

CUADERNILLO PARA RESPUESTAS

EXÁMEN FINAL

Nombre completo: Juan José Gámez Blanco

Carné: 0901-16-47

Adjunto en este cuadernillo las respuestas al Examen Final con los procedimientos y respuestas para su revisión y calificación de acuerdo con el documento del archivo PDF, variante que me ha sido asignada.

Serie

1. ¿Qué es Ingeniería de software?
R// Es la encargada de desarrollar software y de velar por la calidad de software del mismo ya que la ingeniería de software vela por el correcto funcionamiento del software que se realiza y se utiliza las metodologías correspondiendo el tipo de proyecto que se quiere realizar para que la entrega y la elaboración de los proyectos sea eficiente ya que la ingeniería de software vela por el correcto funcionamiento del mismo.
2. ¿Qué es software?, sea amplio en su descripción.
R// Un software es una herramienta que permite agilizar las actividades laborales de una empresa y agilizar los procesos del almacenamiento de la información correspondiente ya que el software busca satisfacer las necesidades de los clientes y ayudar en sus actividades laborales. El software está desarrollado para actividades en específico para determinada actividad ya que el software se fabrica.
3. ¿Qué se entiende por cliente in situ y dónde se utiliza el término?
R// Este tipo de cliente es el que está presente al momento de analizar los requerimientos del software y la elaboración del mismo debido a que al momento de estar presente puede solucionar dudas y problemas que surgen al momento de elaborar el software.
4. Describa dos de los siete principios esenciales de la ingeniería de software.
R// Mantenerlo sencillo: Al momento de desarrollar un software se analiza el funcionamiento práctico y sencillo para que al momento que un cliente lo utiliza sea práctico y sencillo y se tiene que adaptar a las actividades que realizan las personas que lo utilizan ya que tiene que tener adaptabilidad para que el funcionamiento sea eficiente.
Ábrase al futuro: Este principio se basa en analizar al momento de desarrollar un software de manera eficiente debido a que las tecnologías cambian constantemente y al momento de desarrollar un software se tiene que ver al futuro debido a que si un software que se crea no se analiza al futuro quedará obsoleto en poco tiempo debido al cambio de las tecnologías.
5. La actividad de planeación, ¿en qué beneficia al equipo de software?
R// La actividad de planeación tiene el control del tiempo para la elaboración del software el cual se tiene que analizar de manera correcta debido a que si no se estructura bien el tiempo o las actividades del desarrollo del software se puede ver afectada la entrega del mismo. La planeación es la encargada de llevar el desarrollo del software al éxito debido a que se tiene que elaborar de manera correcta y eficiente.
6. ¿Qué son las actividades de protección en ingeniería de software?
R// Estas actividades del software se tienen que realizar por medio del análisis de riesgo y los controles y protocolos necesarios que se tienen que tomar en cuenta para proteger el software y su información.
7. ¿Cómo define la calidad en la Ingeniería del software?
R// La calidad de la ingeniería de software se mide a través de las pruebas que se realizan al momento de tener terminada una tarea ya que se utiliza la eficiencia, verificación y el correcto funcionamiento de las validaciones del software ya que esto mide la calidad del software ya que también se tiene que validar los datos correspondientes ya que se tiene que analizar diseño y calidad también tiene que ser eficiente y fácil de utilizar por los usuarios.
8. ¿Cómo se relaciona la metodología KANBAN y la metodología SCRUM?
R// Estos dos métodos se relacionan por su metodología de trabajo ya que ambos utilizan tableros donde se plantean las tareas y actividades que se tienen que elaborar al momento de realizar un proyecto otra cosa que tienen en común es que son metodologías ágiles lo cual les permite ser eficaces y adaptables al momento de surgir algún cambio al momento de realizar un proyecto con eficiencia.
9. Tipos de pruebas de software y ¿Qué es amplificar un error de software?
R// Las pruebas que existen para un software son las de caja negra, caja blanca, prueba unitaria, prueba de aceptación, prueba de implantación, prueba de inyección y prueba del sistema las cuales están desarrolladas para velar por el correcto funcionamiento del software. La amplificación de un error es velar por la verificación del error encontrado y realizar el análisis y el estudio correspondiente el cual tiene el propósito de analizar en qué nos afecta dicho error y si nos afecta más procesos del sistema para poder solucionar dicho error.

10. Diferencia entre las metodologías ágiles (adaptativas) y metodologías prescriptivas

R//La diferencia que existen entre estas metodologías es que es que la metodología ágil es susceptible a cambios sin ningún inconveniente a cambio las metodologías prescriptivas son las que no son susceptibles al cambio debido a que realizan varias actividades al mismo tiempo por lo tanto la diferencia principal es que uno puede adaptarse a cambios y por lo tanto es mas amigable y el otro tipo no puede adaptarse a cambios.

Observaciones o comentarios por el evaluado:

“Sonríe Dios te ama”