



Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE

Departamento: Ciencias de la computacion

Carrera : Ingenirria en Tecnologias de la Informacion

Taller académico N^º: 1

1. Información General

- **Asignatura: Metodologia de Desarrollo de Software**
 - **Apellidos y nombres de los estudiantes: Kevin Cañola, Alexandro Molina**
 - **NRC: 20967**
 - **Fecha de realización: 11/06/2025**
-

2. Objetivo del Taller y Desarrollo

Objetivo del Taller:

Elaborar un análisis y comprensión de las disciplinas del proceso RUP (Rational Unified Process), mediante la identificación y emparejamiento correcto de cada disciplina con su definición correspondiente, con el fin de fortalecer el conocimiento en metodologías de desarrollo de software y su aplicación práctica en proyectos reales.

Desarrollo:

Realizar las siguientes preguntas:

- 1. Junte los objetivos con la correspondiente fase del Proceso Unificado de Desarrollo.**

1. Lograr versiones útiles (alfa, beta y otras versiones de prueba) tan rápido como sea práctico	A. Inicio/Elaboración/Construcción/Transición
2. Lograr que las partes interesadas estén de acuerdo en que las líneas de	B. Inicio/Elaboración/Construcción/Transición



base de implementación están completas	
3. Discriminar los casos de uso críticos del sistema, que son los escenarios principales de operación que impulsarán las principales compensaciones de diseño	C. Inicio/Elaboración/Construcción/Transición
4. Lograr la autosuficiencia del usuario.	D. Inicio/Elaboración/Construcción/Transición

RESPUESTA:

5. Lograr versiones útiles (alfa, beta y otras versiones de prueba) tan rápido como sea práctico	E. Construcción
6. Lograr que las partes interesadas estén de acuerdo en que las líneas de base de implementación están completas	F. Transición
7. Discriminar los casos de uso críticos del sistema, que son los escenarios principales de operación que impulsarán las principales compensaciones de diseño	G. Elaboración
8. Lograr la autosuficiencia del usuario.	H. Inicio

2. Seleccione la opción correcta. El Proceso Unificado de Desarrollo es.

Seleccione una:

Metodología para el desarrollo de software que define claramente: quién, cómo, cuándo y qué debe hacerse en el proyecto

Programa para desarrollar software con poca documentación, que permite el cambio ágil dentro del proyecto



Herramienta que permite el desarrollo de software avanzado, sin necesidad de datos específicos.

Metodología ágil para el desarrollo de software

RESPUESTA:

Metodología para el desarrollo de software que define claramente: quién, cómo, cuándo y qué debe hacerse en el proyecto

Metodología ágil para el desarrollo de software

3. Seleccione las opciones correctas. El Proceso Unificado de Desarrollo se basa en las siguientes características fundamentales: Seleccione una o más de una:

Exige poca documentación

Dirigido por casos de uso

Proceso secuencial

Iterativo e incremental

Centrado en la arquitectura

Centrado en el diseño

RESPUESTA:

Dirigido por casos de uso

Iterativo e incremental

Centrado en la arquitectura

4. Una metodología de desarrollo de software es un conjunto de técnicas y _____ en fases para el desarrollo de _____, de manera eficaz, y abarca el _____ del mismo. Es una colección _____ para la resolución de una clase de problemas. Las metodologías de desarrollo de software descomponen el proceso en actividades.

Procedimientos organizados

Productos software

Ciclo de vida



Métodos

RESPUESTA:

Una metodología de desarrollo de software es un conjunto de **técnicas y procedimientos organizados** en fases para el desarrollo de **productos software**, de manera eficaz, y abarca el **ciclo de vida** del mismo. Es una colección **métodos** para la resolución de una clase de problemas.

5. **En las siguientes oraciones complete con el término correspondiente:**

Metodología. -

es un conjunto de técnicas y procedimientos organizados en fases para el desarrollo de productos software, de manera eficaz, y abarca el ciclo de vida del mismo.

Notación. -

es una técnica repetible para la resolución de un problema específico.

Método. -

es un conjunto de reglas gráficas o textuales para representar un modelo

6. **Seleccione los términos correctos. RUP tiene dos dimensiones:**

1. El eje_____ representa _____y muestra los aspectos del _____ del proceso a medida que se desarrolla en iteraciones.	A. Horizontal/el tiempo/ ciclo de vida/
2. 1. El eje_____ representa _____ como requisitos, análisis y diseño, implementación, que lógicamente agrupan _____ por afinidad	B. Vertical/las disciplinas/las actividades/



RESPUESTA:

A. Horizontal / el tiempo / ciclo de vida

✓ El eje horizontal representa el tiempo y muestra los aspectos del ciclo de vida del proceso a medida que se desarrolla en iteraciones.

B. Vertical / las disciplinas / las actividades

✓ El eje vertical representa las disciplinas como requisitos, análisis y diseño, implementación, que lógicamente agrupan actividades por afinidad.

7. Empareje las disciplinas con su definición.

1. Pone el sistema a disposición de los usuarios finales	A. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración.
2. Administrar el acceso a los artefactos del proyecto y controla y gestiona los cambios	B. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración
3. Comprende el negocio y el dominio del problema y presenta una solución viable	C. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración.
4. Gestionar riesgos y dirige y coordinar personas	D. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración
5. Asegura la calidad verifica que los requisitos se cumplan	E. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración
6. Asegurar que el equipo cuente con lo necesario, orientación y herramientas adecuados	F. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración



7. Transforma los modelos en código fuente	G. Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración.
--	--

RESPUESTA:

Nº	Definición	Respuesta Correcta
1	Pone el sistema a disposición de los usuarios finales	A. Entrega
2	Administrar el acceso a los artefactos del proyecto y controla y gestiona los cambios	B. Gestión de la configuración
3	Comprende el negocio y el dominio del problema y presenta una solución viable	C. Modelamiento
4	Gestionar riesgos y dirige y coordina personas	D. Gestión de Proyecto
5	Asegura la calidad verifica que los requisitos se cumplan	E. Prueba
6	Asegurar que el equipo cuente con lo necesario, orientación y herramientas adecuados	F. Entorno
7	Transforma los modelos en código fuente	G. Implementación

3. Referencias (Norma APA 7.0)

- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). *Ingeniería de software: Un enfoque práctico* (9ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Sommerville, I. (2011). *Ingeniería de software* (9ª ed.). Pearson Educación.
- Kruchten, P. (2004). *The Rational Unified Process: An Introduction* (3rd ed.). Addison-Wesley Professional.
- Villalobos, J., & Alva, J. (2016). Metodologías ágiles y tradicionales en proyectos de software: un análisis comparativo. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 4(8), 35–45. <https://doi.org/10.36825/RITI.v4i8.123>
- IEEE Computer Society. (2014). *Guide to the Software Engineering Body of Knowledge (SWEBOK Guide)* (Version 3.0). IEEE. <https://doi.org/10.1109/9780769551660>