



TECNOLOGICO NACIONAL CEICOM
CARRERA DE SISTEMAS INFORMATICOS



Practica01

CUESTIONARIO

Materia: Análisis y Diseño de Sistemas

Elaborado por: Fabrica Plaz Estevan

Docente: Ing. Baltazar Llusco Ever Jaime

Fecha: 13 de septiembre de 2018

Cochabamba- Bolivia

1. ¿Qué es un proyecto?

Proyecto.- un proyecto es un conjunto de actividades relacionadas que utilizan recursos para cumplir con un objetivo deseado dentro de un plazo de tiempo delimitado.

2. Cuando un proyecto tiene éxito.

Decimos que un proyecto es exitoso cuando:

1. Se termina dentro del tiempo pactado, con el presupuesto comprometido y con la funcionalidad deseada.
2. El cliente se siente satisfecho con el producto.
3. El producto ofrece las ventajas comerciales esperadas.
4. El equipo de proyecto cree que su participación fue valiosa.
5. El proyecto eleva el nivel de conocimiento y permite mejorar a futuro.

3. Cuando se considera fracaso para un proyecto.

Por otro lado lo consideramos un fracaso cuando:

1. Se exceden los costos o los tiempos.
2. El proyecto no cumple con lo prometido.
3. El cliente no se encuentra satisfecho.
4. El proyecto cumple a nivel técnico, pero no ofrece soluciones al negocio.

4. ¿Qué es la gestión de proyectos?

Gestión de proyecto.- La gestión de proyectos es la disciplina encargada de organizar y administrar recursos para poder llevar a cabo los proyectos cumpliendo con las restricciones pactadas.

5. Las metodologías ágiles nos promueven 5 propiedades ¿Cuáles son?

- Concepto
- Especulación
- Exploración
- Revisión

- Cierre

6. ¿Qué es la gestión ágil de proyectos?

- La gestión ágil intenta convivir con la idea, y a la vez fomentarla, de que no existen productos finales. Todos los productos son versiones beta en constante mejora. Por lo tanto, la gestión ágil intenta responder ante los cuatro nuevos valores de la industria: valor, tiempo, fiabilidad y agilidad.

7. Explique las fases del desarrollo ágil: Concepto, Especulación, exploración, revisión y cierre.

Concepto.- A partir de los deseos o requerimientos del cliente y mediante la interacción y participación con el equipo, se desarrolla la visión del producto. Especulación.- Permite que el equipo realice distintos avances sobre las posibles construcciones y sus limitaciones. Esta fase se repite continuamente a lo largo de desarrollo. Y además en esta etapa se llevan las siguientes tareas: Exploración.- En esta fase todos los integrantes del equipo desarrollan sus tareas. El objetivo de la fase es el incremento de funcionalidad propuesto en la etapa anterior.

Revisión.- Con la finalidad de la ejecución de las tareas se alcanza el producto real, que debe ser utilizado y comparado con la propuesta inicial.

Cierre.- se lleva al fin de la iteración y se entrega el producto pactado, el cual puede seguir siendo desarrollado con las mismas técnicas.

8. ¿Qué es el mito de mantenimiento?

El mantenimiento es necesario para corregir el software. Debemos remarcar que el software no tiene desgaste ni degradación en sí mismo y de la misma del contexto técnico, tenemos que tener en cuenta los cambios de negocio que se producen alrededor de un software que se encuentra implementando.

9. Explique qué es DSDM, sus prácticas y roles.

DSDM (método de desarrollo de sistemas dinámico) es una metodología creada por un conjunto de grandes empresas británicas a principios de los años 90 para el desarrollo rápido de aplicaciones.

Prácticas.- En DSDM se tiene nueve prácticas, las cuales intentan mantener en concreto su filosofía de desarrollo. Veamos cada uno de ellas.

- Compromiso del usuario: el desarrollo con las fases iteradas sobre el final requiere de un alto nivel de compromiso del usuario para poder conocer las debilidades del proyecto.

- Equipo con toma de decisiones: a pesar de que los roles sean establecidos en la toma de decisión, se espera que el equipo se organice, gestione su proceso de desarrollo, y que su resultado sea producto de sus decisiones.
- Entrega frecuente.- las iteraciones cortas permiten actuar sobre el producto de forma temprana. La ventaja de esto puede mejorar el producto antes de que el problema sea demasiado grande y su solución muy completa.
- Desarrollo incremental: los cambios y las modificaciones son agregadas al software.
- Conocer el negocio: la aceptación de un entregable debe ser siempre de acuerdo al beneficio que este le puede brindar al negocio del cliente.
- Cambios reversibles: así como incrementamos la funcionalidad, también debemos poder deshacer los cambios.
- Requerimientos de alto nivel: la definición de requisitos debe ser representada de forma tal de que el conocimiento pueda ser difundido y luego se profundice lo necesario.
- Pruebas integradas: se hacen pruebas de integración y regresión en todo el proceso.
- Colaboración: se relacionan los desarrolladores y los usuarios para poder observar los mayores beneficios.

Roles.- los roles más destacados por la metodología son:

- Coordinador técnico: es el responsable de la calidad del proyecto. Debe estar familiarizado y en contacto no solo con las especificaciones técnicas y funcionales sino con el desarrollo diario y sus métodos.
- Usuario embajador: es un usuario experto con conocimientos suficientes como para poder asumir diferentes puntos de vista y trasladar ese conocimiento al desarrollo.
- Visionario: conoce los objetivos y se encarga de comunicar su cumplimiento. El usuario embajador y el visionario pueden ser la misma persona. Practica01 7 • Patrocinador ejecutivo: es el responsable financiero del proyecto y, por lo tanto, es quien en última instancia toma todas las decisiones concernientes a él.
- Facilitador: es el encargado de ofrecer lo necesario a fin de mejorar e incentivar la comunicación del equipo.
- Desarrolladores: todos los analistas, diseñadores, DBA (Date Base Administrators), programadores, etc. son agrupados bajo esta denominación, que puede ser de dos niveles: desarrollador o desarrollador sénior.