



Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE

Departamento: Ciencias de la computacion

Carrera: Ingeniería en Tecnologías de la Informacion

Taller N°: 1 – Parcial 2

1. Información General

- **Asignatura: Metodologia de Desarrollo de Software**
- **Apellidos y nombres de los estudiantes:** Sandoval Espinosa José

María, Pinto Segovia Diego Xavier, Peñaherrera Rojas Jhaldry Santiago

- **Grupo: 1**
 - **NRC: 20967**
 - **Fecha de realización: 11/06/2025**
-



2. Objetivo del Taller y Desarrollo

Objetivo del Taller:

En base a la información mencionada en clases y la investigada, responder a las siguientes preguntas, justificar el porque de cada respuesta.

Desarrollo:

1. Junte los objetivos con la correspondiente fase del Proceso Unificado de Desarrollo.

1. Lograr versiones útiles (alfa, beta y otras versiones de prueba) tan rápido como sea práctico	A. Inicio/Elaboración/ Construcción /Transición
2. Lograr que las partes interesadas estén de acuerdo en que las líneas de base de implementación están completas	B. Inicio/ Elaboración /Construcción/Transición
3. Discriminar los casos de uso críticos del sistema, que son los escenarios principales de operación que impulsarán las principales compensaciones de diseño	C. Inicio /Elaboración/Construcción/Transición
4. Lograr la autosuficiencia del usuario.	D. Inicio/Elaboración/Construcción/ Transición

Respuesta: 1;Construcción

Se escogió esta opción ya que cumple con las características que tiene el proceso de construcción, es decir se logran versiones útiles que se van refinando.



2; Elaboración

Se elige esta opción ya que antes de proceder a la construcción, es necesario que todas las partes interesadas estén de acuerdo con el diseño propuesto.

3; Inicio

Se consideró esta opción puesto que antes de realizar una presentación a todas las partes interesadas e inclusive la construcción es necesario identificar los problemas y realizar un diagrama de casos.

4; Transición

Una vez que todas las partes interesadas estén de acuerdo y el programa ha logrado una funcionalidad completa es necesario que el programa permita que el usuario sea autosuficiente.

2. Seleccione la opción correcta. El Proceso Unificado de Desarrollo es.
Seleccione una:

- A. Metodología para el desarrollo de software que define claramente: quién, cómo, cuándo y qué debe hacerse en el proyecto
- B. Programa para desarrollar software con poca documentación, que permite el cambio ágil dentro del proyecto
- C. Herramienta que permite el desarrollo de software avanzado, sin necesidad de datos específicos.
- D. Metodología ágil para el desarrollo de software

Respuesta: A

El Proceso Unificado de Desarrollo (RUP) no es una herramienta ni un programa, sino una metodología estructurada.



3. Seleccione las opciones correctas. El Proceso Unificado de Desarrollo se basa en las siguientes características fundamentales: Seleccione una o más de una:

- A. Exige poca documentación
- B. Dirigido por casos de uso
- C. Proceso secuencial
- D. Iterativo e incremental
- E. Centrado en la arquitectura
- F. Centrado en el diseño

Respuestas: B, D, E

RUP se enfoca en identificar y desarrollar los casos de uso más importantes desde el inicio. Estos guían los requerimientos, diseño, pruebas, etc.

RUP no sigue un enfoque secuencial rígido como el modelo en cascada. Se basa en ciclos donde se desarrollan partes del sistema de forma incremental.

Desde la fase de Elaboración, RUP define una arquitectura robusta como base del sistema, asegurando estabilidad a medida que el desarrollo progresa.

4. Una metodología de desarrollo de software es un conjunto de técnicas y _____ en fases para el desarrollo de _____, de manera eficaz, y abarca el _____ del mismo. Es una colección _____ para la resolución de una clase de problemas. Las metodologías de desarrollo de software descomponen el proceso en actividades.

- A. Procedimientos organizados
- B. Productos software
- C. Ciclo de vida
- D. Métodos

Respuesta: A, B, C, D

Esta combinación de términos presenta la definición de lo que es una metodología de desarrollo.



5. En las siguientes oraciones complete con el término correspondiente:

_____ es un conjunto de técnicas y procedimientos organizados en fases para el desarrollo de productos software, de manera eficaz, y abarca el ciclo de vida del mismo.

_____ es una técnica repetible para la resolución de un problema específico.

_____ es un conjunto de reglas gráficas o textuales para representar un modelo

- A. Proceso
- B. Metodología
- C. Notación
- D. Método

Respuesta: B, D, C

Cada concepto cumple con la definición que plantea cada literal.

6. Seleccione los términos correctos. RUP tiene dos dimensiones:

1. El eje _____ representa _____ y muestra los aspectos del _____ del proceso a medida que se desarrolla en iteraciones.	A. Horizontal/el tiempo/ ciclo de vida/
2. 1. El eje _____ representa _____ como requisitos, análisis y diseño, implementación, que lógicamente agrupan _____ por afinidad	B. Vertical/las disciplinas/las actividades/

Justificación: 1.

El eje horizontal permite representar gráficamente cómo el proceso de desarrollo evoluciona en el tiempo, incorporando mejoras continuas a través de iteraciones dentro del ciclo de vida del software.

Justificación: 2.

El eje vertical muestra el tipo de actividades agrupadas en disciplinas, indicando qué se hace.



7. Empareje las disciplinas con su definición.

1. Pone el sistema a disposición de los usuarios finales	A. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración.
2. Administrar el acceso a los artefactos del proyecto y controla y gestiona los cambios	B. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración
3. Comprende el negocio y el dominio del problema y presenta una solución viable	C. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración.
4. Gestionar riesgos y dirige y coordinar personas	D. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración
5. Asegura la calidad verifica que los requisitos se cumplan	E. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración
6. Asegurar que el equipo cuente con lo necesario, orientación y herramientas adecuados	F. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración
7. Transforma los modelos en código fuente	G. Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración.



Justificaciones:

Entrega: Se encarga de poner el sistema listo y disponible para los usuarios finales, asegurando que el software sea desplegado correctamente.

Gestión de la configuración: Su función principal es administrar los artefactos del proyecto, controlar el acceso y gestionar los cambios para mantener la integridad del sistema a lo largo del desarrollo. Esto se ajusta a la definición que habla de administrar el acceso y controlar cambios.

Modelamiento: Esta disciplina comprende el negocio y el dominio del problema para generar una solución adecuada y viable, utilizando diagramas, modelos y análisis. Por eso, la definición sobre entender el negocio y presentar soluciones se asigna aquí.

Gestión de Proyecto: Su responsabilidad es planificar, coordinar, gestionar riesgos y dirigir al equipo para cumplir con los objetivos, plazos y calidad. La definición que menciona la gestión de riesgos y coordinación del equipo corresponde a esta disciplina.

Prueba (QA): Garantiza que el sistema cumple con los requisitos y que la calidad es adecuada, mediante pruebas sistemáticas y verificaciones, lo que corresponde con la definición sobre asegurar la calidad y verificar requisitos.

Entorno: Se enfoca en proveer las herramientas, recursos y condiciones necesarias para que el equipo pueda trabajar eficientemente, lo que está reflejado en la definición que menciona asegurar que el equipo cuente con lo necesario.

Implementación: Es la fase donde se traduce el modelo o diseño en código fuente funcional, desarrollando efectivamente el sistema. Por eso, la definición sobre transformar modelos en código fuente está relacionada con esta disciplina.



3. Referencias (Norma APA 7.0)

Anónimo. (2017). *ScienceDirect*. Obtenido de

<https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/unified-process>

Anónimo. (22 de Mayo de 2024). *geeksforgeeks*. Obtenido de

<https://www.geeksforgeeks.org/rup-and-its-phases/>

Fernandez, L. (11 de Abril de 2017). *Youtube*. Obtenido de MDW. Proceso Unificado.

Introducción. Proceso Unificado: <https://www.youtube.com/watch?v=lhciVR8b038>