



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO



**FACULTAD
DE INGENIERÍA**

Ingeniería del Software I

UNIDAD N°2

TRABAJO PRÁCTICO N°1

PROCESO DE SOFTWARE Y CICLOS DE VIDAS

Profesor:

- Lic. Leandro Spadaro.

TRABAJO PRÁCTICO

Fecha de Entrega:

El trabajo práctico deberá ser entregados como plazo máximo el domingo 7 de septiembre.

PROCESO DE SOFTWARE.

- A) Utilizando la bibliografía de la materia responder las siguientes preguntas ¿Qué es el proceso de software? ¿Cuáles son sus etapas? ¿Cuáles son las actividades Sombrillas? Describir cada una de las actividades sombrillas.
- B) Utilizando la bibliografía de la materia mencionar y explicar los principios de la Ingeniería de Software.
- C) Utilizando la bibliografía de la materia describir las factibilidades Técnicas, Operativas, Económicas y Políticas. Dar 3 ejemplos de cada una de ellas.
- D) Desarrolle 4 preguntas de interés referidas al tema PROCESO DE SOFTWARE, teniendo en cuenta la bibliografía de la materia, para ser respondía por otro grupo.

CICLOS DE VIDA.

- A) Utilizando la bibliografía de la materia describa las diferencias entre Proceso de Software y Ciclo de Vida.
- B) Utilizando la bibliografía de la materia (Pressman), además de material de consulta que el grupo considere, realizar un cuadro comparativo de los ciclos de vida: Modelo en Cascada, Modelo en Espiral, Modelo de Prototipado. El cuadro deberá contemplar: Objetivo, Fases (Etapas), ¿Cuándo se utiliza?, Ventajas y Desventajas.

Por Ej.: <https://www.docsity.com/es/docs/cuadro-comparativo-de-metodologias-de-desarrollo-de-software/10913746/>
- C) Describir de forma gráfica el desarrollo de los ciclos de vida mencionados en el punto anterior para la construcción de software. (Utilizar la imaginación, la creatividad y hasta IA para lograr un buen entendimiento en las gráficas presentadas)
- D) Desarrolle 4 preguntas de interés referidas al tema Ciclo de Vida, teniendo en cuenta la bibliografía de la materia, para ser respondía por otro grupo en clases.