

## GUÍA DE PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y /O EXPERIMENTACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (PAE O APE)

### Datos Informativos

Facultad: **CIENCIAS ADMINISTRATIVAS GESTIÓN EMPRESARIAL E INFORMÁTICA**

Carrera: **SOFTWARE**

Asignatura: **ARQUITECTURA DE SOFTWARE**

Ciclo: **QUINTO 5<sup>TO</sup>**

Docente: **DARWIN PAUL CARRIÓN BUENAÑO**

Título de la práctica: **VISTAS ARQUITECTÓNICAS**

No. de la práctica: **1** No. de horas: **24** Fecha: **Octubre 2025**

Escenario o ambiente de aprendizaje de la práctica: **Laboratorio**

### Introducción:

Las arquitecturas de software se diseñan en dos niveles de abstracción, que se llaman arquitectura en pequeño y arquitectura en grande:

- La arquitectura en pequeño se interesa por la arquitectura de programas individuales. En este nivel, uno se preocupa por la forma en que el programa individual se separa en componentes.
- La arquitectura en grande se interesa por la arquitectura de sistemas empresariales complejos que incluyen otros sistemas, programas y componentes de programa. Tales sistemas empresariales se distribuyen a través de diferentes computadoras, que diferentes compañías administran y poseen.

Objetivo	Materiales	Procedimiento	Resultados	Evaluación
	Computador Herramientas UML Procesador de texto Hojas de calculo	<p>El modelo de 4+1 vistas fue desarrollado para remediar este problema. El modelo 4+1 describe la arquitectura del software usando cinco vistas concurrentes, cada vista se refiere a un conjunto de intereses de diferentes stakeholders del sistema.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La vista lógica describe el modelo de objetos del diseño cuando se usa un método de diseño orientado a objetos.</li> </ul> <p>Para diseñar una aplicación</p>	El modelo de “4+1” vistas ha sido usado con éxito en varios proyectos grandes con o sin ajustes locales en su terminología. Realmente permitió a los distintos stakeholders encontrar lo que querían acerca de la arquitectura del software. Los ingenieros de sistemas, software, TI se enfocaron en la vista física, y luego en la vista de procesos. Los usuarios finales, los clientes, y los especialistas	Se evalúa acorde a la rúbrica establecida por el proyecto.

		<p>muy orientada a los datos, se puede usar un enfoque alternativo para desarrollar algún otro tipo de vista lógica, tal como diagramas de entidad-relación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La vista de procesos describe los aspectos de concurrencia y sincronización del diseño.</li> <li>• La vista física describe el mapeo del software en el hardware y refleja los aspectos de distribución.</li> <li>• La vista de desarrollo describe la organización estática del software en su ambiente de desarrollo</li> </ul>	<p>en datos en la vista lógica. Los administradores de proyectos, las personas de configuración del software en la vista de desarrollo</p>	
--	--	---	--	--

-----  
**Firma del docente**

## GUÍA DE PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y /O EXPERIMENTACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (PAE O APE)

### Datos Informativos

Facultad: **CIENCIAS ADMINISTRATIVAS GESTIÓN EMPRESARIAL E INFORMÁTICA**

Carrera: **SOFTWARE**

Asignatura: **ARQUITECTURA DE SOFTWARE**

Ciclo: **QUINTO 5<sup>TO</sup>**

Docente: **DARWIN PAUL CARRIÓN BUENAÑO**

Título de la práctica: **PATRONES ARQUITECTÓNICOS**

No. de la práctica: **2** No. de horas: **24**

Fecha: **Diciembre 2025**

Escenario o ambiente de aprendizaje de la práctica: **Laboratorio**

### Introducción:

La Arquitectura de Software de Sistemas hacen uso de una serie de vistas de alto nivel que explican los diferentes componentes del sistema y sus relaciones, muestra las decisiones arquitectónicamente significativas que ayudan a diseñar la estructura del Programa. Debe ajustar la esquematización del Documento de arquitectura de software para que se adecue a la naturaleza del software

Objetivo	Materiales	Procedimiento	Resultados	Evaluación
El documento de arquitectura de software proporciona una visión general completa de la arquitectura del sistema de software. Sirve como medio de comunicación entre el arquitecto de software y otros miembros del equipo de proyectos respecto a las decisiones significativas para la arquitectura que se llevan a cabo en el proyecto	Computador Herramientas UML Procesador de texto Hojas de calculo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construir arquitectura de prueba de concepto</li> <li>• Describir la arquitectura de tiempo de ejecución</li> <li>• Describir la distribución</li> <li>• Incorporar elementos de diseño existentes</li> <li>• Priorizar los guiones de uso</li> <li>• Revisar la arquitectura</li> <li>• Análisis de caso de uso</li> <li>• Análisis de la arquitectura</li> <li>• Definir el enfoque de prueba</li> <li>• Desarrollar el plan de iteración</li> <li>• Identificar elementos de diseño</li> <li>• Identificar ideas de prueba</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de la arquitectura</li> <li>• Describir la arquitectura de tiempo de ejecución</li> <li>• Describir la distribución</li> <li>• Estructurar el modelo de implementación</li> <li>• Identificar mecanismo de diseño</li> <li>• Incorporar elementos de diseño existentes</li> <li>• Priorizar los guiones de uso</li> </ul>	Se evalúa acorde a la rúbrica establecida por el proyecto.

		<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar mecanismo de diseño</li><li>• Implementar elementos de diseño.</li></ul>		
--	--	--	--	--

-----  
**Firma del docente**