**Ingeniería de software**

A grandes rasgos, el curso es sobre calidad en software.

Evaluación

* 2 proyectos y tareas
* Tareas y actividades de clase 40%
* Proyecto 1 producto de software: **Calculadora**. Vale 40%
  + Se entrega aplicación documentada y una bitácora (tareas) donde se muestre que se siguió lo que se vio durante el curso
* Proyecto 2 Vale 20%
  + Canvas de **propuesta de valor**. Este proyecto es la aplicaci+on que cran que podría venderse en el mercado, el objetivo es que al final o: 1) tengan una **idea de aplicación vendile respaldada por evidenci**a, o 2) que al menos se den cuenta que lo que piensan que se puede vender no se puede, y que tipo de cosas si se pueden vender. Se hara una presentación final y 2 videos.
* Tareas y actividades. Usualmente serán en equipos, la mayoría de las veces colaborarán de manera remota, el objetivo es que el resultado de cada tarea **casi se cope y pegue para armar el proyecto 1**.
  + Las tareas pueden ser equipos, pero debe quedar muy claro quién hizo que.

**Forma de trabajo**

1. Enviar correo a [invvanacademico@gmail.com](mailto:invvanacademico@gmail.com) con el asunto: Alumno EngSoft 2018. Para darnos de alta como estudiantes
2. Cada equipo comparte 1 documento de Word (documento 1) por medio de Google docs a la cuenta [ivvanacademico@gmail.com](mailto:ivvanacademico@gmail.com) todas las tareas estarán en este documento (se agrega al final)

**Entrega, colaboración y evaluación.**

1. En cada tareas/actividad debe de quedar MUY claro quien hizo que parte.
2. Se vale copiar, pueden tomar información, código, contenidos, etc. de cualquier lado siguiendo dos reglas: 1) dar los créditos y verificar que lo descargaron puede usarse sin pago de derechos (o pagados) 2) NO pongan cosas que sean paja, solo lo necesario para realizar la tarea/proyecto o para hacer autocontenido un reporte o sección.
3. La idea de los equipos es que requieran pocas reuniones presenciales, pero que se comuniquen de manera constante y remota
4. Nos calificaremos entre todos anónimamente.

Es necesario tomar nota, pero solo de cosas que no esten en las presentaciones.

**DEFINICIONES**

**Diferencia entre Programa y Software.**

**Software**

* Software se corre a base de un programa.
* Tiene Interfaz
* SplashScreen
* Toolbox
* Librerias
* Fuente
* Datos
* Documento inicial

Esto es solo una parte de lo que incluye un programa.

La forma en que generan dinero.

* **Software as a service.** Pagas por el servicio.
* **Software as a product.** Pagas por el producto.

**Calidad**

Las cosas son de calidad debido a sus características (atributos), un producto de calidad debe cumplir con ciertas características.

Para que todos mis productos sean de calidad, tengo que hacerlos casi iguales.

Proceso, es donde hay que buscar la calidad.

En el caso del software la idea es que fabricas uno y hacer millones de copias, a diferencia de los productos como marcadores que procuro que todos queden dentro de cierto control de calidad.

**Tarea 1**: Trabajar en requerimientos y modelos.

Vamos a revisar requerimientos y de la calculadora

**Garantizar la calidad**

* Di lo que haces y has lo que dices.
  + Platearse lo que se va a realizar y asegurarse que se esta haciendo.

**Dimensiones de la calidad**

**Puntos de vista**

* **Trascendental**. La calidad es difícil de definir, pero puedes saber cuando tienes algo de calidad.
* **Usuario**. Tienes ciertas necesidades y pides que el producto tenga esas cualidades y atributos.
  + Amigable. Si hace menos de 3 interacciones con el mouse y menos de 5 interacciones con el teclado.
* **Fabricante**. Requerimientos -> especificaciones. Son los atributos que pide el usuario.
* **Del producto**. Sus características que son las especificaciones del usuario.
* **De valor**. De acuerdo con el valor que provee.

EL diseño especifica todos los requerimientos del usuario.

De ahí pasamos a una implementación. Aquí checamos la calidad de conformidad. De aquí sacamos la optimización para que actue lo mas rápido.