



ARQUITECTURA DEL SOFTWARE

2023-24

Jose Emilio Labra Gayo

Pablo González

Cristian Augusto Alonso

Jorge Álvarez Fidalgo



Escuela de
Ingeniería
Informática



Universidad de Oviedo

Laboratorio 12

Presentando la Arquitectura

¿ Cómo hacer presentaciones?

Mark Richards

DeveloperToArchitect.com

Software Architecture Monday with Mark Richards Lesson 31 - Presenting Architecture



Mark Richards

Independent Consultant

Hands-on Software Architect / Published Author / Conference Speaker

Founder, DeveloperToArchitect.com

www.wmrichards.com

¿ Cómo hacer presentaciones?

Ideas

- Presentación Zen Garr Reynolds
<https://www.presentationzen.com/>
- Presentation Patterns:
<https://www.informit.com/store/presentation-patterns-techniques-for-crafting-better-9780321820808>
- Ediciones años anteriores:
 - <https://arquisoft.github.io/course1920.html>

¿Qué vamos a valorar?

- **Documentación:**
 - Calidad de la documentación
 - Claridad y corrección de los diagramas
 - Trazabilidad y atributos de Calidad
 - APIs
- **Desarrollo**
 - Calidad de la implementación
- **Pruebas**
 - Cobertura (unitarios e integración)
 - Pruebas de sistema (E2E)
 - Test de Carga
 - Otras pruebas

¿Qué vamos a valorar?

- **Gestión del proyecto:**
 - Calidad del Repo
 - Issues, actas y decisiones arquitectónicas
 - Revisiones de código
- **Despliegue**
 - Automatización (CI/CD, Integración y Despliegue continuo)
 - Disponibilidad y Observabilidad: Monitorización
- **Sistema**
 - Funcionalidad
 - Originalidad
 - Usabilidad y estética
 - Otros atributos de calidad

Formato de la presentación

- 15 minutos –Presentación del proyecto
- 5 minutos de arquitectura
 - ✓ vídeo por si algo no funciona
 - ✓ Se pedirá demo en vivo
 - El juego será probado por los profesores
- Los profesores eligen quién habla primero:
 - Habitualmente aleatorio
 - Rotación (todos los integrantes deben presentar una parte proporcional)
 - Turno de preguntas. Los profesores podrían escoger quien presenta

Requisitos mínimos

- Desplegada en nube (Azure o cualquier otro proveedor)
- Aplicación funcionando con la funcionalidad mínima
- Integración continua (CI)
- **Informe de pruebas (añadir un capítulo rc42)**
 - ✓ Pruebas unitarias
 - ✓ Pruebas de aceptación
 - ✓ Resultado de cobertura de código
 - ✓ Pruebas de carga (informe de pruebas de carga)
- **Otras pruebas**
 - ✓ Ej. Usabilidad. Seguridad.

Requisitos mínimos

- Monitorización de la aplicación
- Documentación completa, desplegada y sincronizada con el Proyecto
- No es obligatorio resolver todos los issues:
 - Puede haber issues pendientes de solucionar

Ideas para la presentación

- Intenta ser original:
 - Pensad más allá y presentad la aplicación de forma única y creativa.
 - Tratad de “contar una historia”, incorporar imágenes, demostraciones, analogías para tratar de hacer que la presentación sea diferente y amigable.
 - ¿Disponéis de aspectos diferenciadores o puntos fuertes? Presentadlos
 - Intentad conectar con vuestro público.
- La improvisación no es vuestro amigo:
 - Es importante preparar la presentación antes
 - Practicad la presentación varias veces
 - No leer la presentación
- Cubrid todas las partes importantes
 - Aseguraos que la presentación es sobre Arquitectura del Software
 - Cubrir las partes obligatorias
 - No os olvidéis contarnos sobre el flujo de trabajo en el repositorio, no basarse únicamente en el resultado final, si no en el proceso que habéis seguido
- ¿Habéis aprendido algo importante con este proyecto? ¿Que mejoraríais? Contádnoslo.

Pautas de formato:

- Portada: Nombre de la aplicación, asignatura, fecha, grupo, curso académico y nombre de los integrantes y el profesor/es de prácticas.
- Evitar temas oscuros (el proyector puede haceros una mala jugada)
- Cantidad de diapositivas adecuada (menos es más)
- Tamaño de fuentes (especialmente en figuras-diagramas)
- Número de diapositiva y fecha en el pie.
- Cuidado con copyright de figuras-imágenes:
 - Preferiblemente propias o de portales de “uso libre”: [unsplash](#), [ccsearch](#), [pixabay](#), [pexels](#)...

Ideas para la Demo

- Asegurarse que los profesores pueden acceder fácilmente a la aplicación y jugar
- Mostrad toda la funcionalidad obligatoria
- ¿Habéis creado algo original/nuevo? Mostrádnoslo.
- Tener un video preparado por si algo no va bien.
- Estad preparados para ejecutar en vivo los test unitarios, sistema, etc.
- Tratad de vendernos vuestro juego, ¿Por qué alguien querría jugar?