



**TECNOLÓGICO  
NACIONAL DE MÉXICO®**



## **INSTITUTO TECNOLÓGICO DE IZTAPALAPA**

### **N° de control**

<b>INTEGRANTES:</b> HERNÁNDEZ PERALES LUIS DAVID	181080378
ROCHA PEREA LUCERO ZOE	161080159
JOSE MANUEL LUIS LIRA	181080378
FRANCISCO JOEL JIMENES PICHARDO	161080157

**PROFESOR:** ABIEL TOMÁS PARRA HERNÁNDEZ

**GRUPO:** ISC-5AV

**ACTIVIDADES POR EQUIPOS**

**ACTIVIDAD SEMANA 4 (12-OCT//16-OCT-20)**

conceptos de la ingeniería de software (videos)

La ingeniería de software es un sistema de conocimiento científicos y tecnológicos y métodos y experiencia al diseño implementación y la prueba de documentación de software con esta nos ayuda que con el conocimiento científico se implementa con la tecnología se puede generar un orden sistemático y se puede usar métodos.

También se considera una de las ramas de las ciencias de la computación que estudia la creación de software confiable y de calidad, basándose en métodos y técnicas de ingeniería. Brindando soporte operacional y de mantenimiento, el campo de estudio de la ingeniería de software.

Software es un conjunto de programas, procedimientos, reglas y documentos asociados con esta se forma operaciones de un sistema de computo.

ROCHA PEREA LUCERO ZOE

1161080159

libro ingeniería de software

aguilar vera

nos cuenta sobre la introducción y la evolución de el software a finales de los años sesenta, se comenzó a reconocer la necesidad de los equipos de cómputo , para el desarrollo del software friedrich argumento la necesidad, por lo cual en alemania 1968 se analizaron aspectos relevantes para así crear un proceso de software

así nace la disciplina que fue acumulando el conjunto de métodos,técnicas,metodologías y buenas prácticas. esto derivó a la creación de profesionistas especializados en el proceso de desarrollo de software a principios del siglo XXI

fue hasta 2004 que la sociedad profesional del instituto de ingenieros eléctricos y electrónicos aceptaron la disciplina.

(videos)

Sesión 7 de enero- tejiendo nuestra red

Habla de los 50 años de la ingeniería de software de la evolución que ha tenido igual no comenta de la primera computadora que llegó a México y en américa latina fue por un ingeniero de la UNAM el ingeniero Sergio Beltrán nos comenta su carrera del ingeniero fundador de la maestría en la ingeniería en informática.

La ingeniería en software el pionero en esta carrera fue el ingeniero Anthony oettinger pero hubo principios de esta ingeniería en apolo 13 y otro fue director de la OTAN en el año 67.

Nos brinda la definición de la ingeniería en software dice que es un sistema de conocimientos científicos y tecnológicos, métodos y experiencia al diseño e implementación y prueba de

software, también nos indica que el software es un conjunto de programas de cómputo procedimientos, reglas documentación y datos asociados.

En el año 68 se juntaron varias personalidades influyentes en la computación para debatir sobre los alcances del software y darle un auge la reunión se llevó acabo en OTAN fue la organización militar basada en los estados unidos y algunos países europeos pero su rama en la cual se dedicaban a armamentos de guerra las computadoras las usaban para facilitar los cálculos por esos el grupo militar estaba más interesado para la evolución del software con el comité de la ciencia fue una conferencia donde tocaron los temas más problemáticos del desarrollo del software que se tenían en esos años y la parte electrónica de los elementos era más rápida que el software y su calidad era más baja, se manejó el costo elevado del desarrollo, también su baja calidad, la gestión de los proyectos y los propios desarrolladores como profesión.

En cuanto identificaron los problemas que tenía este software detectaron el problema del proceso de desarrollo de software decidieron que falta de comprensión más completa en el desarrollo.

Indica el desarrollo de como debe de ser el software que debes de empezar de pies a cabeza o en si definir las etapas, pero primero la programación y ya después lo demás esto también es conocido como el método de cascada.

### **Actividades semana 5 (Oct 19-23, 2020)**

ROCHA PEREA LUCERO ZOE ISC 161080159

videos

¿Qué tiene de apasionante la ingeniería de software?

¿Qué es tecnología?

son los conocimientos acerca de técnicas que pueden abarcar tanto el conocimiento en si y su materialización tangible en un proceso productivo, sistema operativo o en la maquinaria tecnología no incorporada como el conocimiento y las técnicas (freeman,1974)

la innovación de procesos, es la transformación de una idea, ya sea en un producto nuevo o mejorado que se introduce en el mercado

innovación de producto, es un proceso operacional que se adopte en la industria y en el comercio(innovación de proceso).

¿Qué es el software?

es el producto que diseñan y construyen los ingenieros del software,esto abarca programas que se ejecutan dentro de una computadora de cualquier tamaño y arquitectura, documentos que comprenden formularios virtuales e impresos y datos que combinan números y texto y también incluyen representaciones de información de audio,video o imágenes

¿Qué es la ingeniería de software?

se interesa por todos los aspectos de la producción de software

tipos de implementaciones

\*formatos preestablecidos

\*acabadas la imaginación de la implementación

\*la mejor solución es la solución que mejor se adapte a la organización y salga de la organización

\*poca automatización

procesos se caducan por lo que se necesita darles mantenimiento

con procesos automatizados por alguna herramienta el mantenimiento se hace menos complicado.

david y jose

ingeniería de software

la tecnología es un conjunto de conocimientos y técnicas en un proceso productivo en un sistema operativo o en una maquinaria.

innovación de procesos

es una transformación de una idea en un producto nuevo también es un proceso operacional en la industria del comercio.

El desarrollo de software, analizado desde la óptica de la dualidad Proceso Producto, se circunscribe en cinco fases requisitos, diseño, codificación, pruebas y mantenimiento que integran un conjunto de actividades y tareas organizadas para un proyecto específico

El proceso de diseño de software se refiere tanto al proceso de definir la arquitectura, componentes, interfaces, modelo de persistencia de los datos

La creación detallada del software a través de un conjunto de procesos vinculados con la codificación del software, haciendo uso de algún lenguaje de programación, es conocida como la fase de programación o codificación.

Las pruebas de software son un conjunto de procesos vinculados con la verificación dinámica del comportamiento esperado del software, con base en un conjunto finito de casos de prueba debidamente seleccionados.

generalmente comienza por evaluar componentes más pequeños en forma independiente pruebas de unidad seguida por el proceso de integrar todos los módulos o componentes que conforman el sistema desarrollado pruebas de integración y finalmente se realizan las pruebas de aceptación, para verificar el cumplimiento de los requisitos acordados con el cliente, concluyendo con las pruebas de aceptación en Introducción a la Ingeniería de Software 5 presencia del cliente, a efecto de validar que el sistema cumple con sus expectativas..

### **Actividades semana 6 (Oct 26-30, 2020)**

ROCHA PEREA LUCERO ZOE

liderazgo e innovación en el desarrollo de software

"el liderazgo es la capacidad de convertir visiones en realidad"

warren G bennis

retos del liderazgo

visión estratégica

¿Cuándo es el momento adecuado?

para la empresa

para el proyecto

para el equipo

adaptación

¿Cómo aprovechar lo que tengo?

equipo

conocimiento

infraestructura

contactos

tiempo

presupuesto más prevención, menos reacción

humanización del proyecto

conocer a cada miembro del equipo

motivar

unir

evitar la búsqueda de culpables

alimentar la mente

adquirir nuevos conocimientos y habilidades

automotivarse

ser parte activa de la empresa y de la industria

compartir su conocimiento y experiencia

el desarrollo de software es una gran oportunidad de desarrollarnos como personas

somos valiosos cuando evitamos o mitigamos la deuda técnica  
en cuanto a documentación desactualizada,escasa,inservible o inexistente  
errores no subsanados o escondidos  
control de versiones ineficientes o inexistentes  
desarrollo no escalable  
problemas al incorporar nuevas funcionalidades  
dificultades a la hora de actualizar la tecnología o migrar a una nueva plataforma

¿Cómo innovamos en el liderazgo?  
renovando y ampliando una gama de productos y servicios  
renovación o creando procesos productivos  
guiando y formando líderes e innovadores

pilares de la innovación  
pasión motivados acerca de las oportunidades en la industria  
creatividad alimentando la creatividad  
interés relación con lo valiosos del proyecto.

En equipo

conocimiento infraestructura contactos tiempo presupuesto más prevención,menos reacción  
humanización del proyecto conocer a cada miembro del equipo motivar unir evitar la búsqueda  
de culpable.

se desarrollo de software es una gran oportunidad de desarrollarnos como personas versiones  
ineficientes o inexistentes desarrollo no escalable problemas al incorporar nuevas  
funcionalidades dificultades a la hora de actualizar la tecnología o migrar a una nueva plataforma

pilares de la innovación pasión motivados acerca de las oportunidades en la industria  
creatividad alimentando la creatividad  
interés relación con lo valiosos del proyecto.

La formación de recursos humanos en el ámbito de la Ingeniería de  
Software ha sido un tema de análisis y discusión desde las primeras  
reuniones auspiciadas por la Organización del Tratado del Atlántico  
Norte (OTAN) en las que se discutieron los principales temas de interés  
de la naciente disciplina a finales de la década de los años sesenta.

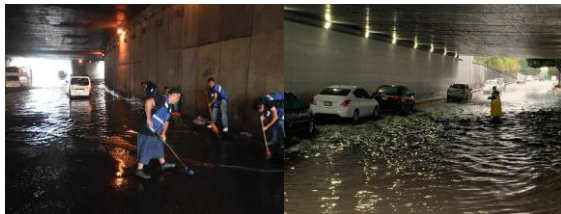
Apenas una década después se comenzaron a ofrecer en los Estados Unidos de Norteamérica los  
primeros programas formales —

en el nivel de posgrado— en Ingeniería de Software.

el primer programa comenzó a operar en 1978 en la Universidad Cristiana de Texas, y un año más tarde comenzó a operar el de la Universidad de Seattle. En el caso del nivel de licenciatura, Inglaterra fue el primer país en ofrecer en 1987 un programa en la disciplina

#### ACTIVIDAD DE PRÁCTICA

**Proponer un sitio web o aplicación para ayudar a que ya no tengamos más inundaciones en la delegación de IZTAPALAPA**



#### Actividades semana 7 (Nov 2-6, 2020)

manifiesto ágil

es un individuos e interacciones de procesos de herramientas que un software sobre documentación extensiva también se puede tener una colaboración con el cliente sobre negociación contractual y con una respuesta ante el cambio sobre seguir un plan

Agilidad (Agile) es un término utilizado para describir una serie de metodologías para desarrollo iterativo de software, que se han desarrollado a lo largo del tiempo.

Algunos rasgos comunes entre las metodologías ágiles son: liberación frecuente de productos, altos niveles de colaboración del equipo en tiempo real: documentación reducida y evaluación frecuente de riesgos y valor de negocio

Objetivo:

Minimizar la incertidumbre y asegurar que la solución está completamente definida antes de su implementación

Técnicas Scrum

Técnicas Scrum más importantes Backlog Management: Este es el método principal para gestionar tanto la priorización de los requerimientos como el control de cambios en la mayoría de los métodos ágiles. Retrospectives: Esta es una práctica común utilizada por los equipos ágiles para mejorar su método de trabajo. Los analistas de negocio deben de buscar retroalimentación de los requerimientos que proporcionan al equipo y como y cuando esos requerimientos son suministrados, con el fin de encontrar formas de mejorar sus procesos

**Modelo de Negocio**

- La forma en que creare valor para el cliente Intercambiando ese valor por un beneficio para empresa

- Definición y perfilamiento de mercado
- Definición de cliente - Propuesta de valor
- Estrategia de llegada al cliente
- Esquemas de distribución del producto
- Diferenciadores de mi propuesta de valor - "Uniqueness" de mi propuesta de valor
- Integración de mi cadena de valor

#### ESQUEMAS DE RELACIONAMIENTO CON EL CLIENTE

NO SOLO DEPENDE DE LA APLICACIÓN EN EL PUNTO VIRTUAL QUE DESARROLLE MUCHO SEGUIRÁ PASANDO POR LOS SERVICIO QUE PUEDA ENTREGAR EN EL "MUNDO REAL"

#### Actividades semana 8 (Nov 9-13, 2020)

##### actividad teórica

Definiendo a la Agilidad

Capacidad para adaptar el curso del desarrollo a la evolución de los requisitos y a las circunstancias del entorno de los proyectos.

Se recomienda aplicar metodologías ágiles cuando:

1. Existen Requisitos desconocidos o variables.
2. Se tiene necesidad de una rápida implementación.
3. Cuando se requieren entregas de versiones previa a la entrega final. Existe Alta probabilidad de realizar cambios.
4. El equipo de desarrollo es de 3 a 8 personas
5. La empresa donde laboras no tiene Jerarquías estrictas y alto grado de cultura ceremoniosa.

##### 1) SATISFACCIÓN DEL CLIENTE

Nuestra mayor prioridad es satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua de software con valor.

El time to market es esencial No podemos esperar mucho tiempo por un software

Participación actual del usuario final, pues la alta visibilidad que se le inyecta al producto

Jim Highsmith La crocante con el cliente los llama crítico para el negocio ya sea para una organización o no.

##### 2) CAMBIO



Aceptamos que los requisitos cambien, Incluso en etapas tardías del desarrollo Los procesos Ágiles aprovechan el cambio para proporcionar ventaja competitiva al cliente.

Visualizar el orden en el que las necesidades de mi cliente deberán resolverse dentro de períodos de tiempo donde se puede aceptar el cambio

Para el cambio también hay un plan

### 3) SOFTWARE FUNCIONAL

Entregamos software funcional frecuentemente, entre dos semanas y dos meses, con preferencia al periodo de tiempo más corto posible.

La naturaleza de los métodos eagles nos permite el desarrollo Horativo do versiones, estableciendo ef beneficio de la entrega de axel funcionalidad que es crítica para el cliente

La estrategia debe de estar alineada a los objetos do agoca de dientes y (de aprender a) ser indentados desde el anteproyecto.

### 4) TRABAJO EN EQUIPO

Los responsables de negocio y los desarrolladores trabajamos juntos de forma cotidiana durante todo el proyecto.

Las personas somos modos únicos de éxito y fracaso

Los miembros de un equipo ogi establecen un objetivo común cuando entre todos deciden cuantos requisitos/objetivos son capaces de completar en una oración

Debe de existir compromiso conjunto at elaborar a estrategia

### **Carencias de los modelos formales v**

Incapacidad para gestionar los cambios de requerimientos

No consiguen involucrar a los usuarios finales

Un proyecto no es seguir una serie de pasos, es construir un entregable

Primar la cultura del cumplimiento, confurndes "hacer el plan" con "hacer el producto

No sabe cómo administrar el talento, la creatividad, la "mejor" frente a lo "correcto"

Fallan en tratar de predecir los riesgos

Es una actividad caótica: codifica y corrige.

¿Qué es Agilidad?

No tiene actividades específicas de diseño de arquitectura

- Los proyectos los hacen equipos, los equipos los componen personas, y las personas no siempre hacen lo que deben
- ignora la importancia de la relación contractual
- Difícil de aplicar en grupos grandes y estructurados
- Gestión de los alcances y necesidades cuando el proyecto es grande ¿Cuánto cuesta?)

## **ACTIVIDAD PRÁCTICA**

### ***Entrevista 1***

#### **perfil 1 francisco joel jimenez pichardo 161080157**

En un proceso de selección tradicional, tanto los reclutadores como los gerentes de contratación dependen de los mecanismos de entrega convencionales y de los documentos en papel para finalizar el proceso de contratación. Se trata de un modelo burocratizado y lento, que impone límites a las empresas que buscan cubrir con urgencia y eficacia sus necesidades de talento.

Las importantes ventajas de la contratación online hacen que los responsables de Recursos Humanos en la empresa, se decidan por tipos de entrevista alternativos, que integran dentro de un enfoque de reclutamiento online

#### **1º ¿Cómo Recolecta los datos de tus clientes online?**

**R=** Para crear un perfil digital de clientes potenciales e identificarlos en Internet, debes recopilar todos los datos posibles de quienes de alguna manera están con tu empresa en línea. Son tanto antiguos clientes como nuevos visitantes.

#### **2º ¿Cómo Unifica y homogeniza los datos digitales?**

**R=** Además de provenir de una variedad de fuentes en línea, los datos recopilados generalmente tienen diferentes formatos, tamaños y características. Por tanto, se genera una base de datos heterogénea y diversa.

#### **3º ¿Cómo Analizas los datos, identifica relaciones y crea los perfiles digitales?**

**R=** Al hacer que la información sea accesible, unificada y homogeneizada, el siguiente paso es interpretarla y encontrar patrones, tendencias y relaciones entre el comportamiento de todos los usuarios en línea.

#### **4. ¿Cómo Segmentas y busca a los usuarios con base en los perfiles digitales?**

**R=** *Esto incluye ejecutar el inicio de las actividades de marketing o ventas, apuntando específicamente a segmentos de mercado que se adapten al perfil digital diseñado.*

## **Entrevista 2**

**perfil 1 francisco joel jimenez pichardo 161080157**

**Las entrevistas digitales son uno de los mejores métodos de entrevista disponibles en la actualidad. Los reclutadores, los expertos en reclutamiento de talentos y los candidatos pueden ahorrar tiempo. Por no hablar de los otros recursos que acompañan a la entrevista para ayudar a enriquecer el proceso**

### **1º¿Como Recolecta los datos de tus clientes online?**

**R=***En este sentido, es necesario desarrollar métodos informáticos y utilizar plataformas que permitan extraer datos de los usuarios en línea de diferentes fuentes. Por ejemplo, Google Analytics se utiliza para rastrear su sitio web, las herramientas de CRM y los sistemas de medición utilizados en diferentes redes sociales (como Facebook Analytics y Twitter Analytics).*

### **2º¿Como Unifica y homogeniza los datos digitales?**

**R=** *Esto para gestionar y procesar toda la información en conjunto, se deben integrar y estandarizar diferentes bases de datos a través de la Plataforma de bases de datos de clientes*

### **3º¿Como Analizas los datos, identifica relaciones y crea los perfiles digitales?**

**R=** *Al hacer que la información sea accesible, unificada y homogeneizada, el siguiente paso es interpretarla y encontrar patrones, tendencias y relaciones entre el comportamiento de todos los usuarios en línea.*

### **4. ¿Como Segmentas y busca a los usuarios con base en los perfiles digitales?**

**R=***De hecho, este último paso representa el primer paso de un nuevo ciclo estratégico. Esto incluye ejecutar el inicio de las actividades de marketing o ventas, apuntando específicamente a segmentos de mercado que se adapten al perfil digital diseñado.*

### **Entrevista 3**

**perfil 1 francisco joel jimenez pichardo 161080157**

**Como empleador, comprender las diversas soluciones de entrevistas en video disponibles le permite utilizar las entrevistas de manera eficaz en el proceso de contratación.**

**Cada vez se utilizan más entrevistas digitales para reemplazar las interacciones telefónicas, las entrevistas cara a cara, el escaneo de currículums y la organización de reuniones, lo que desperdicia los recursos de muchas organizaciones.**

#### **1º¿Como Recolecta los datos de tus clientes online?**

*R=En este sentido, es necesario desarrollar métodos informáticos y plataformas de uso que permitan extraer datos de los usuarios online de diferentes fuentes. Por ejemplo, Google Analytics se utiliza para rastrear su sitio web, las herramientas de CRM y los sistemas de medición utilizados en diferentes redes sociales (como Facebook y Twitter).*

#### **2º¿Como Unifica y homogeniza los datos digitales?**

*R=Se debe procesar toda la información en conjunto, se deben integrar y estandarizar diferentes bases de datos*

#### **3º¿Como Analizas los datos, identifica relaciones y crea los perfiles digitales?**

**R= El análisis de estos datos le permite sacar conclusiones e inferencias estratégicas, que deben utilizarse para diseñar modelos de archivo digital.**

#### **4. ¿Como Segmentas y busca a los usuarios con base en los perfiles digitales?**

*R=Este último paso representa el primer paso de un nuevo ciclo estratégico. Esto incluye el inicio de la ejecución de actividades de marketing o ventas, especialmente para segmentos de mercado que se adaptan al diseño de materiales digitales.*

#### **Entrevista 4**

**perfil 1 francisco joel jimenez pichardo 161080157**

**Cada vez se utilizan más entrevistas digitales para reemplazar las interacciones telefónicas, las entrevistas cara a cara, el escaneo de currículums y la organización de reuniones, lo que desperdicia los recursos de muchas organizaciones.**

**Estos nuevos formatos de entrevista son más efectivos, brindan una red de reclutamiento más amplia y permiten a los candidatos que no tienen vacantes durante el horario laboral normal demostrar sus habilidades, para que las empresas puedan saber si encajan en el perfil buscado. Manera cómoda y rápida**

#### **1º¿Como Recolecta los datos de tus clientes online?**

**R=***En este sentido, es necesario desarrollar métodos de cálculo y utilizar plataformas que permitan a los usuarios en línea extraer datos de diferentes fuentes.*

#### **2º¿Como Unifica y homogeniza los datos digitales?**

**R=***Para gestionar y procesar toda la información en conjunto, es necesario integrar y homogeneizar diferentes bases de datos a través de la Plataforma de Base de Datos de Clientes (CDP).*

#### **3º¿Como Analizas los datos, identifica relaciones y crea los perfiles digitales?**

**R=** *El análisis de estos datos le permite sacar conclusiones e inferencias estratégicas, que deben utilizarse para diseñar modelos de archivo digital. Además, considere los objetivos comerciales de su empresa*

#### **4. ¿Como Segmentas y busca a los usuarios con base en los perfiles digitales?**

**R=***Para ello, es necesario utilizar diferentes plataformas que permitan segmentar automáticamente a los usuarios en Internet en base a una serie de valores personalizados. Estos valores son los valores que estableciste previamente en cada perfil digital.*

#### **Entrevista 5**

**perfil 1 francisco joel jimenez pichardo 161080157**

**1º¿Como Recolecta los datos de tus clientes online?**

*R=En este sentido, es necesario desarrollar métodos de cálculo y utilizar plataformas que permitan a los usuarios en línea extraer datos de diferentes fuentes. Por ejemplo, Google se utiliza para rastrear su sitio web, herramientas CRM y sistemas de medición para diferentes redes sociales.*

**2º¿Como Unifica y homogeniza los datos digitales?**

*R=Se procesa toda la información en conjunto, se deben integrar y estandarizar diferentes bases de datos*

**3º¿Como Analizas los datos, identifica relaciones y crea los perfiles digitales?**

*R= Al hacer que la información sea accesible, el siguiente paso es interpretarla y encontrar patrones, tendencias y relaciones entre el comportamiento en línea de todos los usuarios.*

**4. ¿Como Segmentas y busca a los usuarios con base en los perfiles digitales?**

*R=Aunque suene idílico, este tipo de inteligencia empresarial se puede lograr con las personas y las herramientas adecuadas. Por eso, en Cognodata, te acompañaremos al menor costo posible para asistirte en todo el diseño y ejecución de campañas de marketing digital influyentes.*

**Actividades semana 10 (Nov 23-27, 2020)**

Navegando contra corriente

Con demasiada frecuencia el desarrollo de software se enfrenta a lo batola de navor en contra de lo corriente con respecto al tiempo.

Las razones de este fenómeno son muchas, la mayoría relacionadas con mala práctica de estimación, comunicación y administración del tiempo.

Debilidades en estimación que reducen tiempo

Estimación por trámite con enfoque optimista.

- "Haremos todo lo posible por salir en esas fechas

No tener métodos para estimar.

- Usar el juicio experto es un método, no una adivinanza.

No tener una adecuada priorización.

- Todo siempre es urgente

Estimación por trámite con enfoque optimista.

- "Haremos todo lo posible por salir en esas fechas"

Si hacemos todo lo posible?

¿Qué tanto evitamos distraeroso trabajar concentrados

Qué tanto afinamos la estimación y el plan conforme van avanzando las fases?

No saber decir "No" Decla no puede ser una de las herramientas de administración de tiempo más poderosas que puedes llegar a dominar.

Sé asertivo. Piensa que no fienes obligación de cumpla los deseos de los demás confía en que puedes hebla con claridad con la personas y ollos entenderán tus razones o podrás negociar tiempo,

### **Actividades semana 11 (Nov 30-4, 2020)**

Rocha perea lucero zoe 161080159

las ventajas de crear un prototipo de sistema

proceso de desarrollo comienza con el

análisis  
diseño  
código  
pruebas  
implementación

cada una de estas fases tiene su etapa y subetapa

el análisis por sí solo de manera natural  
es la más delicada porque que a partir de este se ve si el proyecto va a funcionar y si va a estar  
bien estructurado  
para poder evitar corregir en el transcurso

etapas del análisis  
conocer el problema  
simplificación y segmentación

alcances  
comportamiento de la aplicación

diseño del prototipo  
navegación y operación

alcances y navegación  
apariencia

modificaciones  
opinión de todas as partes involucradas

división de roles

analista/cliente  
el analista debe de estar convencido y es el que debe de sentirse satisfecho , después el cliente es  
el que da su opinión  
para los procesos de su propia empresa dando su punto de vista.

analista

especialista ux

especialista ux/analista

analista/cliente



balance de cargas

ya que se tienen las fases divididas por roles para que cada uno de lo que conformar el equipo de análisis sepa a la perfección que debe de hacer

programar tiene conocimiento enteramente técnico

es empírico en su forma de trabajar, sabe como implementar las sentencias

pero no sabe cómo implementarlo de manera óptima

un desarrollador

no se preocupa por la parte de escribir el código si no que sea lo más sustentable posible para poderlo reescribir

sabe que no no hay una etapa de análisis se es muy difícil llegar a un fecha debe de estar todo consolidado

## **ACTIVIDADES SEMANA 12**

Lunch & Learn: Ingeniería de Requerimientos: Software Orientado al Negocio

la ingeniería de requerimientos es una de las varias disciplinas de la ingeniería de software  
no hay un estándar que defina cuales son las disciplinas, eso depende del autor

Las estrategias de desarrollo se organizan a partir de las disciplinas

las disciplinas son categorías que agregan actividades similares, el orden de las disciplinas es definidos

por la estrategia de desarrollo, hay 2 tipos de estrategia que son:

estrategia secuencias(o en cascada) y estrategia iterativa e incremental.

el trabajo de requerimiento es más intenso en las primeras etapas del proyecto

la disciplina de la ingeniería de software que consiste en un uso sistemático y repetitivo de técnicas

que abarcan las actividades de identificación, documentación y mantenimiento de un conjunto de requerimientos para el

software, con el fin de que estos cumplan con los objetivos de negocio y sean de calidad

la causas de fracasos en los proyectos

es del 47% tiene como causa la deficiencia gestión de requisitos

solo esto sería motivo para dar una atención más especial al trabajo de requerimientos

causas directas o indirectas de esta gestión

-scope creep

-mala comunicación

-bajo compromiso de las partes interesadas

-soporte deficiente del patrocinador.

definición de requisito

1- una condición o capacidad necesaria de un usuario para resolver un problema o alcanzar un objetivo

2-una condición o capacidad que debe ser atendida por un sistema o

componente de un sistema para satisfacer un contrato, estándar, especificación u otro documento formalmente impuesto  
3-una representación de una condición o capacidad.

### **ACTIVIDADES SEMANA 13**

proyectos de calidad comienzan con requisitos de calidad

agenda que se llevará a cabo

-¿por qué preocuparse por la calidad en requisitos?

-¿qué es calidad?

-que es requisito de software?

-la especificación de requisitos

-el rol de la especificación de requisitos

-el nivel de detalle para la especificación

-criterios de calidad en requisitos

-actividades que aseguran la calidad de los requisitos

calidad es el grado en que un conjunto de características inherentes cumple con los requisitos - iso 9000

¿Que es requisito de software?

condición o capacidad que un usuario necesita para resolver un problema o lograr un objetivo

condición que debe cumplir o poseer un sistema o uno de sus componentes para satisfacer un contrato, estándar, especificación u otra documentación formalmente impuesta  
representación documentada de una condición.

la especificación de requisitos es un conjunto de requisitos que ayuda a los clientes a describir con precisión lo que desean obtener (de un software)  
ayuda a los desarrolladores a entender exactamente lo que quiere el cliente

en el rol de la especificación

ser un contrato entre cliente y desarrolladores no siempre se debe enfocar en aspectos de diseño o implementación, debe de ser detallado, debe promover la comunicación entre las dos partes  
debe de haber un nivel de confianza entre las dos partes para determinar el detalle  
criterios de calidad

cada requisito satisface la necesidad o la demanda legítima del negocio

debe de trazar alguna necesidad del negocio

clara (sin ambigüedad): tiene una interpretación única para todo el público

el lenguaje natural, casi siempre es usado para describir requisitos, es inherente a la comunicación  
ambiguo

algunos tips son

utilizar las mejores prácticas para la escritura de texto

usar un glosario para definir términos del contexto

no usar términos subjetivos o indeterminados etc

usar ejemplos

completa: todos los elementos relevantes del contexto de interés están descritos

ejemplos:

funcionales, aspectos de calidad , restricciones de diseño, interfaces externas

definición de todas las respuestas para cada tipo posible de entrada al software

rótulos y referencias a todas las figuras , tablas y diagramas en la especificación

la trazabilidad ayuda a garantizar completitud

especificación con partes" para definir" es incompleta

consistente: no existen contradicciones entre los documentos de requisitos, sea en un mismo nivel o en

niveles diferentes.

### **Actividades semana 14 (ENERO 7-8, 2021)**

Retos y soluciones de trabajar con Requerimientos de Software

la disciplina de la ingeniería de software que consiste en un uso sistemático y repetitivo de técnicas

que abarcan las actividades de identificación, documentación y mantenimiento de un conjunto de requerimientos para

el software, con el fin de que estos cumplan con los objetivos de negocio y sean de calidad

el requerimiento del software

es la capacidad que un usuario necesita para resolver un problema o lograr un objetivo

el reto de la comunicación es que el cliente está familiarizado con el diseñador

para proporcionar información sin subjetividad o ambigüedad

los requerimientos se expresan a menudo en lenguaje natural, lo que facilita la comprensión, pero da lugar a varias interpretaciones.

falla en la interpretación del mensaje entre el analista de requerimiento y interesado

la propagación errónea de los requerimientos para los otros miembros del equipo involucrados en el proyecto

para la comunicación

se debe de desarrollar habilidad de comunicación, escrita, verbal e interpersonal

intereses

no siempre esta a alcance del analista seleccionar las personas con quien levantar requerimientos

a veces un intermediario es seleccionado para desempeñar el rol de un interesado

en los accesos a los interesados- solución

si la dificultad es la falta de autoridad para elegir los interesados, involucran al director de proyectos para una solución

otra alternativa es buscar personas adicionales que también puedan tener la información deseada

u otras fuentes de información  
por ejemplo, documentación existente y observación.

### **Actividades semana 15 (ENERO 11-15, 2021)**

Que es un patrón de diseño

Un patrón de diseño es, la solución a un problema de diseño, el cual debe haber comprobado su efectividad resolviendo problemas similares en el pasado, también tiene que ser reusable, por lo que se deben poder usar para resolver problemas parecidos en contextos diferentes.

A Pattern Language (1979) Christopher Alexander  
Captura de problemas esenciales y plantea soluciones  
Crea un lenguaje para expresar ideas arquitectónicas  
Influencia relativa en la arquitectura

Mini-buses  
Syntaxis

Este patrón ayuda a completar el AREA DE TRANSPORTE LOCAL y la WEB DE TRANSPORTE PÚBLICO. Las zonas de transporte local dependen en gran medida del tráfico peatonal, y de bid cotas, cantos y caballos. La red de transporte publica se basa en trenes, aviones y autobuses. Ambos patrones necesita un Ipo de transporte pública más fiable para apoy&cos.

Gramática:

El Transporte público debe ser capaz de ir desde cualquier punto a cualquier otro punto dentro del área metropolitana. Transporte público debe ser capaz de ir desde cualquier punto a cualquier otro punto dentro del área metropolitana.

Como funciona:

Command desacopla el objeto que invoca la operación del que sabe como ejecutarla. Para lograr esta separación, se deberá crear una base de datos la cual contenga el método responsable encargado de ejecutar la operación de persona.

Todos los métodos de los objetos Command ven a los objetos como comandos por lo que el objeto se encargará de ejecutar el método execute sin saber realmente que es el objeto.

Para lograr el desacople entre los comandos y el objeto es necesario tener un objeto intermedio, el cual vincule la petición con el comando concept logrando que el cliente nunca sepa realmente que es el objeto.

