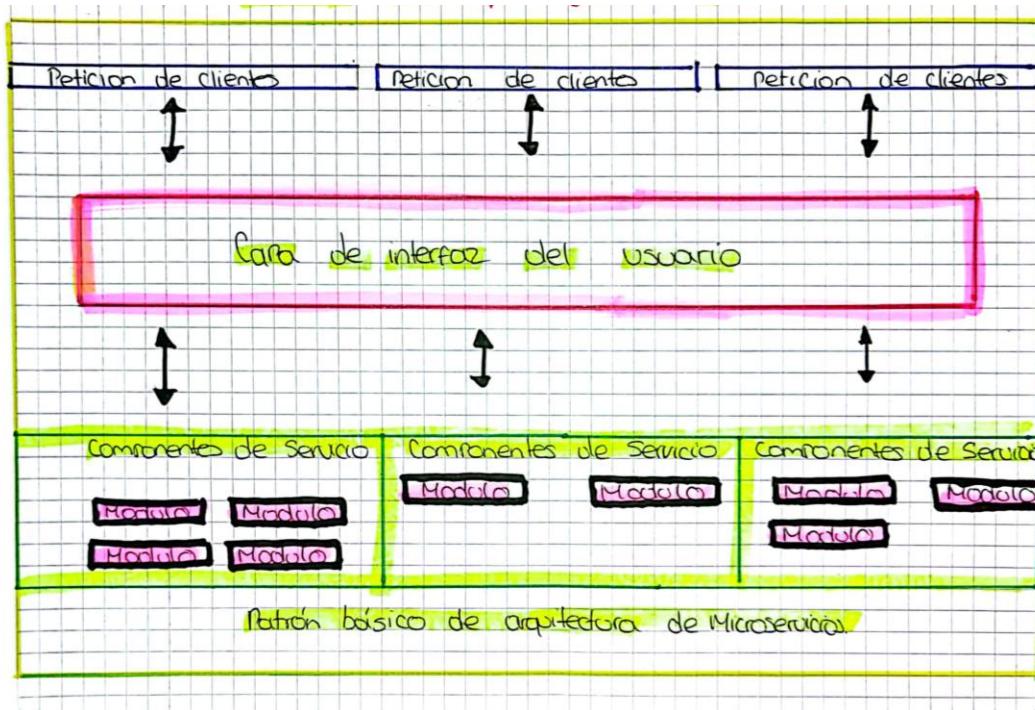
Redalyc.org. (2014). Lenguajes de patrones de arquitectura de software: Una aproximación al estado del arte. *Redalyc*. <https://www.redalyc.org/pdf/849/84933912003.pdf>

8. Implementación de una Arquitectura de Software guiada por el Dominio



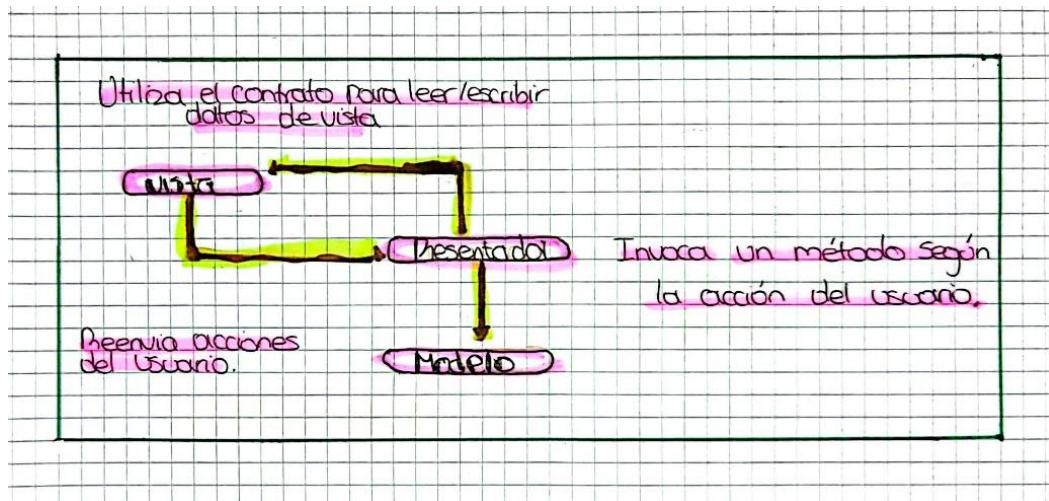
Universidad Nacional de La Plata (UNLP). (2022). Implementación de una arquitectura de software guiada por el dominio. *Repositorio UNLP*. https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/115198/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

9. Arquitectura de software basada en microservicios para desarrollo de aplicaciones web



2019). Arquitectura de software basada en microservicios para desarrollo de aplicaciones web. *Repositorio Institucional*. <https://acortar.link/6oUGHO>

10. Análisis comparativo de Patrones de Diseño de Software



Danilo, O., Patricia, N., & Vinicio, M. (2022). Análisis comparativo de patrones de diseño de software. *Polo del Conocimiento: Revista Científico-Profesional*, 7(7), 2146–2165.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9042927.pdf>

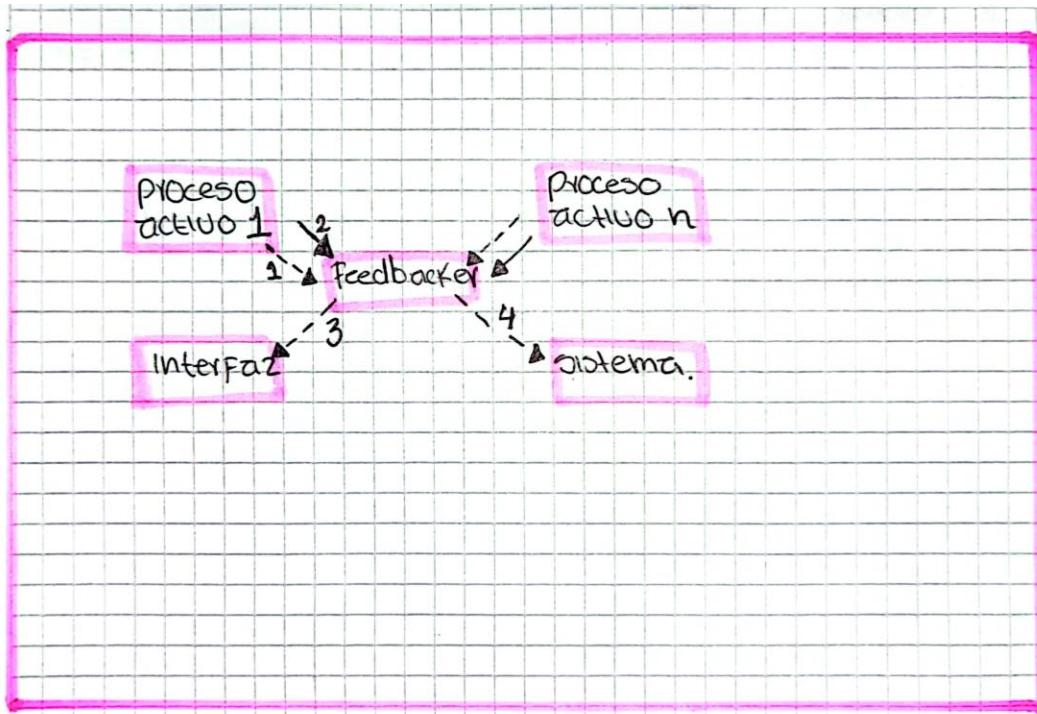
11. Patrones de Diseño GOF (The Gang of Four) en el contexto de Procesos de Desarrollo de Aplicaciones Orientadas a la Web

Nº	Patrón de diseño	Categoría
1	BUILDER	Creacionales
2	FACADE METHOD	Creacionales
3	SINGULETTON	Creacionales
4	DECORATOR	Estructurales
5	FACTORY	Estructurales
6	ITERATOR	Comportamiento
7	STRATEGY	Comportamiento
8	TEMPLATE METHOD	Comportamiento

Scielo. (2021). Patrones de diseño GOF (The Gang of Four) en el contexto de procesos de desarrollo de aplicaciones orientadas a la web. *Revista INFOTEC.*

<https://www.scielo.cl/pdf/infotec/v24n3/art12.pdf>

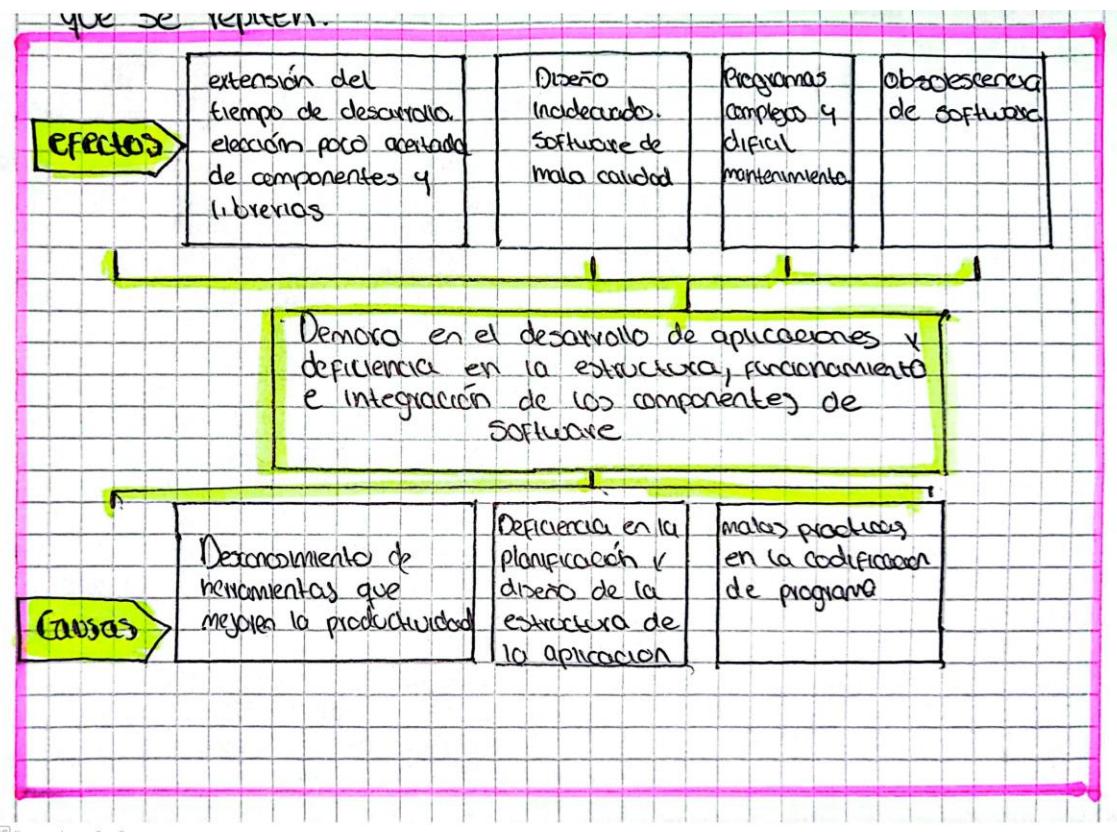
12. Patrones de Usabilidad: Mejora de la Usabilidad del Software desde el momento de Arquitectónico



oreno, A. (2024). Patrones de usabilidad: Mejora de la usabilidad del software desde el momento arquitectónico. *ResearchGate*.

https://www.researchgate.net/publication/221595496_Patrones_de_Usabilidad

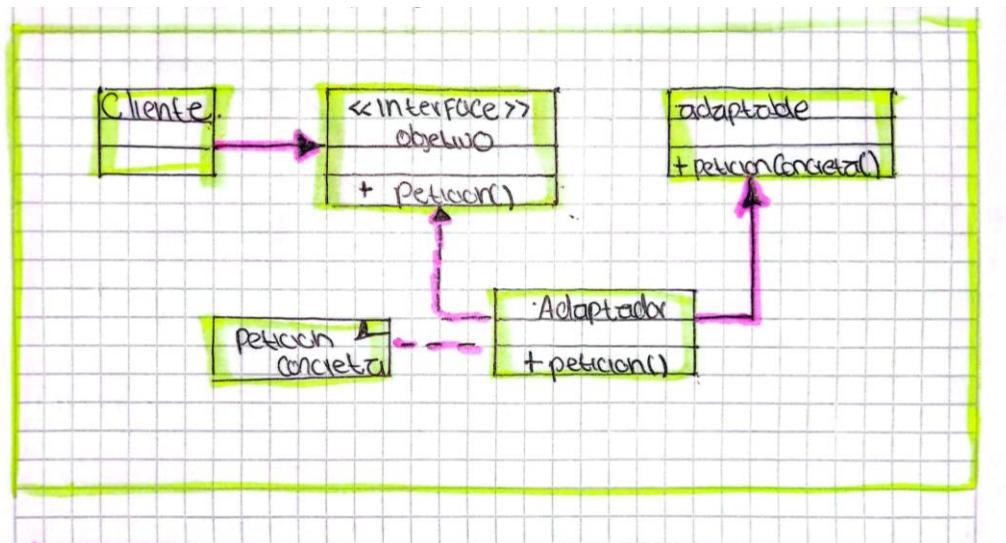
13. Revisión sistemática sobre generadores de código fuente y patrones de arquitectura



CS Escaneado con CamScanner

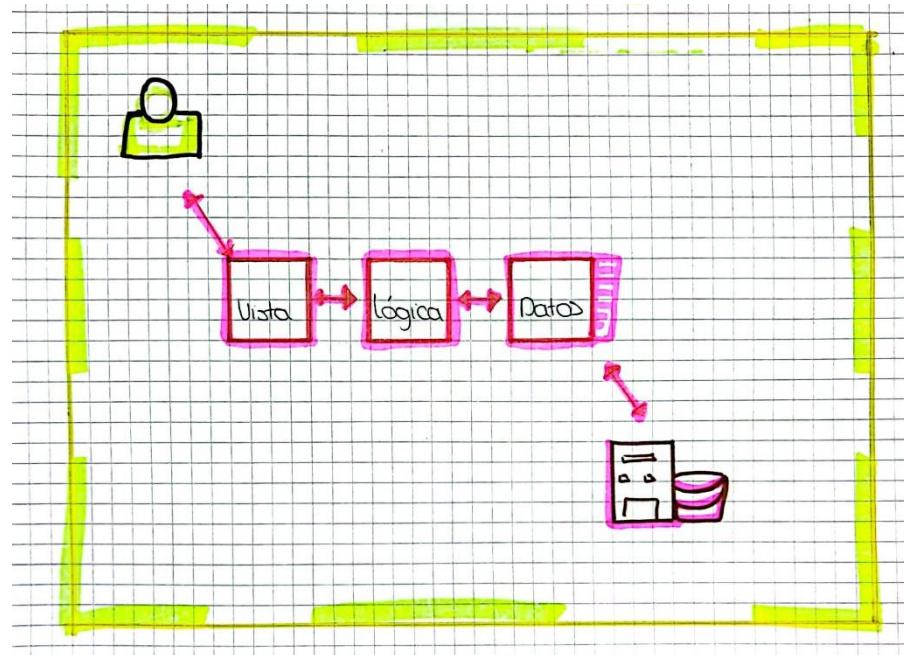
ProQuest. (2024). Revisión sistemática sobre generadores de código fuente y patrones de arquitectura. *ProQuest*. <https://acortar.link/CYBZpK>

14. Perfiles UML para definición de Patrones de Diseño



Universidad Nacional de La Plata (UNLP). (2024). *Perfiles UML para definición de Patrones de Diseño*. Repositorio UNLP. <https://acortar.link/0enQyk>

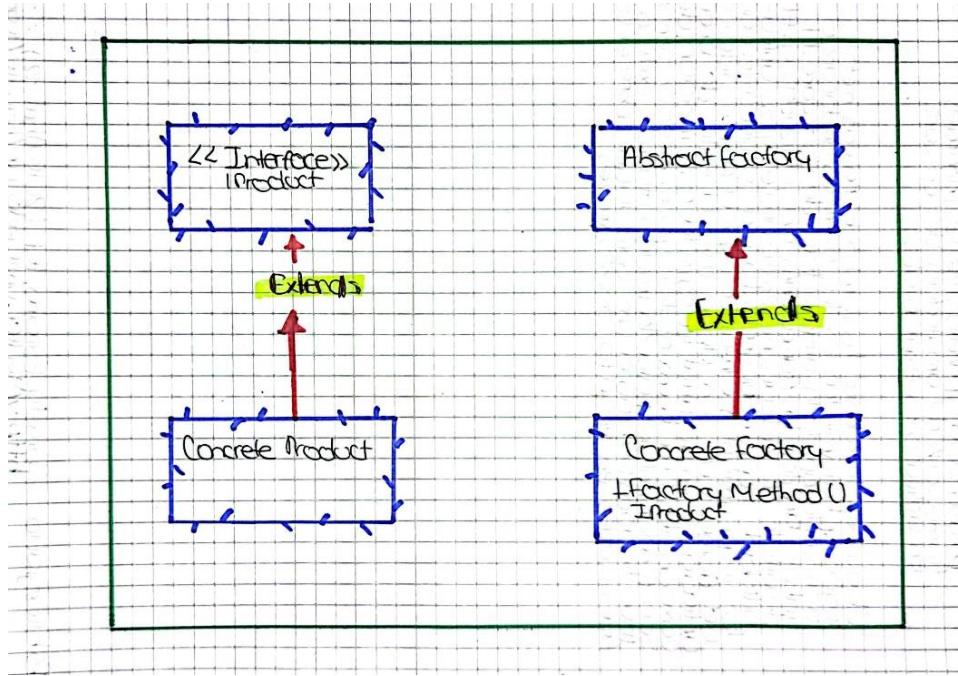
15. Arquitectura de software académica para la comprensión del desarrollo de software en capas



Google Scholar. (2024). Arquitectura de software académica para la comprensión del desarrollo de software en capas. *Google Scholar*.

<https://www.econstor.eu/bitstream/10419/130825/1/837816424.pdf>

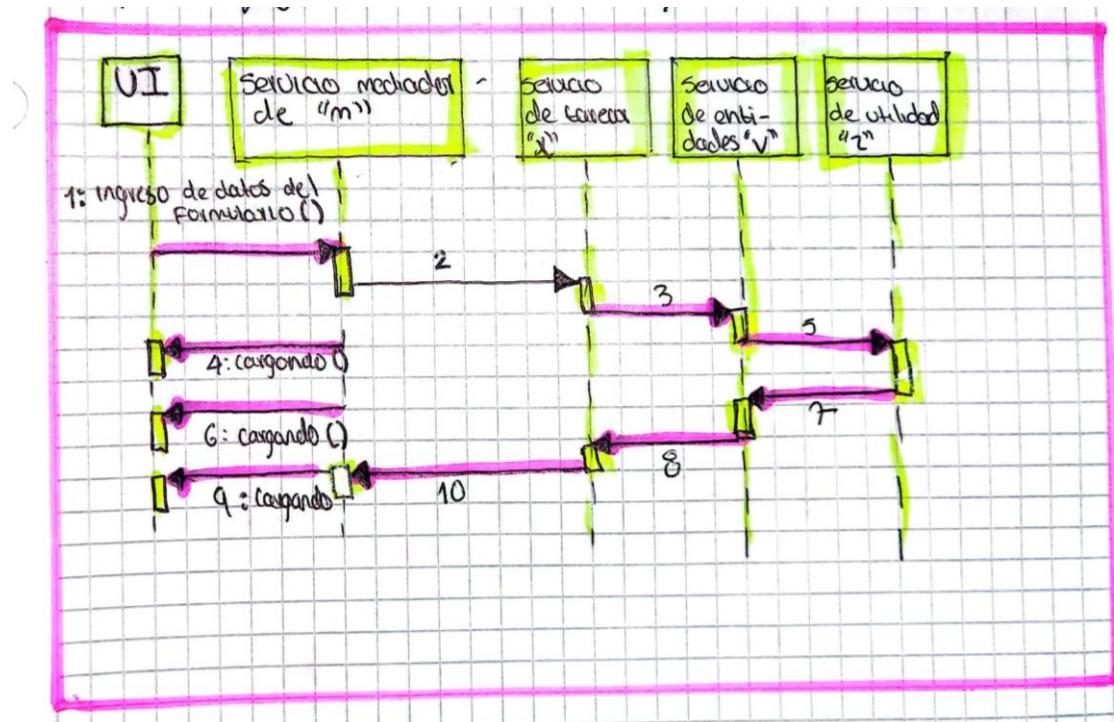
16. Introducción a los patrones de diseño



Academia.edu. (2019). Introducción a los patrones de diseño. *Academia.edu*.

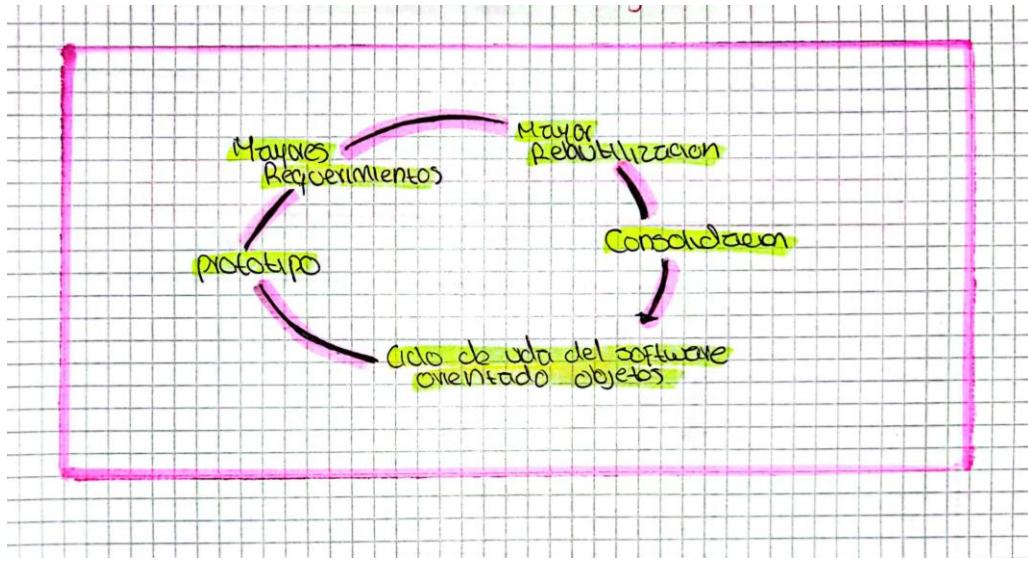
<https://www.academia.edu/download/60132311/Introduccion-a-los-patrones-de-diseno20190727-56910-x3jn57.pdf>

17. Identificación y clasificación de patrones de diseño de servicios web para mejorar QoS



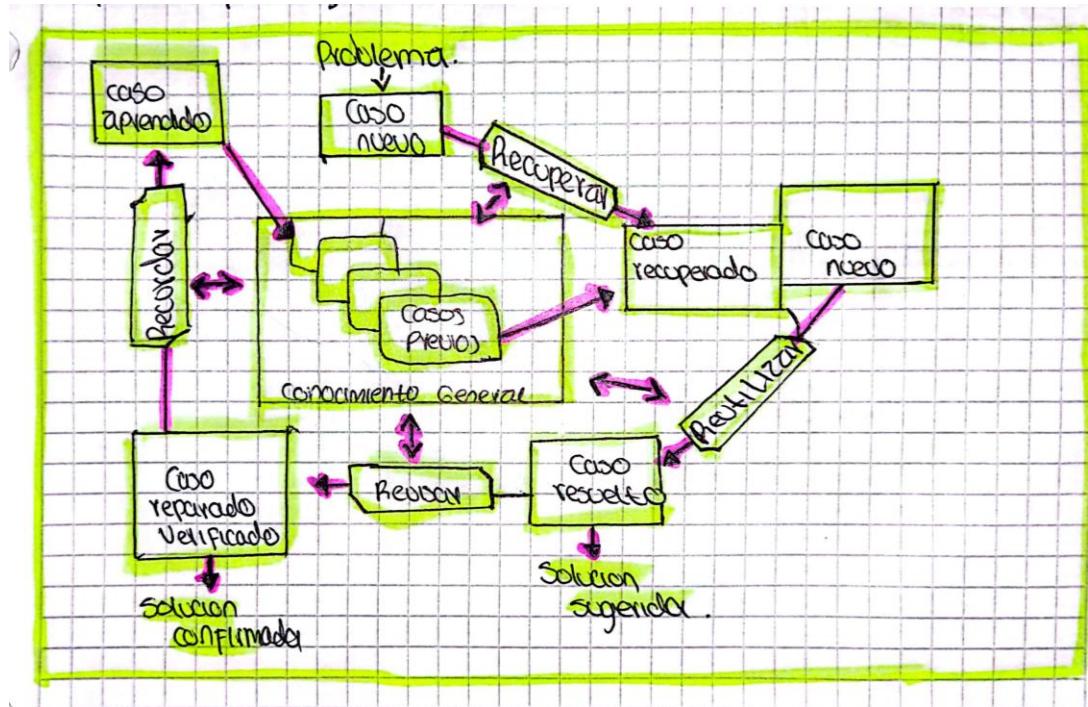
Scielo. (2024). Identificación y clasificación de patrones de diseño de servicios web para mejorar QoS. *Repositorio UNLP*. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/94512>

18. Desarrollo de sistemas de software con patrones de diseño orientado a objetos



"Desarrollo de sistemas de software con patrones de diseño orientado a objetos". (2024, 11 de noviembre). *Cyberesis UNMSM*. <https://acortar.link/RX308S>

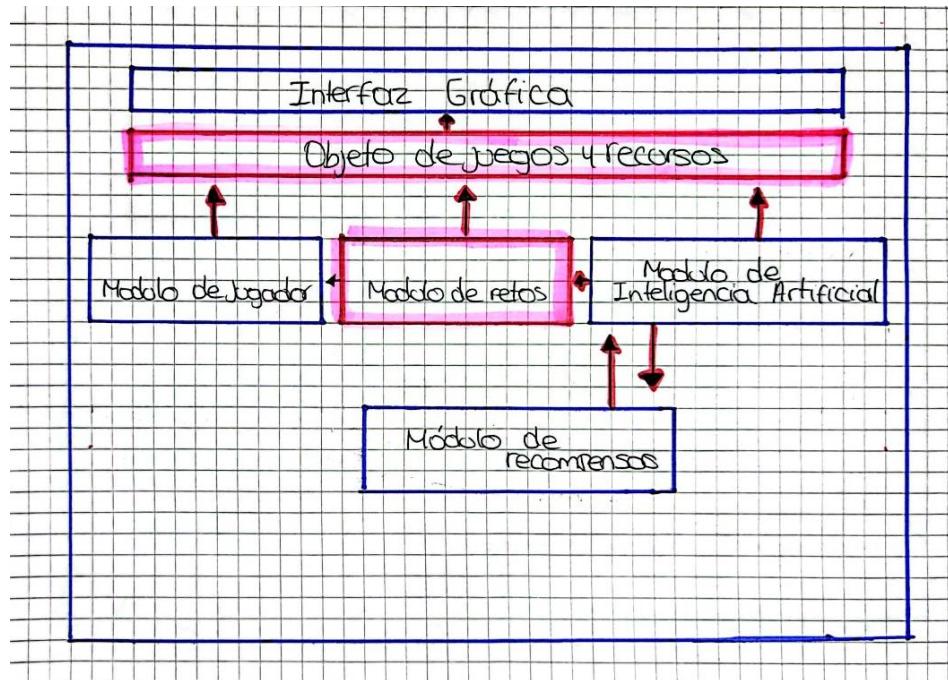
19. Módulo de recomendación de patrones de diseño para EGPat



Scielo. (2024). *Módulo de recomendación de patrones de diseño para EGPat*. Revista Scielo. <https://acortar.link/rhUG8Q>

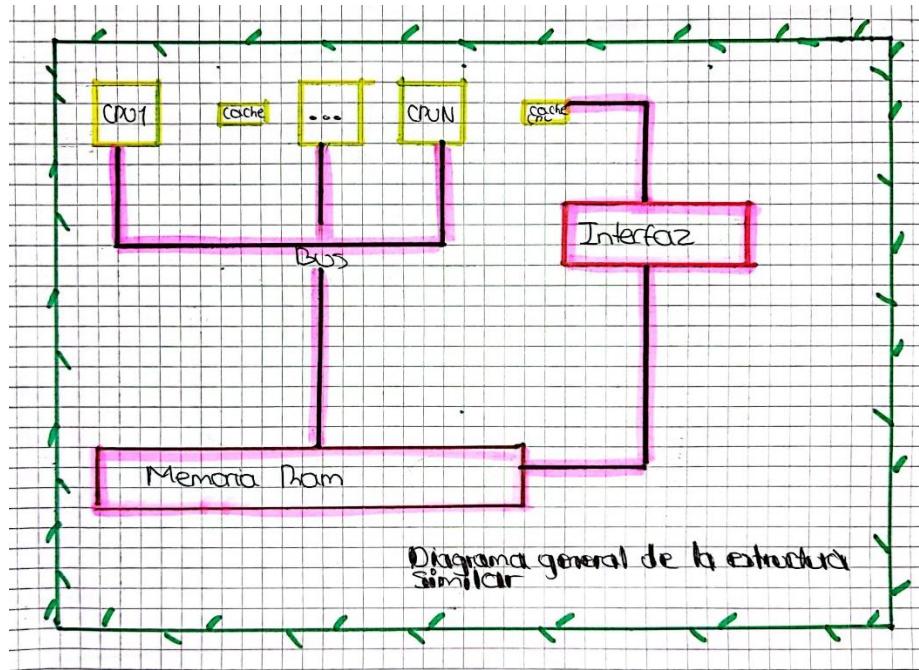
20. Arquitectura de software para el desarrollo de videojuegos sobre el motor de juego

Unity 3D



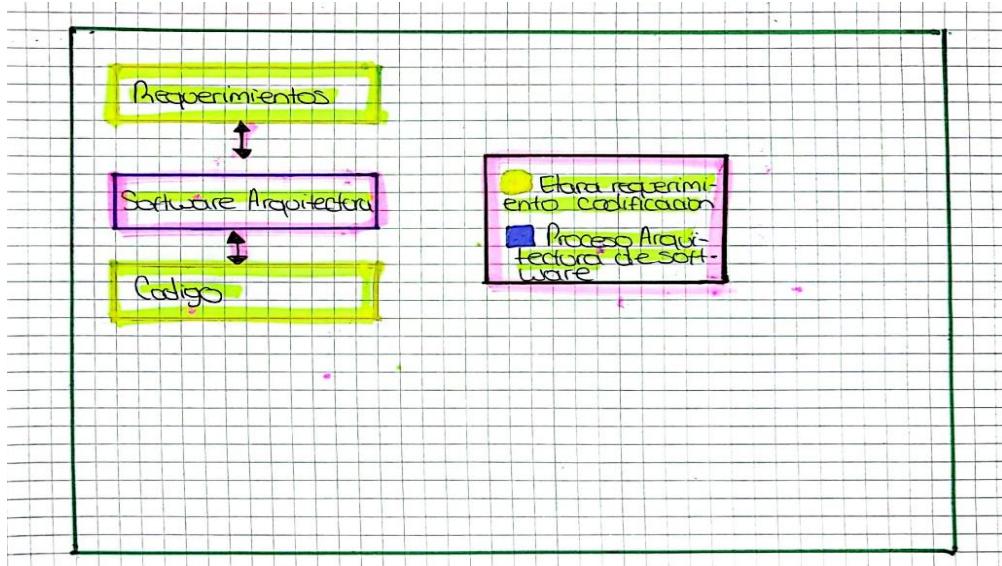
Universidad de Ciencias Informáticas (UCI). (2018). *Arquitectura de software para el desarrollo de videojuegos sobre el motor de juego Unity 3D*. Repositorio UCI.
<https://acortar.link/hiWo7H>

21. Uso de patrones de diseño de software: un caso práctico



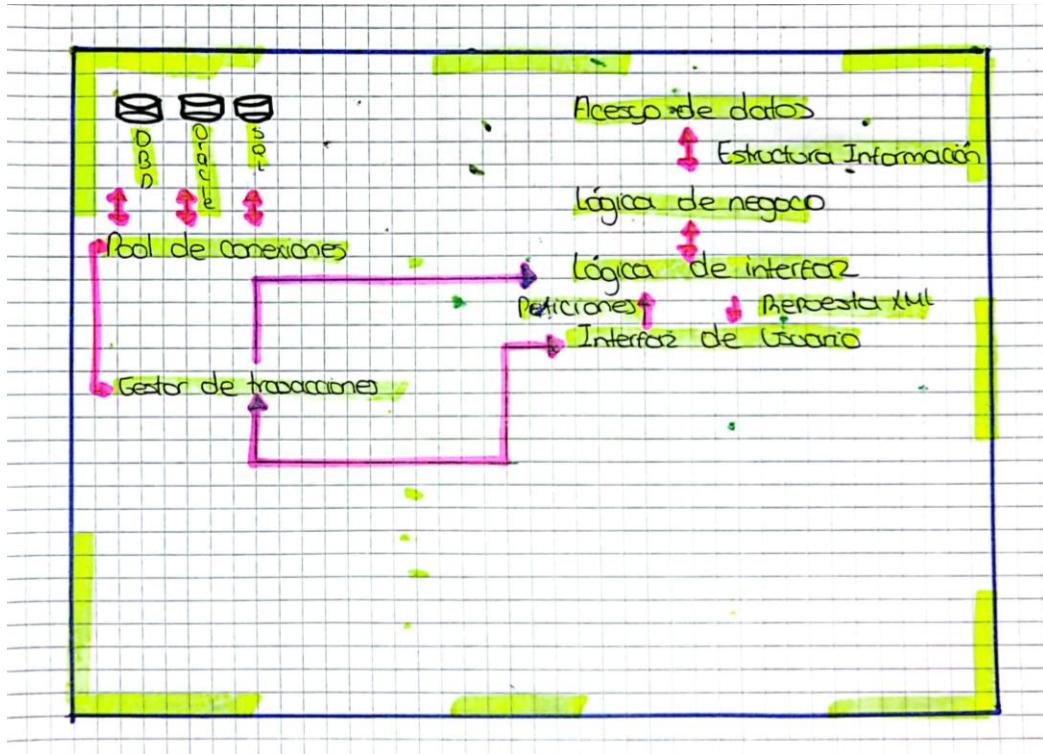
Redalyc. (2012). *Uso de patrones de diseño de software: Un caso práctico*. Revista Redalyc. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44170527004>

22. Revisión de elementos conceptuales para la representación de las arquitecturas de referencias de software



"Revisión de elementos conceptuales para la representación de las arquitecturas de referencias de software". (2019). Scielo. <https://acortar.link/zeeKAc>

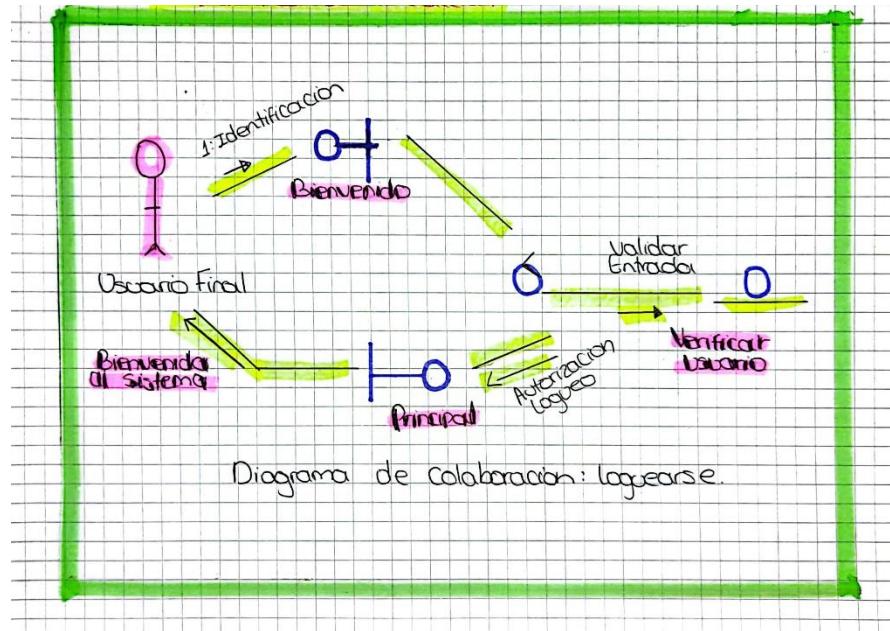
23. Atributos de Calidad y Arquitectura de Software



Universidad Politécnica de Madrid (UPM). (1905). *Atributos de calidad y arquitectura del software.* Repositorio UPM.

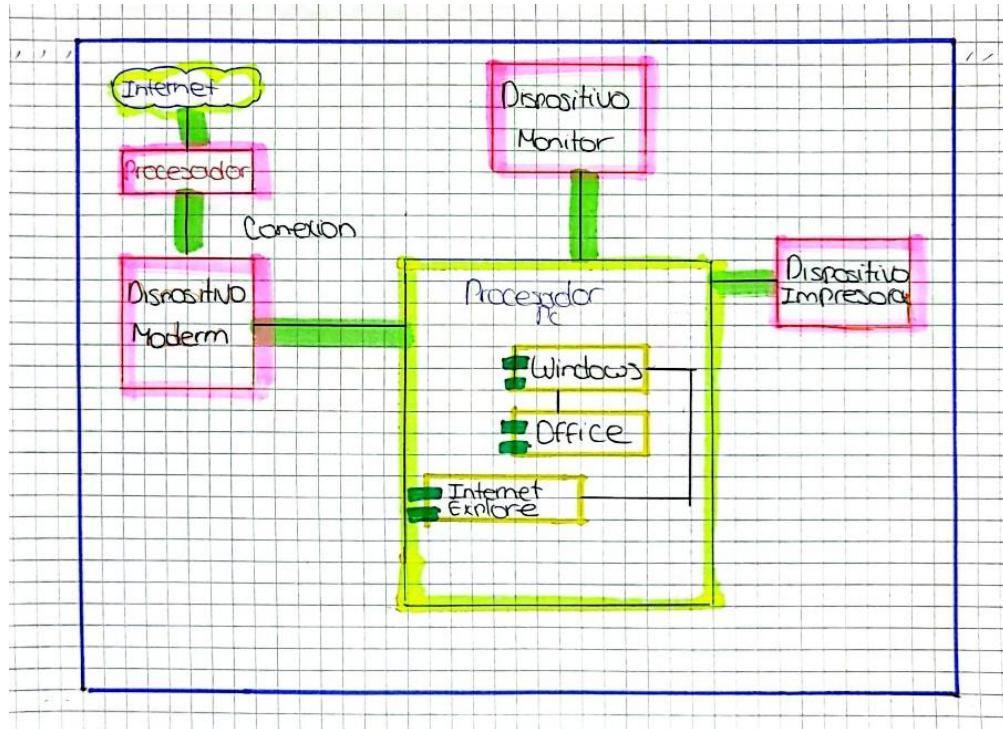
<http://www.grise.upm.es/rearviewmirror/conferencias/jiisic04/Tutoriales/tu4.pdf>

24. Herramientas para reusó de código JavaScript orientado a partir de interacción



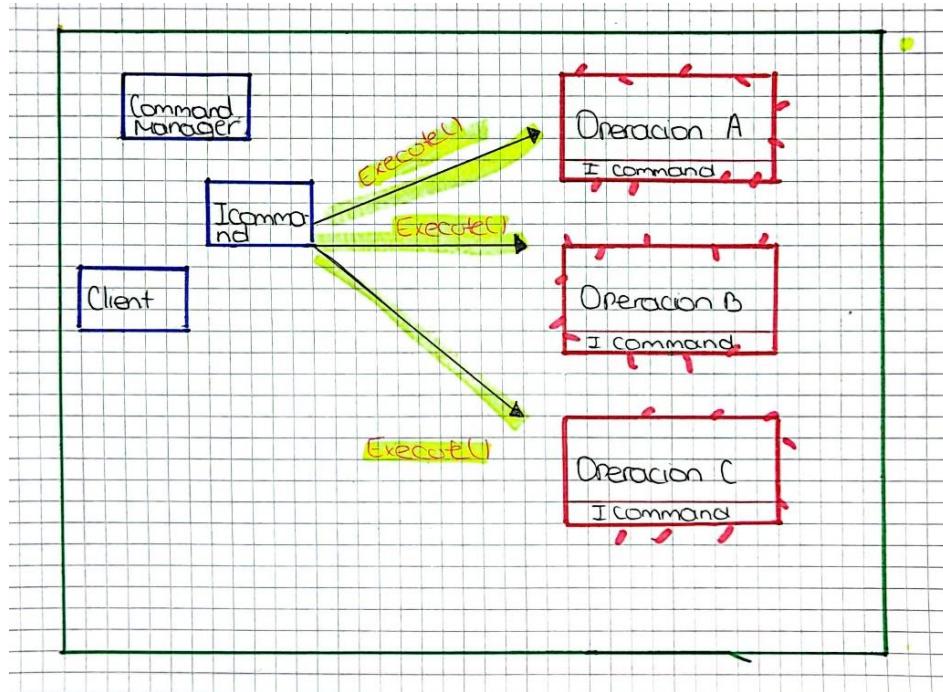
Redalyc. (2024). *Herramienta para reuso de código JavaScript orientado a patrones de interacción*. Revista Redalyc. <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739438009.pdf>

25. Una Teoría para el Diseño de Software



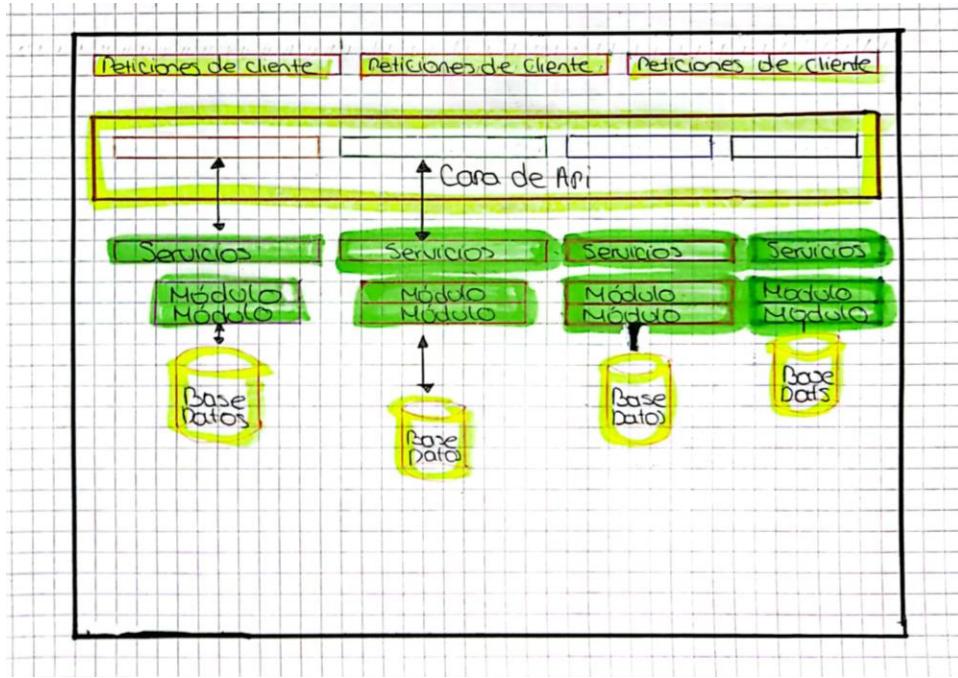
Universidad Nacional de Rosario (UNR). (2024). *Una teoría para el diseño de software.*

Repositorio UNR. <https://www.fceia.unr.edu.ar/ingsoft/intro-diseno.pdf>

26. Lenguajes de patrones de diseño de software bajo una perspectiva cognoscitivista.

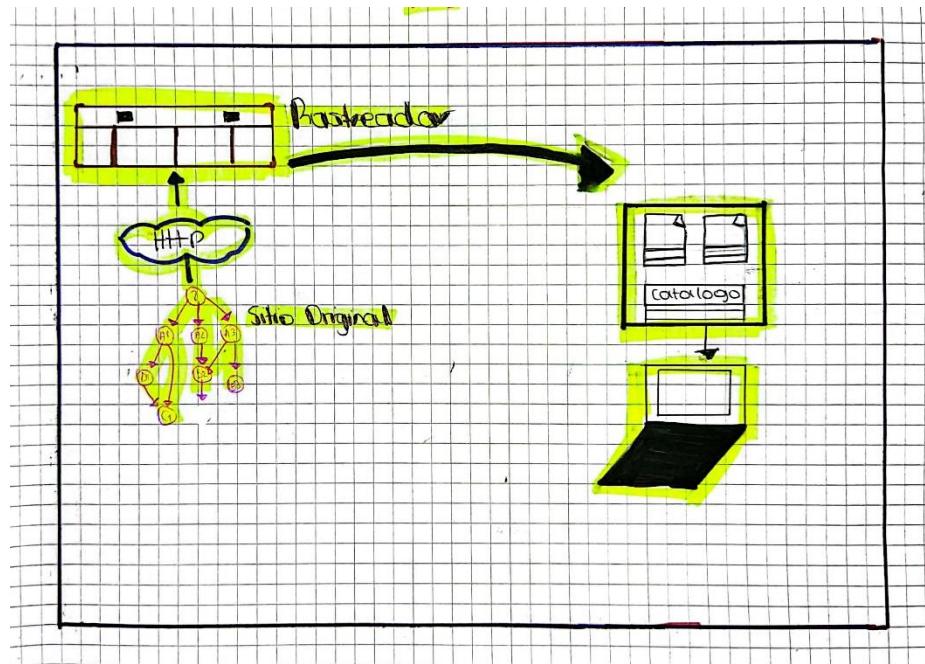
Redalyc. (2023). *Lenguajes de patrones de diseño de software bajo una perspectiva cognoscitivista*. Revista Redalyc. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66640712>

27. Patrones de diseño para mejorar la accesibilidad y uso de aplicaciones sociales para adultos mayores.



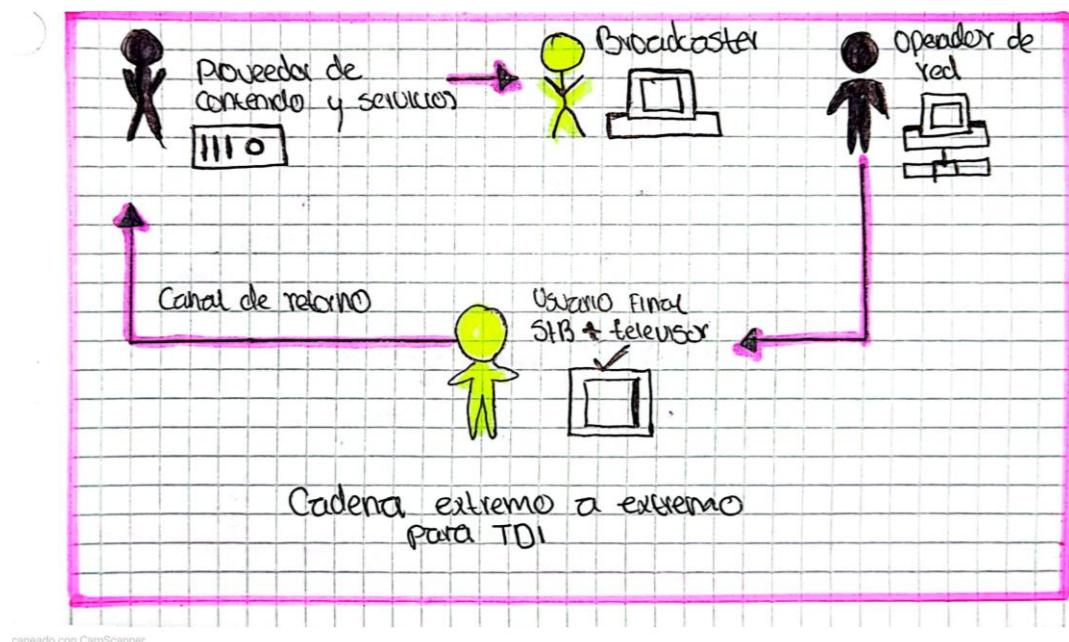
Redalyc. (2015). *Patrones de diseño para mejorar la accesibilidad y uso de aplicaciones sociales para adultos mayores.* Revista Redalyc.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15839609009>

28. Una arquitectura basada en software libre para archivos web



Redalyc. (2013). *Una arquitectura basada en software libre para archivos web*. Revista Redalyc. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=82326270005>

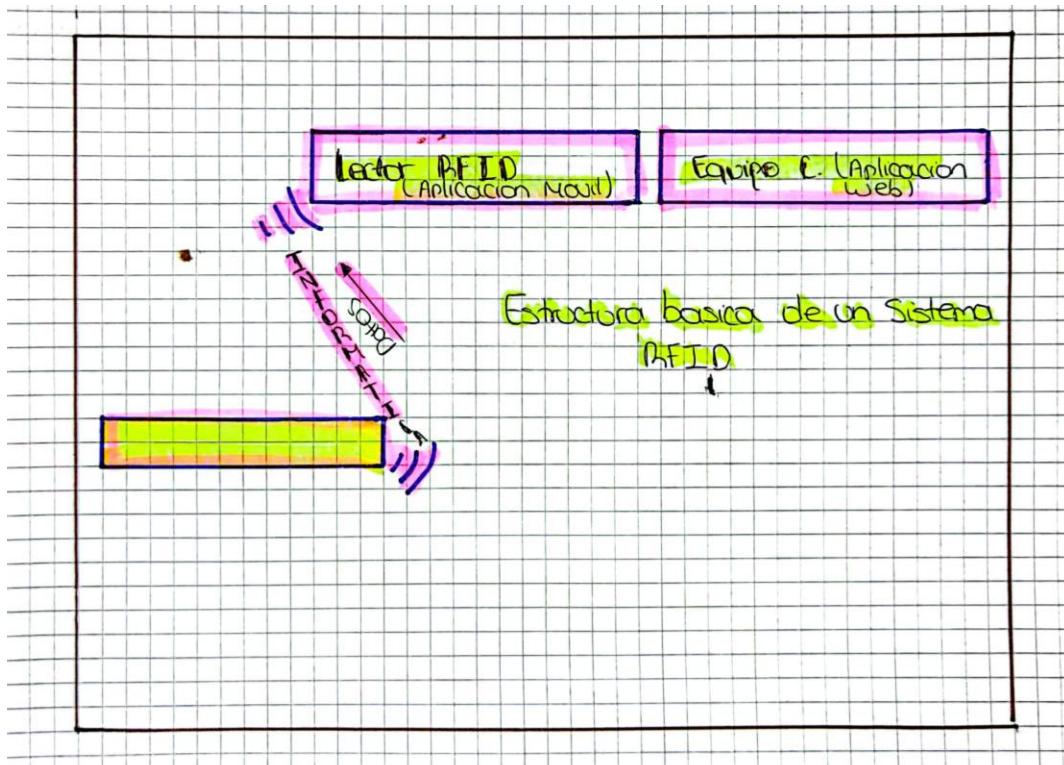
29. Arquitectura de Software para el Soporte de Comunidades Académicas Virtuales en Ambientes de Televisión Digital Interactiva



Scielo. (2024). *Arquitectura de software para el soporte de comunidades académicas virtuales en ambientes de televisión digital interactiva*. Revista Scielo.

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062013000200002&script=sci_arttext

30. Arquitectura de software de una aplicación móvil para desarrollar un sistema de identificación por radiofrecuencia



Redalyc. (2015). *Arquitectura de software de una aplicación móvil para desarrollar un sistema de identificación por radiofrecuencia.* Revista Redalyc.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=512251501004>

Conclusión

La recopilación de estudios subraya la relevancia continua de los patrones de diseño y la arquitectura de software en un entorno tecnológico en constante evolución, destacando la necesidad de mantener a los desarrolladores informados sobre mejores prácticas.