

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE IZTAPALAPA

"APUNTES DE EQUIPO"

EQUIPO CONFORMADO POR:

TLAPALAMATL ROBLES MAYTE AKETZALY

NO.CONTROL: 181080167

MARTÍNEZ GÓMEZ DIEGO ANTONIO

NO. CONTROL:181080160

RUIZ BARCO NATALIA

NO.CONTROL: 181080149

CARRERA: INGENIERIA SISTEMAS COMPUTACIONALES

GRUPO: ISC-5AV

MATERIA: FUNDAMENTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

PROFESOR: M.C. ABIEL TOMÁS PARRA HERNÁNDEZ

# APUNTES DE CLASES

## SEMANA #1 21-25 DE SEPTIEMBRE

En esta semana se estuvieron viendo acerca de cierto videos recomendados que fueron Entrevista a Noam Chomsky, Entrevista a Alfredo Jalife-Rahme, Entrevista a Julieta Fierro, Panel de Violencia de Género en cada uno de los video estuvo muy interesante el primero fue y también un cuestionario de personalidad para checar qué tipo de personalidad es la que se tiene.

## SEMANA #2 28- 2 DE OCTUBRE

En la semana dos nos dejó también leer un libro que fue Políticas y estrategias para el desarrollo de la Computación en México que venía cuando fue que llegó la primera computadora a México y el modelo que llegó fue IBM 360 se trajo con el propósito de hacer dimensiones en problemas de astronomía, física, química e ingenierías , también se dejaron unos videos que fueron Plática “¿Son las computadoras todopoderosas?”, Panel La mujer en la Computación en México, Plática “La evolución del Ingeniero de Software”

## SEMANA #3 5-9 DE OCTUBRE

En esta semana se vio la utilidad de unos programas que vamos a utilizar y los cuales son [Git](#), [GitHub](#) y [GitLab](#) y debíamos crear un correo para poder utilizar las actividades que requiere y fuéramos explorando su funcionamiento y explorar todo lo que hay dentro de la página.

Nosotros vamos a ocupar github y los correos son los siguientes:

[tlapalamati99@gmail.com](mailto:tlapalamati99@gmail.com) - <https://github.com/aket-tlapa>

[diegoanmartinezg@gmail.com](mailto:diegoanmartinezg@gmail.com) - <https://github.com/DiegoMartinez2610>

[natalia992643@gmail.com](mailto:natalia992643@gmail.com) - <https://github.com/NatRuiz>

## *SEMANA #4 12-16 DE OCTUBRE*

Se dejó seguir explorando lo que es [Git](#), [GitHub](#) y [GitLab](#), también dejó un video de una entrevista a la Dra. Hanna Oktaba y os cuenta cómo es que empezó la dra, que fue una profesora de la universidad nacional de México también nos cuenta que conoció al fundador de la maestría en ingeniería de informática en los años 90's y fue el ingeniero Sergio Beltrán y que computadoras fueron las que llegaron a México y fue una IBM 650 que pudo compartir sus conocimientos entre ellos sobre las computadoras también nos explica quién fue el que determinó el software.

## *SEMANA #5 19-23 DE OCTUBRE*

En esta semana nos estuvimos viendo para qué nos sirve el software y cómo es que lo implementaron a lo largo de los años que hubo versiones diferentes y nos lo explica la Dra. Hanna Oktaba explicaba que en el año 1996 se creó la primera carrera en licenciatura o de ingeniería con el nombre de ingeniera de software y fue creada en Rochester Institute of Technology y fue el principal creador o fundador fue un investigador profesor fue mexicano el doctor Fernando Navidad quien emigró a EE.UU. que fue el primero en crear la ingeniería en software, que en México la primera institución académica que creó la licenciatura de software en la Universidad Autónoma de Yucatán se hizo en el año 2004 en las grandes medidas se basaron en el Rochester Institute of Technology, Y un ingeniero tiene un maestro y cómo puedes ser un padawan ya que eres quien va ir aprendiendo de él, pero aun así aun que te conviertas en un maestro pero no dejarás de aprender y si tienes un padawan es enseñarle lo que a ti te enseñaron y el maestro que te enseñó él tuvo un maestro que le enseñó y él pasa los conocimientos que obtuvo y eso ir avanzando por medio de ellos e ir conociendo los diferentes métodos de aprendizaje, A lo largo de los años el software ha cambiado o ha sido modificado pero aún así no dejamos de aprender de él por qué diferentes personas pueden tener ideas diferentes que puedan implementarlo y hacer nuevos software y meterlo al mercado hacer una innovación.

## *SEMANA #6 26-30 OCTUBRE*

En esta semana estuvimos viendo acerca de la innovación de las empresas, los proyectos y las ideas de las reglas del brainstorming que es la lluvia de ideas y dice que apoyemos las ideas que van saliendo y mantener el ritmo del tema que la cantidad y que las ideas de otros van saliendo más ideas porque vamos generalizando las características que van diciendo y para formar una propia y plasmar las ideas en un pizarrón o en algún lugar para que las personas se puedan entender Y nos menciona los diferentes tipos de líderes los de origen de experimento son todos aquellos que quieren buscar un cambio en sí mismos podríamos decir y que quieren buscar tecnología más avanzada ya sea por

experimento químico de habilidades y tener ciertas habilidades y llevar en prácticas para que salgan y el otro es el origen no humano y se refiere a todos aquellos que no son humanos por su mentalidad o su manera de ver las cosas como todo buen líder buscar los pros y contras de los proyectos que fueron de software y hay otro que es por obtención de tecnología avanzada y esto quiere decir sobre la toma de decisión ya sea por nivel y sobre un presupuesto y de herramientas no debemos olvidar los recursos para que nos pueda ayudar, origen por trauma lo que refiere que por una mala experiencia puede hacer una mejor experiencia y ver de las cosas que estuvieron mal y salgan mejor para cosechar éxitos, y nos relata que también habla de momentos que tendremos fallas y debemos seguir adelante y tendremos mil fallas y revisar las fallas y las pruebas pero lo importante seguir.

### *SEMANA #7 2-6 NOVIEMBRE*

En esta semana estuvimos viendo el video Gabriel Almeida nos explica acerca de business analysis y agilidad y nos dice que la agilidad es un término que utilizado para describir una serie de metodologías para el desarrollo iterativo de software, y también nos dice de algunos rasgos que común entre las metodologías ágiles son liberación frecuente de productos, altos niveles de colaboración de equipo en tiempo real documentación reducida y evolución frecuente de riesgos y valor de negocio, nos dice que las condiciones de mercado actuales, En el video mariano contreras no habla acerca de modelos de negocios y sus apps nos propone como sería un modelo de negocios con unas características la información que se creara valor al cliente intercambiando ese valor por un beneficio para la empresa, definición y perfilamiento de mercado, definición de cliente, propuesta de valor, estrategia de llegada al cliente, esquemas de distribución del producto, diferenciadores de la propuesta de valor uniqueness de la propuesta de valor y esquemas de relacionamiento con el cliente los relacionados con el cliente, Vivimos en un mundo lleno de información el uso de esto puede y nos debe conducir a las empresas a aumentar su competitividad y ser líderes en el mercado y si estamos listos para saber cómo cambiar las estrategias para lograr ser mejor en la rama, esta video tiene el propósito de para mejora de decisiones para poder líderes, jefes, supervisores, estudiantes y profesionistas en cualquier tipo de ingeniería informática, programadores entre más.

### *SEMANA #8 9-13 NOVIEMBRE*

El punto del video es que se haga un análisis de los 12 principios de manifiesto ágil junto con prácticas relacionadas a ello para que se puedan aplicar en los proyectos y tener un mejor auto-análisis. En el video nos habla acerca de la definición de agilidad, que tiene capacidad para adaptar el curso del desarrollo a la evolución de los requisitos y a las circunstancias del entorno de los proyectos. Se han llevado

muchos años adaptando prácticas ágiles para desarrollar el software durante un tiempo han captado una multitud de seguidores y empresas que han logrado el desarrollo ágil de una buena calidad y gestión de proyectos. Luis Fernando Sánchez Cáceres es un licenciado en física por la universidad de Valladolid España y cuenta con una maestría en gestión de tecnologías de información por la universidad del valle de México. Qué es lo que se necesita para poder un cambio de mentalidad y liderazgo que se necesita para poder lograrlo.

Por qué debemos ser ágil es algo que se vive cuando lo estás haciendo o estas sintiendo y en cómo es que somos ágiles

### *SEMANA #9\* EXAMEN*

Se realizó el examen en donde se estuvo viendo los temas vistos en las semanas que se realizaron los resúmenes de los videos

### *SEMANA #10\* 23-27 NOVIEMBRE*

Estos temas fueron para completar algunas fallas que podamos tener en el proyecto puesto que todo esto se asume con la productividad con respecto a los 3 pilares con los que se cuenta los factores de externos y los factores internos, todo esto se logra para un mejor entendimiento del software, cabe decir que dentro de esto se vio también las debilidades de en la estimación que reduce bastante la productividad que puede tener uno como individuo y como equipo, en estos tres pilares el más interesante es el; no tener una adecuada priorización, porque todo siempre es urgente. con todo lo que está en el proyecto la parte de identificarlo es crítico para el cliente y después para el usuario inmediatamente debemos aprender a distinguir entre lo urgente y lo importante después identificar las tareas donde se tienen más dependencia y complejidad.

En el segundo video explica perfectamente como se puede ser un buen líder, el concepto de tal para poder detectar las necesidades de los usuarios y así poder gestionar todos los recursos económicos, materiales y hasta los mismos humanos, y así lograr un buen resultado con los plazos precios y con la calidad necesaria.

en el equipo de trabajo todos somos importantes, pero los que más se destacan en su trabajo es el mismo analista, los programadores y los diseñadores, gracias a ellos se puede lograr un buen trabajo de proyecto de software y con la finalidad de cumplir con la matriz de rastreabilidad y control del proyecto todo esto viene gracias al balance dinámico .

hasta poder entregar el proyecto.

## *SEMANA #11\* 30 NOVIEMBRE- 4 DICIEMBRE*

En El Primer Video Se Expresa La Parte De La Clasificación De Un Análisis Y Un Proyecto Como Por Ejemplo:

\*Análisis Etapas Del Análisis En:

\* Reconocimiento Y Su División De Roles Son Para El Analista / Cliente.

- \* Conocer El Problema

- \* Simplificación Y Segmentación

\*Evaluación Y Su División De Roles Son Para El Analista.

- \* Alcances

\*Comportamiento De La Aplicación

\* Modelado Y Su División De Roles Son Para El Especialista Ux.

- \* Diseño De Prototipo

- \* Navegación Y Operación

\*Especificación Y Su División De Roles Son Para El Especialista Ux / Analista.

- \*Alcances Y Navegación

- \*Apariencia

\*Revisión Y Su División De Roles Son Para El Analista / Cliente.

- \*Modificaciones

- \*Opinión De Todas Las Partes Involucradas

Y El Cómo Es Que Los Prototipos Y Los Demos Se Manejan El Cual Aparte De Sus Características, Como Equipo Decidimos Que Es Mejor Un Demo, Por Cuestiones Que Te Dejan Ser Más Libre En Tu Proyecto. En El Segundo Video Fue Uno De Los Videos Favoritos Como Equipo, Por La Razón En Donde El Señor Que Cuenta, Aparte De Contar Del Cómo Pasó De Ser Un Ingeniero A Ser Un Agitador De Innovación, En Empresas Y El Cómo Su Empresa En Su Primer Año Llegó A Ganar Hasta 30 Millones De Dólares. Y El Cómo Anima A Uno Como Persona Por El Motivo En Cual Expresa Que Uno Cuando Tiene Una Idea Así Suena Muy Absurda Es Mejor Ejecutarla Que Quedarse Con Las Ganas, Que Ninguna Idea Es Mala, Por Que De Ahí Viene Las Grandes Empresas.

## *SEMANA 12\* 7-11 DICIEMBRE*

Esta semana pudimos observar en dos videos como una computadora sirve para que nosotros le demos órdenes ya que es una máquina que va ejecutar los programas que ya tiene la máquina.

En el otro habla de la ingeniería de requerimientos que consiste en un sistemas de disciplinas o técnicas que abarcan actividades de identificación manteniendo un conjunto de requerimientos para el software con el fin de que estos cumplan objetivos específicos, así el porqué fallan algunos de estos proyectos dando puntos que se trabajaran en equipo con la gestión de cualquier requerimiento ya que estos van estar en todo tu proyecto por si necesitas algo o una aprobación para este.

## *SEMANA 13\* 14- 18 DICIEMBRE*

Iniciando esta semana con dos videos en particular interesantes ya que uno nos habla de John Ousterhout un maestro en la informática en la universidad de Stanford que anteriormente dedicó 14 años en la industria que hoy en día tenemos a la empresa Electric Cloud y Scripts que este es un programa de comandos, donde la biblioteca en las clases de java no hay nada en el lenguaje que lo requiera, dado que le parece gracioso como molesto que este lenguaje necesita crear tres objetos para hacer una acción, dando una opinión sobre el lenguaje. Hablando nos muestra estrategias sobre el diseño de software ya que es importante.

El siguiente video realmente es algo interesante ya que nos habla de la calidad con la que comenzamos ya que si tenemos una mala gestión podríamos fallar en el proyecto, ya que la calidad es el grado que vamos a tener en nuestros conjuntos que comple con los requisitos, así que podemos pedir una ayuda a los clientes que describan con precisión lo que desean obtener y los desarrolladores comprendan más lo que ellos desean tener, dando un papel o rol con las especificaciones con un nivel de detalle que se pueda determinar.

## *SEMANA 14\* 7-8 ENERO*

Nos relata que en el año 1962 en la Universidad Rice John f. Kennedy le contó al país un sueño que tuvo que era de llevar a una persona a la luna antes de la década y fue un sueño lunar moonshot, ya que nadie sabía que era posible pero el aseguro de poner en marcha un plan si era posible así son los grandes sueños, que los grandes sueños no son solo visiones, son las visiones y las estrategias que las hacen reales y que cuando tienes la suerte de trabajar en una fábrica de sueños lunares, y debían encontrar un ingeniero aeroespacial trabajando junto a un diseñador de moda y a ex comandantes militares pensando junto a expertos en láseres.

y nos dice que debemos perseguir aquello que soñamos puede que para algunas personas pueda ser algo simple pero para nosotros es algo grande, debemos hacerlos realidad sin importar lo que pase si estos sueños tienen buenos cimientos no habrá quien los tire pero puede haber grietas pero jamás caerse y si hay un derrumbe se podrá construir de nuevo porque para todo hay solución.

**siempre debemos perseguir todo aquello que deseamos y añoramos y ver hacia el mañana.**

### *SEMANA 15\* 11-15 ENERO*

En este vídeo podemos observar cómo se compara la ingeniería de software con un arquitecto sobre el sueldo sobre la evolución. Algo muy importante y que siempre se ha podido observar son los patrones de diseño en lo que se pudo ver los patrones de diseño tienen dos categorías la primera son los patrones de diseño y los otros son los patrones arquitectónicos en donde los patrones de diseño tienen un contacto más pequeño pues se centran en la forma en la que los objetos se crean estructura no interactúan con el resto en los patrones arquitectónicos son los que afectan la forma de trabajar del todo en componente e impone restricciones así como la forma con la que se comunica con otros componentes. Y en el segundo video podemos ver como gracias a SPRINT hay chicos que pueden lograr sus sueños o metas porque realmente son personas con muchas ganas de lograr cosas y es admirable todo el trabajo que tienen que hacer como emprendedores para después continuar como grandes líderes empresariales. Se habla más es la famosísima Sprint Ya que gracias a ella me parece que es una escuela este se han podido crear este más de 100 tipos de empresas incluyendo me parece ser los móviles el comercio electrónico y finanzas y salud es por eso que este vídeo es muy interesante. Esta inspiración es lo que a nosotros nos falta ya que debemos ser más conscientes de todos los sueños que tenemos y ver que realmente podemos lograrlo.