CORPORACIÓN UNIVERSITARIA DEL HUILA - CORHUILA

Arquitectura de software – Unidad 1 Definiciones y marcos de trabajo para la Arquitectura

Software Is Details

Jhon Sebastián Molina Fierro

18/08/2025

El concepto de “Software is Details” según Kevlin Henney, se basa en la importancia de lo que muchas veces decimos: “Esto no es importante” o “Esta no es parte de mi área”, pero muchas veces esas pequeñas cosas son lo que el significado, lo fundamental del significado es lo que nos diferencia y amplia nuestra perspectiva como ingenieros, como desarrolladores de software, más allá de grandes códigos y grandes estructuras, se trata del “efecto mariposa” que tienen esos detalles que conforman un simple pero caótico sistema.

Tomemos el ejemplo que nos dio nuestro amigo Kevlin Henney, las carreteras, todos sabemos que, en su mayoría, para subir se usa el carril derecho y para bajar el izquierdo, algo tan sencillo como derecha e izquierda, son solo unos pequeños detalles, unas simples dirección, pero si nos planteamos la forma en que esos detalles, en gran conjunto provocan un gran aporte a todo lo que son el sistema de carretera, un simple cambio en el funcionamiento de la izquierda y derecha en el transporte de un país puede costar miles y miles de recursos, cosa que en el pasado una vez se hizo, y dicho anteriormente, genero un gasto de capital y esfuerzo para que un simple izquierda y derecha se adaptara en cada persona.

El nivel de importancia que tienen los detalles de izquierda y derecha, sin importan que sean tan sencillos o nimiedades sean, son lo que genera el significado de lo que hacemos, el significado de nuestro desarrollo en un software, hallar el significado es lo que se define con los detalles.

En este mundo lleno de detalles, cabe la “pereza” muchas veces a la hora de ver esos detalles, donde Kevlin Henney resalta los errores como retraso en proyectos o desarrollos, ya que al no enfocarse en los más “insignificante” al inicio del proyecto, genera más trabajo en momentos avanzados del ciclo de vida. También, otro que gran problema que quiero recalcar es el de errores y fallos de producción, muchos inconvenientes de caídas o fallas de seguridad provienen de detalles no atendidos.

A lo largo de mi vida, un ejemplo para tener una mejor pragmatizacion de lo que Kevlin Henney nos quiere enseñar con respecto a los detalles en el entorno completo de un desarrollador de software es cuando tuve que generar un ejercicio donde se registraban usuarios, información básica y nada fuera de lo común, pero al momento de ponerlo a prueba con unos amigos que no están relacionados con nada del mundo informático (hablando de su carrera de pregrado), vi los problemas que se generaban por no prestar atención a mínimas configuraciones dentro de mi base de datos, provocando duplicado de cuentas y problemas de validación.

Citaciones

Henney, K. (2019, November 20). Software is Details [https://youtu.be/kX0prJklhUE]