



# ARQUITECTURA DEL SOFTWARE

2025-26

Jose Emilio Labra Gayo

Pablo González

Celia Melendi

Diego Martín Fernández



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](http://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 demo/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 arc42)**

- Pruebas unitarias

- Pruebas de aceptación

- Resultado de cobertura de código

- Pruebas de carga (informe de pruebas de carga)

Otras pruebas

- Ej. e2e, usabilidad, ...

# 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.
- 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?

# Otras cosas prácticas

Congelar el repositorio 24h antes del día de la presentación

Todas las presentaciones son públicas y en abierto

Lugar: Salón de actos

Entregable en campus virtual/Onedrive

Se enviará email