

Facultad de Ingeniería, USAC - C... Meet - 0283 - LABORATORIO... Curso: LABORATORIO ANALISIS...  
https://meet.google.com/akj-frdv-cmk?authuser=0  
Campus Virtual UED... DOC A PDF PDF A WORD Twitch Inicio / Twitter Reddit ALEKS en Latino Am... Classroom Gmail Genius | Song lyrics... YouTube Cilindro de Origen Traductor de Google RCP dispositivo vía aere... Otros favoritos

RONALD GEOVANY ORDOÑEZ XILQJ (Presentando y anotando)



18:01 | 0283 - LABORATORIO ANALISIS Y DISEÑO DE SISTE...

Facultad de Ingeniería, USAC - C... Meet - 0283 - LABORATORIO... Curso: LABORATORIO ANALISIS... Rufus - Crear unidades USB aere...  
https://meet.google.com/akj-frdv-cmk?authuser=0  
Campus Virtual UED... DOC A PDF PDF A WORD Twitch Inicio / Twitter Reddit ALEKS en Latino Am... Classroom Gmail Genius | Song lyrics... YouTube Cilindro de Origen Traductor de Google RCP dispositivo vía aere... Otros favoritos

Bryan Gerardo Páez Morales (Presentando y anotando)

# CONCLUSIONES

- + Pensar en sistemas es pensar en personas, procesos y tecnología.
- + El buen diseño reduce deuda técnica y acelera el desarrollo futuro.

10

19:08 | 0283 - LABORATORIO ANALISIS Y DISEÑO DE SISTE...

La conferencia llamada como diseñar más allá del código trato de realizar practicas e ideas ya que programar no siempre es igual a diseñar, recalcando la importancia de pensar y diseñar antes de escribir Código, el conferencista mostro que muchos proyectos fallan a pesar de que el Código este bien escrito, esto por que algunas reglas de negocio, diseño, están mal implementadas, además recalco que la mentalidad de pensar en sistemas debe de ser también holística y no solo técnica, para diseñar sistemas robustos y buenos, hay que realizar el modelado del dominio, entender el problema, es decir que estamos resolviendo, tomar requerimientos con enfoque de negocios, también entrevistas, user stories, casos de uso, diagramas de contexto, cosas que nos ayuden y faciliten entender el problema y la resolución, así como pensar en el usuario, los datos y flujos, antes de funciones, es decir las vistas que el usuario desearía ver, los datos, un dashboard, etc, así como pensar en un diseño en la arquitectura, separación de responsabilidades, acoplamiento bajo, pensar en escalabilidades tanto vertical como horizontal, patrones de arquitectura, también experiencia del usuario y experiencia del desarrollador, es decir que sea usable para el usuario final y mantenible para el equipo, diseñar interfaces intuitivas y flujos claros, apis con documentación que reduzcan fricción al desarrollador, también es importante realizar pruebas, con retroalimentación.

Pruebas unitarias, de integración de carga, telemetría y monitoreo de diseño; trazabilidad: logs estructurados, métricas y alertas, uso de feedback en ciclos cortos para mejorar el sistema. Las principales conclusiones es pensar el personas, proceso y tecnología, también el buen diseño reduce deuda técnica y acelera el desarrollo futuro.