

# Fundamentos de Arquitectura de Software



① Contexto	<a href="#">1. Arquitectura de software en la era del AI</a>
	<a href="#">2. Límites de la Arquitectura de Software</a>
	<a href="#">3. Responsabilidades del Arquitecto de Software</a>
	<a href="#">4. Arquitectura y Metodologías de desarrollo de Software</a>
	<a href="#">5. Expectativas y Comunicación en la Arquitectura de Software</a>
② Frugalidad	<a href="#">6. Atributos de calidad del Software</a>
	<a href="#">7. El costo como requisito no funcional</a>
	<a href="#">8. Alineando el costo con la estrategia</a>
	<a href="#">9. Retando el éxito</a>
③ Estructura	<a href="#">10. Estilos arquitectonicos</a>
	<a href="#">11. Centrado en datos (Cliente-Servidor)</a>
	<a href="#">12. Capas abiertas y cerradas</a>
	<a href="#">13. Monolitos modulares</a>
	<a href="#">14. Orientadas a servicios</a>
	<a href="#">15. Microservicios</a>
	<a href="#">16. Serverless</a>
④ Diseño	<a href="#">17. Principios SOLID</a>
	<a href="#">18. Single Responsibility</a>
	<a href="#">19. Open-Closed</a>
	<a href="#">20. Liskov Substitution</a>
	<a href="#">21. Interface Segregation</a>
	<a href="#">22. Dependency Inversion</a>
	<a href="#">23. Arquitectura Limpia</a>
	<a href="#">24. Patrones de software</a>
⑤ Métricas	<a href="#">25. Métricas del Diseño</a>
	<a href="#">26. Métricas de las Operaciones</a>
	<a href="#">27. Métricas de Modularidad</a>
	<a href="#">28. Midiendo de lo desconocido</a>
⑥ Preguntas	<a href="#">29. Haciendo preguntas incómodas</a>
	<a href="#">30. Mirando más allá</a>