

Comentarios: *"Tejiendo nuestra red"* Sesión 7

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

En este video la Dra. Hanna Oktaba contó un poco de su vida y sobre los 50 años de la Ingeniería de Software, me pareció muy interesante ya que hizo referencia hacia la primera computadora creada en el año 1958 y que actualmente cumple 62 años y fue creada por el Ing. Sergio Beltrán que es fundador de la Maestría en Ingeniería Informática en la UNAM, también habló de los antecedentes del término en Ingeniería de Software, la Dra. Hanna Oktaba mencionó 3 nombres los cuales dieron el término de Ingeniería de Software, la definición que dio la Dra. Hanna Oktaba de la Ingeniería de Software es muy importante ya que "es un sistema en el cual se trabajan dichos conocimientos científicos y tecnológicos, contiene métodos, experiencia en el diseño, implementación, prueba y documentación del Software" (SEVOCAB, 2018), lo cual me gusto mucho ya que dio una explicación muy sencilla de la definición, la cual es entendible, y que es en sí Software "Es el conjunto de programas de cómputo, procesos, reglas, documentación y datos asociados, la cuales son parte importante de dichas operaciones" (SECOVCAB, 2018), las preguntas que le a la doctora son muy interesantes y una de esas preguntas me gusto mucho ya que trato de sistema y conlleva a varias definiciones, pero en el contexto de Ingeniería de Software se ve como un sistema computacional, la cual es una combinación entre estos elementos que son: sistema, software y el hardware.

Además tocó temas de suma importancia como los movimientos estudiantiles que fueron en 1968, los cuales fueron claves, hubo una reunión con la OTAN de 1968, en cual se discutió varios problemas con la Ingeniería de Software, uno de ellos fue la crisis, en la cual se sigue viendo esta crisis con el desarrollo de software y su cliente.

Yo no tenía idea de que la Ingeniería de Software era muy importante en esa época y en la actualidad para la humanidad, y en esos 50 años se ha trabajado en dichos problemas con el software y en su diseño.

ALUMNA:Diana ortega barron

No.CONTROL: 181080479

Este dicho informe se ocupa de un problema crucial para el uso de computadoras software o programas desarrollados para controlar su acción este informe resumió las discusiones en una conferencia de trabajo sobre la ingeniería en software patrocinada por el comité científico de la OTAN la jornada contó con la participación de más de 50 personas de 11 países diferentes. Aunque todos los interesados principalmente por el software, ya sea como usuarios, fabricantes o profesores en las universidades las discusiones hablan sobre los aspectos del software incluyendo cómo la relación del software con el hardware de computadoras, diseño de software, producción o implementación de software y servicios de software, incluyendo muchas citas directas e intercambios de opiniones ya que esto refleja las animadas conversaciones de discusiones aunque muchas de las discusiones fueron de temas técnicos, el informe también contiene secciones que informan sobre discusiones que serán de interés para los usuarios.

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No. CONTROL: 181080442

La primera computadora en México fue en 1958, por el ing. Trabajaba en la UNAM en el centro de cálculo el cual era un centro humano y eran las mujeres que hacían los cálculos a mano, Sergio tuvo la idea de traer un cerebro electrónico que ayudará hacer esos cálculos. En esos tiempos las computadoras tenían que ser refrigeradas con temperaturas bajas.

En el centro de cálculo de la UNAM, llevaron la primera computadora que pesaba 900 k.

ALUMNO:ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

La doctora Hanna Oktaba comienza dándonos una pequeña biografía.

Nacida en Varsovia, Polonia en 1951.

Tiene doctorado en matemáticas por la universidad de Varsovia, Polonia.

Comienza a ser profesora en 1983 en la Universidad Nacional Autónoma de México en el área de ingeniería en software.

Es "hacedora" de estándares nacionales e internacionales en ingeniería de software.

Maestra y tutora de alumnos de doctorado, maestría y licenciatura.

Admiradora de la cultura y sociedad mexicana y sembradora de cactáceas.

En 1958 Sergio Beltrán trae la primera computadora al recién creado Centro de Cálculo Electrónico de la Facultad de Ciencias y cual lo conoce la doctora en los años 90's.

Algo interesante que comenta la doctora es cuando dice que México fue el primer país en tener una computadora en una universidad.

Comenta también términos de donde se deriva el término ing. De Software.

Nos comenta distintos tipos de modelos y nos explica sus pros y contras de los distintos métodos.

Comentarios: "Tejiendo nuestra red" Sesión 14

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No.CONTROL: 181080392

Con referencia al video 2 se habló de los problemas que hubo en dicha reunión con respecto a la Ingeniería de Software y sobre sus avances que ha tenido desde hace 50 años, también se habló de 4 tipos de modelos, los cuales eran prototipos de software para satisfacer al cliente, y estos tipos de modelos fueron creadas en diferentes años, los cuales me parecen muy interesantes ya que son diferentes pero tiene la misma funcionalidad, la Dra. Hanna Oktaba mostró un modelo de flujo de desarrollo de software que se está desarrollando, lo cual me parece muy importante para la actualidad.

ALUMNA: Diana ortega barron

No. CONTROL: 181080479

En esta sesión la profesora Hanna oktaba nos muestra y nos habló un poco sobre el modelo cascada y el modelo ágil, ya que el modelo cascada nos dice claramente que es un proceso de desarrollo secuencial en el que este desarrollo de software se basa en un conjunto de pasos que se ejecutan uno tras otro, lo cual se le denomina así por las posiciones que ocupan diferentes fases en este proyecto así como colocadas una encima de otra y siendo un flujo de ejecución de arriba hacia abajo, claro lo dice como una cascada.

Ya que este modelo de desarrollo en cascada sigue una serie de pasos en forma sucesiva, la tapa empieza cuando termina la etapa anterior, este desarrollo hace un análisis de necesidades del usuario para determinar ciertas características a desarrollar y especifica todo lo que debe hacer un sistema sin entrar a detalles específicos, ya que especialmente es muy cuidadoso en el primer paso ya que en este modelo no se pueden añadir nuevos requisitos en la mitad del proceso todo se tiene que hacer desde un principio de la forma correcta y adecuada.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No.CONTROL: 181080399

En el segundo video continúa hablando acerca de los distintos tipos de métodos y los explica de una manera mas a detalle con sus funciones y en que año se implementaron dichos métodos y como fue dicha evolución de dichos métodos se me hizo interesante este video ya que comentan muchas personas acerca de los métodos y cual le funciona más a ellos.

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No.CONTROL: 181080442

En el modelo de cascada, tiene diferentes fases y cada una nos dice en que deberíamos enfocarnos, esa fue la definición de Bennington. Y también nos presentó la definición de cada uno.

Me gustaron mucho los dos videos, se me hicieron interesantes cada uno. Me gusta como habla y da sus clases la Dra. Hanna, sí me gustaría tomar algunas clases con ella ya que explica bien y las sesiones la hace amenas.

Comentarios: "Tejiendo nuestra red" Sesión 28 de Enero del 2020.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Respecto al video 3 se habló de varios temas que menciona la Dra. Hanna Oktaba, los cuales me parecieron muy interesantes ya que se empezó hablar del Manifiesto por el Desarrollo Ágil De Software, en cual había individuos e interacciones sobre los procesos y herramientas con base al Software el cual va funcionando con una dicha documentación extensiva, por lo que entiendo del video es de que existe una colaboración con el cliente.

Los problemas que se dieron a cabo en la reunión de 1968 uno fue la calidad en el cual se tenía que lograr dicha fiabilidad suficiente en los sistemas de datos los cuales son más integrados en actividades que comúnmente están en dicha sociedad moderna, también en la reunión se habló que existían fallas lo cual es preocupante, y es algo inevitable de un software, esto puede ser de vida o muerte. También la Dra. Hanna Oktaba hablo de dichos logros sobre la calidad del software en el cual mostró tres esquemas, en los de los modelos es validada por el cliente que es el V-Model, hubo problemas de costos, más que nada fue por el desarrollo del software, que los cuales cuestan lo mismo que el hardware los cuales son muy importantes para el sistema operativo, tomó 50 años para ver los logros del costo del desarrollo del software y también se tiene que calcular las líneas del código para dicho software, esto es muy importante e interesante lo cual yo no tenía dicho conocimiento sobre estos puntos.

Alumno: Rosas Trinidad Sergio Antonio

No. Control: 181080399

Algunos de los problemas existentes, problemas de calidad, los asistentes decían que los problemas de lograr una fiabilidad en los sistemas de datos, es decir ya se preocupaban por integrar más los sistemas a la vida humana ya que en esa época no era plena.

Hay prácticas de verificaciones y validaciones de tipo test son propuestas importantes para asegurar la calidad de un software que estemos desarrollando.

Los costos de desarrollo de software son iguales a los costos de desarrollo del hardware por lo que hubo una situación sobre que se vendiera el software del hardware separados.

No es una pelea fue solo una discusión de cualquier especificación de métodos funcionales.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

Nos habló sobre el Modelo V, si lo leemos del lado izquierdo, hacia abajo y después hacia la derecha son fases clásicas del desarrollo de software. Las verificaciones se hacen con cabezas humanas y otras por medio de un test.

También habló sobre los costos del software, el sistema operativo de la IBM 360 la cual fue una de las máquinas con popularidad, decían que el

software costaba \$50 millones de dólares al año, muchas personas trabajaron en ello. Y uno de los problemas del desarrollo de software era identificar la naturaleza del progreso y encontrar alguna manera de medirlo.

Alumno: Diana Ortega Barrón.

N ° de control: 181080479

Lo que la dra. Hanna Oktaba nos transmite en breve a sus videos que el software tiene una presencia cada vez más notoria en nuestras vidas, así que es necesario que sea de calidad. El software debe realizar las tareas para las que fue diseñado específicamente, y debe hacerlo de manera eficiente, debe cumplir también con las expectativas de los usuarios, y ser fácil de entender y utilizar, ya que es una disciplina que se enfoca a todos los aspectos de producción o desarrollo de software, desde las especificaciones hasta el mantenimiento que se le debe dar en específico de ciertos puntos. Como lo dijo ella "La calidad de nuestras vidas, depende la calidad del software".

Comentarios: "Tejiendo nuestra red" Sesión 4 de Febrero del 2020.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

En esta parte es la continuación del video de la sesión 28 de enero del 2020 en cual se habló de los problemas de gestión en los cuales hubo o existieron dichas dificultades de estimación a la hora de cumplir con las fechas y dichas especificaciones que contiene el software y que todavía en la actualidad seguimos viendo dichos problemas, también pasa lo mismo con la gerencia de programación ya que tiene mala reputación lo cual no sé porque se tiene esa reputación tan mala, en dicho video se dice que es por la falta de efectividad en cuanto a costos cronogramas, uno de los problemas más importantes es el proceso de la producción del software es identificar la naturaleza del progreso y encontrar alguna de informarla.

En el problema de la profesión existió un acuerdo general en el que la Ingeniería de Software se encuentra en dicha etapa rudimentaria de desarrollo en comparación con las otras ramas existentes de la ingeniería, también hubo confrontaciones con los Ingenieros del Hardware ya que ellos son industriales y los otros son artesanos. Los logros de la profesionalización son muy importantes para las personas que estudiamos alguna carrera, en el año 1996 se creó la primera

carrera académica o licenciatura con el nombre de Ingeniería de Software.

Alumna: Rosas Trinidad Sergio Antonio

No. Control: 181080399

Confrontaciones con ingenieros de hardware porque ellos son industriales y nosotros somos artesanos.

En 1996 se creó la primera carrera académica de licenciatura con el nombre de ing. En software uno de los creadores de esta carrera fue el Mexicano Dr. Fernando Naveda y reunía todas las áreas necesarias para preparar a ingenieros en software.

Un dato que me pareció interesante es cuando se comenta que las nuevas aplicaciones están haciendo que las laptop 's y pc desaparezcan gracias al desarrollo avanzado de otras aplicaciones y consolas un ejemplo los videojuegos y estoy de acuerdo ya que el desarrollo del software de las nuevas consolas es impresionante innovador.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

Hubo un acuerdo general de que la ingeniería de software se encuentra en una etapa rudimentaria de desarrollo en comparación con las ramas establecidas de la ingeniería.

Desde cualquier dispositivo podemos conectarnos con quien sea y por lo tanto facilita el desarrollo del software.

En el proceso del desarrollo, requiere de nuevos métodos y formas para poder lidiar con las complejidades.

Alumno: Diana Ortega Barrón.

N ° de control: 181080479

En base a este video también hace referencia a la crisis de software, no precisamente en la ingeniería, más bien en la gente que nos desenvuelve en ella. Hoy en día se nota la dificultad para notar cuán importante es esta explotación de potencial, al desarrollo de software sobre las nuevas tecnologías, tendencias, herramientas, modas, metodologías, modelos, etc., y que en su lugar lo manejen a su manera, porque bien se podrían hacer

sistemas aún más inteligentes. Otro detalle es el hardware que se combina con el software, la combinación maestra que se puede ofrecer para cada usuario y cada uno tenga su respectivo servidor, sobre esto hay otra capa de transformación, donde en lugar de tener tus propias aplicaciones, usas las de alguien más.

Comentarios: "SWEBOK"

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

En este video se habla un poco del que dio la conferencia el cual se llama Pierre Bourque, él habló sobre el SWEBOK, el uso que tiene y este salió en el año 2004, se habló de las categorías del SWEBOK, vi en un cuadro que hay una especialización, una aceptación general y una advertencia con una investigación, se habló de los principios de los proyectos es el comienzo de dicho proceso transparente lo cual está completamente documentado, hay un listado de áreas de conocimiento que son específicos para el área que es la Ingeniería de Software, el video se me hizo muy interesante con respecto a las áreas del conocimiento.

Alumno: Rosas Trinidad Sergio Antonio

No. Control: 181080399

Comienza hablando de una organización internacional en ingeniería de software que lleva por nombre Computer Society la cual promueve la y apoya la visión sobre la ingeniería del software.

También habla sobre consenso sobre una lista de áreas de conocimiento y el consenso sobre una lista de temas y materiales de referencia relevantes para cada área de conocimiento.

El conocimiento actualizado en las áreas, requisitos del software, diseño del software, construcción del software, pruebas del software y mantenimiento del software.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

Los principales objetivos de Computer Society es una organización internacional en ingeniería de software es una industria que desea promover visión en ingeniería de software en todo el mundo.

Se comenta acerca del proceso de desarrollo y que es transparente, lo que significa que está completamente publicado.

En el video se dice que han renovado las citas de material de referencia para todos los temas de todos los KAS y se comenta algo sobre las 10 áreas con el conocimiento existente.

Alumno: Diana Ortega Barrón.

N ° de control: 181080479

Describe los conocimientos generalmente aceptados sobre ingeniería de software, como lo que son modelos de evaluación de procesos de software, métodos de evaluación de procesos de software, modelos de mejora de procesos de software y grandes clasificaciones de procesos continuos y por etapas. También como lo que son evaluaciones de proceso se utilizan para evaluar la forma y contenido de un proceso de software, que puede ser especificado por un conjunto estandarizado de criterios para los términos de una evaluación con proceso eficaz y evaluar con gran capacidad y así poderlo utilizar, en lugar de un simple y sencillo proceso.

Comentarios: "¿Qué tiene de apasionante la Ingeniería de Software"

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Respecto al video ¿Qué tiene de apasionante la Ingeniería de Software?, lo más importante es saber o entender sobre la ingeniería de software, además se tocaron varios temas que también son de suma importancia, una pregunta que dijo me gusto mucho la cual es ¿Qué es tecnología?, por lo cual siento que casi todo es tecnología como el lápiz hasta un laptop, un celular o un robot eso es tecnología, en el cual puede ser desde conocimientos acerca de técnicas en las cuales se aplica para realizarlas en la vida diaria y no toda tecnología tiene que ver sólo con los Sistemas e Ingenierías, hay que tener conocimientos, inventos y de ahí procede a que los conocimientos tengan dichos procesos para los inventos, a eso se le llama Innovación en el cual contiene dichos procesos, algo que me pareció súper interesante es de que no toda persona es innovadora ya que solamente generan una idea y no todo es innovación, una innovación de procesos es aquella en el cual se piensa en diferentes actividades o solamente que sirve para la industria.

Sobre el Software es el producto que diseñan y construyen los ingenieros de software, el cual contiene documentos e información puede ser en audio, video e imágenes, en el cual se abarca códigos, la arquitectura, se pueden hacer formularios ya sea virtual e impresos. La Ingeniería de Software es una disciplina el cual se interesa por todos los aspectos del software, me pareció muy importante si hacemos artesanías o ingeniería de software, puedo decir que yo soy tan fanática de la ingeniería de software es importante pero no es lo mío.

Alumno: Rosas Trinidad Sergio Antonio

No. Control: 181080399

Un consultor de software se encarga de revisar el software y los métodos que llevan estas.

Comienza hablando de los procesos de implementación y su desarrollo comenta igual sobre que es la ingeniería de software y por qué ser atractivas ciertas actividades de software.

Al principio de la conferencia nos explica unos conceptos básicos de ingeniería de software, línea de tiempo, cantidad de modelos de procesos, tendencias en gurús de procesos que llevan.

Un dato interesante es cuando comienza hablando acerca de la innovación de procesos y dice que tenemos que entender la diferencia entre innovación de procesos e innovación de producto.

La innovación de producto es inventar un producto o servicio nuevo e innovación de proceso es cuando este se adopta en la industria o el comercio.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

Principalmente nos muestra el objetivo de lo que viene en la sesión que es entender la ingeniería de software y la implementación de las mejoras en los procesos de su desarrollo.

Nos muestra al principio conceptos básicos acerca de la ingeniería del software y que significa también habla de los tipos de implementaciones.

La innovación de tecnología es la transformación de una idea, ya sea en un producto nuevo o mejorado que se introduce al mercado (innovación de producto) o también en un proceso operacional que se adopte en la industria y en el comercio (innovación de proceso).

Alumna: Diana Ortega Barrón.

N ° de control: 181080479

Es el tipo de implementación en ideas estratégicas que le integras a una solución, que no solo te solucione el problema, es más allá de lo que puedes innovar, ya que es una simultánea sucesión de procesos, en cada actividad que marcas diferente dentro de lo que ya tienes establecido, mientras no sea algo de utilidad solo es algo inservible. Ya que debes satisfacer al cliente, no a ti mismo, ya que el error lo cometemos nosotros mismos al pensar que solo son líneas de código cuando es más que eso, un código, una arquitectura, formulario y datos de textos con representaciones de audio y vídeos, llevar bien en mente como entablará el código, para realizar enfocada mente esas integraciones de seguridad, de sistema, para así dar una herramienta funcional con un mantenimiento no tan detallado.

Se tiene que llevar bien a cabo el requerimiento de esfuerzo, ya que todo aspecto en base al software, desde el diseño, implementación y desarrollo no es solo un simple código, tienes que tener un control de lo que desarrollas, porque mientras no lo controles no puedes llevarlo a cabo.

Comentarios: Liderazgo e Innovación en el Desarrollo de Software

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Respecto al video de Liderazgo e Innovación en el Desarrollo de Software, el liderazgo tiene que ver con la capacidad de realizar cosas visionarias en este mundo en el que vivimos, en el caso de los que son Desarrolladores de Software, tienen ciertas visiones con dichos deseos y necesidades de los usuarios, y cuando hay un buen liderazgo se realizan esas visiones que se vuelven realidad, lo cual me gusta mucho el significado que le dio la conferencista Vanessa Amaya Uribe, otro punto muy importante que quiero resaltar es sobre lo que dijo la conferencista de que nos obstaculizamos o ponemos ciertos pretextos para no realizar lo que tenemos en mente y eso no hace que haya cierto liderazgo por ciertas personas, en cierto punto soy alguien como lo llegó a comentar la señorita Vanessa Amaya Uribe, ya que yo quiero llegar a cumplir mis visiones, un líder tiene que tener poder, guiar a la gente que está en el mundo del desarrollo.

También mostró que hay diferentes tipos de aplicaciones, un servidor y sistemas operativos, los cuales son muy importantes para el liderazgo,

y así poder convivir con el cliente, usuario, equipo de desarrollo, equipo de infraestructura y equipo de operaciones, hablando de orígenes que explica la conferencista me llevo a identificar con Batman que vivió a base de traumas ya que he pasado por ciertos problemas que hay que transformar en aprendizajes y en triunfos. En la parte de innovación se refiere al estar renovando o creando nuevas innovaciones, como productos o servicios, va de la mano con los líderes e innovadores, un innovador tiene que tener pasión, creatividad e interés, cosa que no muchas personas tienen, los enemigos de la innovación son la zona de confort (conformistas), ambiente negativo, miedo a fracasar y por último la frustración, tarde o temprano vamos a tener estos enemigos.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

Nos explicó de una manera muy padre y original, usando el ejemplo de los superhéroes, que existen diferentes y cada uno con cierto objetivo.

Origen no humano: Son los genios y visionarios, los que sin necesidad de un título saben como poner la estrategia perfecta para sus proyectos.

Obtención de tecnología avanzada- Incorporar en nuestro día a día fuentes para la toma de decisiones, puede ser a nivel datos o herramientas

Traumas: algunas de las personas que logran grandes proyectos lo hacen debido a algún trauma, porque de ahí quieren lograr algo grande.

Retos de liderazgo: Visión estratégica cada proyecto tiene diferentes consideraciones, retos y cada uno tiene una estrategia diferente.

El factor humano es lo más importante porque cada integrante de un equipo tiene un rol o grandes habilidades.

El desarrollo de software es una gran oportunidad para desarrollarnos como personas, ya que con esto podremos lograr muchas cosas y tener confianza con nosotros mismos.

Alumno: Rosas Trinidad Sergio Antonio

No. Control: 181080399

En el video se comienza hablar sobre lo que es el liderazgo, es un factor muy importante para todo aquel que tiene poder, tiene como método guiar a las personas con las que trabaja, para así poder atender mejor

a los clientes, definir que para mi liderazgo es ser responsable de un grupo enseñando y apoyando el resultado de cada uno de los integrantes del equipos, también tiene como la habilidad de producir productos visionarios, y en la innovación se da el caso de genera una o varias ideas que por el medio de ellas se vaya modificando ciertos productos o servicios que se realizan en las empresas, también pude notar que hay ciertos enemigos, los cuales conocemos, uno es el fracaso, y hay que saber enfrentar a esos enemigos que viven y nos quieren atacar.

ALUMNA: Diana Ortega Barrón.

No. Control: 181080479

Claramente este vídeo nos habla del desarrollo y actividad qué debe de llevar los líderes con gran responsabilidad, ya qué es el proceso de innovación no se llevaría a cabo sin una buena determinación en sus elementos que la deben guiar. Así también como el desarrollo estratégico de la incorporación de innovaciones debe contar con elementos de medición para monitorear perfectamente su impacto. Ya que cada proceso implica tener una definición clara del concepto y del objetivo que debe tener la innovación para definir las áreas del desarrollo en ese concepto se debe incentivar la interacción y definir planes de desarrollo para hacer un seguimiento conceptual y definir ciertas metas al cuidado e importancia de tal desarrollo.

También tenemos claro que el líder debe crear espacios para un desarrollo de las personas y del producto ya que se debe fomentar una cultura de respeto y confianza con ciertos elementos para el desarrollo de la innovación ya que el rol del líder es crear un ambiente apropiado para todos los integrantes. Porque no solamente líder es dar órdenes y ejecutar esas órdenes también ser líder es ponerse en los zapatos de sus empleados de su trabajo de sus compañeros de equipo para crear exactamente un buen ambiente, ya que eso también repercute en cómo va dar resultado la innovación por qué un liderazgo es la fuente para el desarrollo de la creatividad entonces no hay nada porque él debe desarrollar la estrategia y la estructura.

Comentarios: Dispara el motor de la Visión en tus proyectos con innovación.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

La innovación es aquel proceso que lleva cierta parte de andar creando o renovando ciertos productos de dichas empresas que hoy en día vemos a nuestro alrededor, en cierta innovación la cual es de suma importancia se tienen que llegar a un procedimiento de la manera más sencilla que pueda existir, algo que se me hizo muy interesante fue que uno va del diseño al diseñar pensando, lo cual es muy cierto ya que podemos diseñar ya de todo como un programa, una empresa, el modo de trabajar, el diseñar procesos, entre otras cosas, el fax fue el primer diseño que existió en el mundo, una innovación es una idea la cual generamos, hay ciertas reglas para las ideas y se tiene que apoyar ideas locas, hay que ser también visuales, dibujar, hasta ya tengo varias ideas en mente para lo que más me apasiona de lo que me gustaría estudiar más adelante junto con la mano de la programación, pero para todo ese proceso tendré que evaluarlo hacer un costeo, y ver qué cosa se me va hacer más fácil de las ideas que genere, dice él conferencista que no hay que decir la idea sino más bien que la muestre con personas obviamente con los procesos indicados para dicha operación y ejecutarla para poder vender cierto producto.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

Siempre debemos considerar cosas importantes, que sea deseable, que tenga sentido para y por la gente. Que sea viable, que es lo que se requiere para que sea parte del modelo para que el negocio sea sostenible. Que sea factible para que tengamos una visión a futuro sin exagerar.

No hay que pensar que si fallamos 3 veces la cuarta no va a salir. Y una vez que hicimos esas pruebas es importante cómo vamos tomando las ideas de los clientes o compañeros de trabajo.

Alumno: Rosas Trinidad Sergio Antonio

No. Control: 181080399

Comienza hablando sobre el tema de la visión que debe un proyecto con una idea loca que sería la innovación, la innovación como pude notar en el video anterior es de que se lleva un proceso que va creado o renovando al producto o servicio, ya sea viejo o nuevo, para la empresa en la que laboramos algún día, de la manera más fácil, quiero rescatar algo muy importante es de ahora se diseña con la mente y se puede decir que se logra diseñar todo lo que hoy conocemos, como el modo de trabajar en equipo, un producto, servicio o desde una

empresa, también hay que generar varias ideas las cuales nos llevan a la innovación.

ALUMNA: Diana Ortega Barrón

No. de Control: 181080479

Claro que todo proceso debe tener un objetivo ya que este vídeo nos habla sobre la organización e innovación precisa qué lleva a un sentido y una orientación sí concierto objetivo. Ya que claro elegir una tecnología correcta es fundamental para el proceso de innovación como una no pero en industrial ésta se trabaja permanentemente para adaptarnos a un deseo de velocidad en cambio a los nuevos integrantes del mercado vende una herramienta de gran potencial.

Ya que el emprender un buen negocio no necesariamente requiere grandes cantidades de dinero, iniciar con una infraestructura robusta o inventar el producto más innovador. Lo que sí requiere nuestro negocio es que sepamos encontrar una oportunidad, nos preparemos y la aprovechemos adecuadamente.

Comentarios: Principios de Negocios para personal IT

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

El conferencista Luis Becerra Aguilar habló de tres temas que se me hicieron muy interesantes, el primer tema del cual se habló principios de negocios, para esto hay que tener valores, en el principio de negocios existen 5C las cuales están compuesta por la compañía, canales (medios de comunicación empresa a cliente), contexto, competencia (mercado global, local, etc.), y los clientes, los cuales son pieza clave para los negocios en las empresas que ofrecen ciertos productos, pero también tenemos fracasos y competencia en el mercado en el que estés, tenemos que el precio-producto en la cual existe una innovación. Una parte muy importante de las empresas hay que tener una planeación estratégica, un balance, portafolio de proyectos y por último los procesos.

Segundo tema fue principios ágiles, el cual se habla de que no se ha sabido vender alguna idea, para eso tenemos que tener ciertos métodos predictivos como la época, objetivos y requisitos, y el tercer tema Agile Enterprise que es el Negocio con la agilidad, la empresa

debe ser rápida, flexible, y robusta capaz de responder rápidamente a los retos, eventos y oportunidades inesperados.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

Nos explicó sobre los principios de negocios, existe el negocio de las 5 C's.

Debemos tener algo que de valor y que esté formada por los principios de valor para que pueda sostener una empresa

La primera es "compañía" debemos tener una empresa que ofrezca un producto.

Competencia: no solo son locales, sino que también globales, hay innovación, oferta que siempre estará presente por la cual debemos preocuparnos por que puede tener comunicación con nuestros clientes y cambiar de mercado.

Canales: es el método por el cual podemos llegar a un cliente.

Clientes: son aquellos que estén interesados en el valor que tenemos como empresa.

Contexto: es lo que envuelve a las cuatro fases antes mencionadas. Es un contexto cambiante.

Principios ágiles- La agilidad es algo con lo que vamos a desarrollar para tener gran productividad pero nunca hablamos o conectamos con una nueva transformación del negocio y cuál sería el impacto de ese negocio entonces nuestras metas son débiles.

Alumno: Rosas Trinidad Sergio Antonio

No. Control: 181080399

Existen tres tipos de principios que son muy importantes, los cuales mencionó el conferencista, el primer punto que se habló fue el principio de negocios que existen que son las 5 C las cuales están compuestas por una compañía, un canal, un contexto, competencia laboral, y clientes los cuales tiene una empresa la cual se comunica con sus empleados y clientes por medio de un dispositivo, también la competencia influye para tener algún tipo de fracaso en mercado laboral que se encuentren.

Los otros dos principios hablan de que no tienen idea de cómo vender, se tienen ciertos métodos predictivos y la tercera se trata de que una empresa tiene que ser muy ágil para enfrentarse a retos.

ALUMNA: Diana Ortega Barrón.

No. de Control: 181080479.

Estos temas y métodos estratégicos se asocian generalmente a un mayor bienestar, libertad, realización, para muchos otros atributos que reflejan el deseo de las personas de trascender profesionalmente. Sin embargo, abrir un negocio no es realmente lo importante, sino lograr que éste trascienda y perdure en el tiempo.

En este vídeo nos muestra principalmente lo que son conceptos estratégicos para las habilidades de arrancar un negocio en base a diferentes métodos y maneras de lograr un tipo de mercadotecnia para nuestro producto. Ya que se debe determinar el análisis que queremos llevar a cabo en una competencia claro que las competencias no se pueden pasar por alto ya que todo emprendedor pasa por eso también se debe analizar con un entorno creativo los componentes que van a operar con cierta eficacia.

Sí por supuesto algo que no se podía dejar pasar por alto es que en cuanto a la promoción de un producto o servicio, el recurso más barato y popular en la actualidad es el ciberespacio. Una forma de aprovechar Internet es creando un blog con opción de podcast para distribuir contenido.

Opinión del capítulo 1 del libro: "Ingeniería de Software en México" de Aguilar-Vera (2019).

ALUMNA: Diana ortega barron

No.CONTROL: 181080479

En este primer capítulo enfocada hacia el objetivo del genial software y sus inicios esa base de crear un objetivo el lograr productos de software de calidad tanto en su forma final como durante su elaboración mediante un proceso apoyado por métodos y herramientas por décadas no había sido aceptada como tal la idea y conforme fue dando resultados este tema fue así como le abrieron muchas puertas, así como ingenieros e informáticos, entre otros integrantes que aportaron en la historia del software.

Ya que no existe un proceso de desarrollo de software universal que sea efectivo para todos los contextos de proyectos de desarrollo debido a esta diversidad es difícil por ejemplo automatizar todo un proceso de desarrollo de software y aún más unirse a los cuál es el área sobre la ejecución de algún tipo de proceso esto hace que existen diferentes metodologías que satisfacen las versiones principales para el usuario de cómo debería asumir sé el proceso de desarrollo de software. A qué voy con todo esto, dado que nos da un enfoque de calidad ya que la gestión y calidad de las filosofías similares cómo está fomentando una experiencia continua de mejoras de procesos que conducen al desarrollo de enfoques más grandes para la ingeniería del software.

Así como se mencionó las herramientas de la ingeniería del software proporcionan un soporte para el proceso de métodos de la ingeniería en software que indica cómo construir una técnica en especial para cada tipo de desarrollo, estos métodos dependen de un conjunto de pasos y principios básicos que desarrollen específicamente en un área y son modelados en técnicas descriptivas.

una técnica en especial para cada tipo de desarrollo, estos métodos dependen de un conjunto de pasos y principios básicos que desarrollen específicamente en un área y son modelados en técnicas descriptivas.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No.CONTROL: 181080399

En este capítulo introduce al lector un ambiente general del paradigma experimental aplicado a la Ingeniería de Software (IS), así como presentan algunas investigaciones hechas en México que han utilizado este enfoque de investigación. También se comentan los enfoques ingenieriles en el desarrollo y mantenimiento de productos software datan desde la década de los años 60s, ya que hasta en la década de los 80s que la comunidad académica comenzó a adoptar y emplear enfoques de investigación para estudiar de manera más rigurosa los diferentes aspectos y problemáticas involucradas en el desarrollo de software.

Desde sus inicios en la década de 1940, escribir software ha evolucionado hasta convertirse en una profesión que se ocupa de cómo crear software y mejorar su calidad. La calidad puede referirse a cuán mantenible es el software, su estabilidad, velocidad, usabilidad, con probabilidad, legibilidad, tamaño, costo, seguridad y número de

fallas o "bugs", así como, entre muchos otros atributos, a cualidades menos medibles como elegancia, concisión y satisfacción del cliente.

Puedo decir que la investigación en ingeniería de software tiene como fin generar conocimiento nuevo en el ámbito de esta disciplina, así como modificarlo de tal manera que este pueda ser incorporado en la práctica diaria del desarrollo de software. Esto con el fin de mejorar los plazos de entrega, la ejecución del presupuesto asignado, así como mejorar la calidad del producto software a desarrollar o mantener.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No.CONTROL: 181080392

Respecto al capítulo 1 del Libro Ingeniería de Software en México, habla de varios temas los cuales son muy importantes, en el primer subtema hace referencia a la reunión del OTAN, en el cual se habló de dichos problemas con el desarrollo de software, el diseño, la calidad, entre otras cosas. Me parece interesante ya que está analizado el desarrollo en sí del software y por medio de ello contiene un Proceso-Producto en el cual se basa en 5 fases que son requisitos, diseño, codificación, pruebas y por último es el mantenimiento, los cuales tienen sus propias características, puedo decir que en el libro se mencionan 8 áreas los cuales tienen similares características del SWEBOK.

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No.CONTROL: 181080442

A finales de los 60 's hubo un conjunto de problemáticas sobre el proceso de construcción de software y con esto tuvieron que hacer otro enfoque para desarrollar el software.

Friendrich Ludwic argumentó que era necesario aplicar la ingeniería al proceso del software, eso provocó que se hicieran algunas conferencias con el propósito de aspectos relevantes sobre el desarrollo de dicho software.

El desarrollo de software se clasifican en 5 fases, requisitos, diseño, codificación, pruebas y mantenimiento las cuales son tareas para un proyecto específico.

Algunas personas que se dedicaron a la ingeniería proyectaron el futuro de esa disciplina. Uno de ellos es Barry Boehm, el cual nombró algunas tendencias como tipos de plataformas inteligentes, nuevos tipos de aplicaciones, así como el desarrollo de la bioinformática.

La diversidad y complejidad que se desarrollarán en los siguientes años, implicarán un gran impacto que se tendrán que afrontar.

Comentarios: Análisis de Negocio Ágil, ¿es esto viable?

ALUMNA: Diana Ortega Barrón

No.CONTROL: 181080479

Claramente nos muestra que para tener éxito en un entorno del mundo actual debemos tener claras las competencias del mercado ya que claro cada competencia debe ser capaz de cambiar rápidamente la forma en crear qué tan eficaz puede ser un producto para el cliente dado que la aplicación del software desempeñó un papel en casi todas las funciones de todas las industrias y el análisis de negocio ágil se convierte en una capacidad de gran currículum para todas las organizaciones. Inicialmente para conocer un poco más sobre cómo diferenciar que es una agilidad y qué es el análisis de negocio ya que la agilidad es utilizada para describir una serie de pasos en un desarrollo de software y que se desarrollan a lo largo del tiempo.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.control: 181080442

Agilidad: describe una serie de metodologías para un desarrollo iterativo de software.

Rasgos metodológicos: liberación frecuente de productos, altos niveles de colaboración de equipo y documentación reducida y evaluación de riesgos y valor de negocio.

Una de las cuestiones que genera la parte de la agilidad y la sustentabilidad es lo que se conoce como manifiesto ágil. El concepto de agilidad es que primero somos individuos e interacciones sobre los procesos y las herramientas esto va enfocado al desarrollo de software.

La administración basada en planes tiene como objetivo minimizar la incertidumbre que puede haber en algún proyecto y asegurar que la solución que se va a entregar está completamente definida antes de empezar a desarrollarla.

Después tenemos que hacer un análisis del proyecto durante una fase específica del mismo. Todos los cambios que pueden suceder a lo largo

de un proyecto llevan todo un proceso que permite aprobar los cambios.

Hay que tener muy claro lo que vamos a desarrollar, algo que aporte un valor a la organización y una de las cosas es que a veces no se tienen claras las ideas.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No.CONTROL: 181080399

En este video se introduce al espectador que es Agilidad: describe una serie de metodologías para un desarrollo iterativo de software. Contiene rasgos metodológicos como por ejemplo liberación frecuente de productos, altos niveles de colaboración de equipo y documentación reducida y evaluación de riesgos y valor de negocio.

Conforme vi viendo el video me daba cuenta la suma importancia que tiene el análisis de un negocio, el cual podemos notar en el mundo actual, en el video observa dos tipos de administración las cuales son: Planes y Cambios son muy diferentes pero si hay que tener en cuenta lo que se va a desarrollar.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

En el video se habló de un poco de la vida del conferencista Gabriel Almeida, y es Licenciado en Informática en UPIICSA, se mencionó que es agilidad, el cual es un término utilizado que describe una serie de metodologías con respecto al desarrollo de software, en dichas metodologías ágiles cuentan con liberación frecuente de productos; altos niveles de colaboración del equipo, documentación, evaluación frecuente de riesgos y el valor de negocio, esto conlleva a una manifestación ágil que tiene 4 puntos muy importantes, existe cierta interacción sobre los procesos, el software, colaboración con el cliente y cambio de planes, hay 2 tipos de Administración, la primera es en Planes y la segunda es en Cambios las cuales son muy importantes, el Análisis de Planes se realiza al principio o durante la fase específica y en la de cambios el análisis es una lista inicial de requerimientos de alto nivel, todo esto fue muy importante para mí para realizar el análisis de un negocio.

Comentarios: Inteligencia de negocios, liderazgo y toma de decisiones: la tercia perfecta para la competitividad

ALUMNA: Diana Ortega Barrón

No.CONTROL: 181080479

Esto hace que sea necesario establecer estrategias entre la creación de valor con base en el conocimiento y los mecanismos de adquisición de este en las empresas. En esta investigación se plantea la problemática de establecer elementos que desarrollen la capacidad de fortalecer el conocimiento que las empresas adquieren a través de acciones centradas en los sistemas de información, la innovación y el proceso de la toma de decisiones, todo coadyuvando a la ampliación de la inteligencia de negocios como un factor fundamental en la competitividad empresarial.

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

El negocio es una actividad para obtener un beneficio generalmente monetario que ofrece servicios a otras personas. Existen muchos tipos de negocios, lucrativos o de beneficio que son un beneficio monetario. Y los lucrativos son lo que pueden ser un trueque.

Existen tres tipos de elementos en los servicios, el nicho de mercado que es la demanda o recursos o modos. Es quien está consumiendo el servicio innovador, recurrentes y el medio son los recursos que utilizan las personas para poder el objetivo que se busca. Los modos son como van a tomarse los recursos para ser llevado el nicho del mercado.

El liderazgo es la capacidad que tiene un individuo perteneciente a un grupo de observar las habilidades de cada elemento del grupo para así asignar las mejores tareas incluyendo o manipulando a los elementos del grupo. Las leyes de decisiones son que toda decisión es irreversible y la decisión tomada es óptima de acuerdo con algunos criterios ya que estos cambian con el tiempo, por lo que las decisiones siempre estarán mal de acuerdo con algunos criterios.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No.CONTROL: 181080399

Se tocó el tema de que el negocio es un método para obtener un beneficio generalmente monetario que ofrece servicios a otras personas. El liderazgo, es un factor muy importante para todo aquel que tiene poder, tiene como método guiar a las personas con las que trabaja, para así poder atender mejor a los clientes, definir que para mí liderazgo es ser responsable de un grupo enseñando y apoyando el resultado de cada uno de los integrantes del equipo, también tiene como la habilidad de producir productos visionarios.

La toma de decisiones es sobre un proceso que consiste en la elección de varias ideas para una empresa.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

En esta conferencia se habló de la inteligencia de negocios, liderazgo y toma de decisiones las cuales son la terna perfecta de la competitividad, con el conferencista Eduardo Hernández, esta terna está relacionada con los negocios o empresas, algo muy importante que comentó Eduardo Hernández es de que el mundo actual es a base de negocios, para entender los negocios se habla de la evolución la cual se define en adaptarse o reinventarse mediante alguna empresa, negocio, servicio o producto, todo esto está muy claro y esto se lleva con la competitividad, existe una evolución que es la organización de empresas, yo no sabía que existía y me pareció muy interesante saber de qué se trata, el negocio se refiere como a un trato el cual tiene un cierto beneficio, liderazgo ya lo había definido en otro video que es capacidad de realizar cosas visionarias, y por último la toma de decisiones es aquella donde se opina si les gusta la idea u en su defecto dan otra opción.

Comentarios: Modelos de negocios relacionados a aplicaciones móviles.

ALUMNA: Diana Ortega Barrón

No. CONTROL: 181080479

Hoy en día es casi una obviedad que las aplicaciones móviles, también conocidas como apps, son medios más que efectivos para establecer lazos con el público y fortalecer todos los tramos de lo que concierne al mercado digital. Sin embargo, en el proceso y sobre todo durante los primeros pasos de cualquier emprendimiento, la pregunta que surge es

cómo se hace dinero con estas aplicaciones y por qué, se podría decir que existen varios modelos de negocio estándar para aplicaciones móviles. Modelos de negocio que podemos identificar y fácilmente reconocer en las diversas aplicaciones que existen hoy en día. De todas formas, como decía, estos modelos no son un manual de instrucciones que podamos aplicar de principio a fin. De hecho, según donde busques información de modelos de negocio para aplicaciones móviles, seguramente encontrarás nombres distintos dependiendo de la fuente que consultes. Esto se debe a que los modelos de negocio no son homogéneos. No son reglas, y por lo tanto, cada uno puede tener ideas o definir modelos distintos. Además, muchos modelos se entremezclan entre sí creando otros nuevos modelos.

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

Un modelo de negocios es la manera en la que nosotros crearemos valor para el cliente intercambiando ese valor por un beneficio para la empresa.

Debemos de tener una definición y perfilamiento del mercado, lo que debemos hacer antes de empezar a desarrollar. Hay que definir las características del cliente, la persona que pagará por la aplicación.

Debe haber una propuesta de valor.

El retail es el conocimiento del comportamiento del cliente en las ventas, el reconocimiento y preferencia del cliente para la creación de nuevas necesidades, monitoreo y seguridad del piso de mercancía, control de inventarios y ciclo de venta de productos.

Los servicios son mejorar la interactividad entre el establecimiento o prestador de servicio y el cliente, automatizar el proceso de captura de necesidades del cliente, esquemas de fidelización de clientes y proporcionar información y conectar con la decisión de compra.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No.CONTROL: 181080399

En el video se comienza hablar sobre la definición del modelo de negocios la cual se refiere a la manera de que la empresa creará cierto valor para el cliente intercambiando ese valor por un beneficio para el negocio que se tuviera.

Hay que tener en cuenta que debe existir cierta definición y conocimiento del mercado en el que se está trabajando en la empresa, lo que debemos hacer antes de empezar a desarrollar la idea, proyecto o servicio. Se tiene que definir las características del cliente, la persona que pagará por la aplicación, debemos tener en cuenta que la aplicación es un medio.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Se habló de modelos de negocios y sus apps, la pregunta que hizo el conferencista Mariano Contreras es la siguiente ¿Qué es un modelo de negocio?, para mí un modelo de negocio es una organización la cual crea un servicio o producto mediante una empresa y se entrega a un cliente en específico, y la app es aquella que es un medio, tenemos que tener en cuenta varios detalles para el modelo de negociación con respecto con el cliente para así tener un cierto beneficio para la empresa que tenga en algún futuro. Para tener una relación con el cliente se debe tener ya sea una suscripción, una renta, licenciamiento o por servicios los cuales son importantes.

Comentario: Webinar Gratuito "Aplicando los 12 principios del Manifiesto ágil a la Gestión de tus proyectos"

Nombre Mateos Ramon Rebeca

No. Control 181080442

Los principios 12 ágiles son un conjunto de conceptos que soportan los equipos de proyecto en la implementación de proyectos ágiles de guía.

Utilizar estos conceptos para poner en práctica las metodologías ágiles en sus proyectos.

Nuestra máxima prioridad es satisfacer al cliente a través de la entrega temprana y continua de software valioso.

Los procesos ágiles aprovechan el cambio para obtener ventajas competitivas del cliente.

Entregar software que trabaja con frecuencia, desde un par de semanas a un par de meses, con una preferencia a la escala de tiempo más corto.

La gente de negocios y desarrolladores deben trabajar juntos todos los días durante todo el proyecto.

Construir proyectos en torno a individuos motivados.

Darles el medio ambiente y el apoyo que necesitan y confiar en ellos para hacer el trabajo.

El método más eficiente y eficaz de transmitir información hacia y dentro de un equipo de desarrollo es la conversación cara a cara.

Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenible. Los patrocinadores, desarrolladores y usuarios deben ser capaces de mantener un ritmo constante de forma indefinida.

La atención continua a la excelencia técnica y el buen diseño mejora la agilidad.

Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Lo primero que debemos de saber es sobre la definición de agilidad, la cual tiene la capacidad de adaptarse y no tiene que ser específicamente en el entorno del desarrollo de software. Al parecer es importante saber cómo aplicar ciertas metodologías ágiles, las cuales pueden ser distintas ya que se puede hacer para un desarrollo o para una empresa, las cuales utilizan diferentes metodologías.

La mayor prioridad que se tiene que realizar es la de satisfacción con el cliente mediante la entrega inmediata y continua de software con valor, entre otras como lo que viene siendo el trabajo en equipo.

ALUMNA: Diana Ortega Barron

No. CONTROL: 181080479

Otro tema que se habló aquí en este vídeo es que debemos tener en cuenta que la agilidad es un marco de trabajo en el ser y no en el hacer, es decir que el objetivo de este dicho método de agilidad son las personas. Así como sus pilares fundamentales que son 12 principios y 4 valores y a través de sus principios y valores logramos configurar equipos de alto rendimiento ya que es lo que ganamos con equipo de alto rendimiento que trabaja a través de sus principios y valores como también la colaboración la mejora continua y la reflexión permanente ya que si se desarrolla esto el equipo lograra hacer unido comprensivo,

que siempre está enfocado en la reflexión. Supone también un nuevo enfoque en la forma de trabajar, más flexible y rápida que la permitida por los tradicionales sistemas de gestión. De forma que el proyecto se lleva a cabo por equipos auto organizados y multidisciplinares que trabajan en colaboración. Es un proceso compartido de toma de decisiones a corto plazo.

Esta metodología se propuso como alternativa a las metodologías formales de gestión de procesos, que resultaban rígidas por su dependencia de las normas de desarrollo y las planificaciones detalladas previas al desarrollo del software.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

Estos 12 principios generan una nueva combinación de valores y principios que definen una visión ágil del mundo, el tipo de metodologías es dependiendo de cada empresa no existe una metodología que sea solución para todo tipo de empresa, existen ciertas recomendaciones de jerarquías estrictas para permitir una comunicación.

La mejora de procesos de individuos e interacciones sobre procesos software funcionando sobre documentación extensiva colaboración con el cliente sobre negociación contractual y tener una colaboración con el cliente ante el cambio sobre seguir un plan.

Comentario: Webinar Lunch&Learn / El futuro de la agilidad en software / SGCampus

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

La carencia de los modelos formales:

La incapacidad para gestionar los cambios de requerimiento ya que estos vuelan antes que nosotros o de nuestro producto, otra crítica es que no consiguen involucrar a los usuarios finales ya que un proyecto no es seguir una serie de pasos, es construir un entregable. Primar la cultura del cumplimiento, se confunde con hacer un plan o con hacer el producto.

En la actualidad no existe calidad en el mundo del desarrollo de software. Los métodos de calidad de software se basan en cómo hacemos y no en qué hacemos.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Se dio una breve historia con respecto al desarrollo de software, desde los inicios en el año de 1960 que fue de la Programación estructurada con lo que es gestión de proyectos, y así paso al año 1980 el cual se trata de Métodos formales, lo que viene siendo a la programación orientada a objetos, y por último en el año 2000 al 2010 es referente a la agilidad la cual consiste en explosión de lenguajes y búsqueda de alternativas.

De los métodos formales cuenta con 3 características las cuales son plan desarrollado, procesos definidos, predicción de riesgos, y de ahí la carencia de los modelos formales, existe cierta incapacidad de gestionar los cambios de requerimientos, no se consigue involucrar a los usuarios, entre otros.

ALUMNA: Diana Ortega Barron

No. CONTROL: 181080479

Un equipo ágil, posee la capacidad para dar respuestas apropiadas a los cambios que se presentan constantemente. Cuando de programación se trata, así como de procesos de negocio, el cambio es una condición "sine qua non", por lo tanto, toda metodología de trabajo utilizada debe adaptarse a las posibles modificaciones o a los nuevos modos de operación.

La agilidad comenzó a ser útil e importante desde los inicios del nuevo milenio, con la publicación de un material en Febrero del 2001, redactado por un grupo de diecisiete integrantes, especialistas en modelos de mejora del desarrollo de software.

El material denominado "Manifiesto Ágil" resume los principios en los que se basan los métodos alternativos en cuatro postulados. Además, es en este material donde se explica detalladamente los métodos para reaccionar de forma efectiva ante el cambio, bien sea porque se presente un cambio en los objetivos de un proyecto determinado, o porque se presenten fluctuaciones en las tendencias mundiales.

ALUMNO:ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

Sabías que en la actualidad no existe calidad en el mundo del desarrollo de software ya que los métodos de calidad de software se basan en cómo hacemos, no en qué hacemos.

Es importante conocer la interacción con los individuos por encima del proceso y de las herramientas y que un proceso es capaz de matar la creatividad y la innovación que fomentan ante una cultura de cumplimiento.

El diseño guiado por prototipos es muy recomendable en este video ya que el enfoque está los prototipos que te guían hacia el diseño que al final que se quiere realizar .

Comentario: El agile mindset: más allá de una metodología

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

Vine fue muy cuidadoso con sus creadores. En YouTube lo hacen pequeñas cosas, como aquí está una tarjeta de regalo de \$1000. Sin personalidades de la plataforma, todo lo que tienes es videos de gatos, es basura y la gente lo va a dejar. Otra causa de la caída de Vine fue la incapacidad de competir con otras plataformas como Instagram y Snapchat, que eran más fáciles de usar y ejecutar mejoras al producto más rápido.

Los equipos autoorganizados son cuando ya no tienes un jefe y eso le impacta gente que está acostumbrada a que un jefe te diga lo que tienes que hacer o de falla rápida la cual queremos equivocarnos y celebrar el fracaso.

Lo que nosotros estamos dando es cambiar el mundo y para cambiarlo necesitamos construir menos, necesitamos maximizar el impacto y con las mejores ideas tengamos una salida tanto de dinero que necesita la empresa para poder subsistir como de impacto en la vida de nuestros usuarios.

ALUMNA: Laura Durón Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Respecto al video observado se habló sobre el Mindset Ágil, primero se dio una pregunta la cual se me hizo interesante ¿Por que hacer Ágil?, va más relacionada a la agilidad que se vive, que cuando lo estoy haciendo la voy sintiendo.

La agilidad es una habilidad, también se empezaba a tener predictibilidad de lo que se iba a producir, una las apps que vi fue la de vine, la cual se convirtió en la más popular, pero después dejó de ser relevante para el medio del internet, y esto paso por lo mismo de que no fueron cuidadosos y en cierto modo darnos valor a los usuarios, también no cambiar sus planes y el propósito de la app, también existen empresas las cuales cuidan y dan valor a los usuarios, cuenta con una adaptación y un propósito, la adaptación es aquella en la cual consiste en tener una estrategia para ganar en este mundo tan diverso de empresas.

ALUMNA: Diana Ortega Barron

No. CONTROL: 181080479

La agilidad empresarial, por así decirlo “es una ciencia en desarrollo”, todavía estamos descubriendo nuevas formas de estructura organizacional, de toma de decisiones, de gestión del cambio, de liderazgo, etc.

Y si tiene que ver con equipos ágiles autogestionados, pero también con la forma en que se toman decisiones en la organización y se definen prioridades, en cómo se ejecuta el liderazgo, en cómo se capturan ideas, se exploran soluciones, se conecta con el cliente y se orquesta la organización en base a objetivos estratégicos derribando silos operacionales.

El movimiento ágil y con movimiento ágil me refiero al impulsado por el hecho de tremendos aportes en la agilidad empresarial, Primero al mostrar resultados, Segundo por poner primero a las personas y los equipos como base fundamental de la agilidad y Tercero porque sus principios fundamentales orientados a las personas, abrazar el cambio, mejora continua, etc.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

Adaptarnos es la estrategia para ganar en este mundo complejo se comenta que se obtienen retos en el mundo por el avance de la tecnología, aplicaciones evolucionadas con mayor rango de adaptación y esto va con la innovación de lo que es importante para nuestros usuarios y de esta manera hacer un impacto en el mundo.

Es importante cuando comenta que se moldean nuevas sociedades ya que como comentan en el video el que no se adapta y progresa se queda en el ayer.

Siempre es importante planear y ver como hacer para realizar un impacto y cambiar al mundo se comenta que necesitamos construir menos y maximizar el impacto como necesita la empresa para subsistir como para el impacto en la vida humana.

Comentario: Combatiendo barreras de productividad a través de planeación práctica para desarrollos de Software

ALUMNA: Diana Ortega Barron

No. CONTROL: 181080479

La implementación es parte del proceso en el que los ingenieros de software programan el código para el proyecto de trabajo que está en relación de las demanda del software, en esta etapa se realizan las pruebas de caja blanca y caja negra.

Las pruebas de software son parte esencial del proceso de desarrollo del software. Esta parte del proceso tiene la función de detectar los errores de software lo antes posible.

La documentación del diseño interno del software con el objetivo de facilitar su mejora y su mantenimiento se realiza a lo largo del proyecto. Esto puede incluir la documentación de un API, tanto interior como exterior. Prácticamente es como una receta de cocina.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Combatiendo barreras de productividad a través de la planeación práctica para desarrollos de Software.

Respecto al video que dio la conferencista Vanessa Amaya, se dice que cuando empezamos a ver problemas con el proyecto, en el cual se está atorando en la parte de la productividad y por ende factores. El tema del cual se empieza hablar es Navegando contra corriente (dejar fluir), se refiere cuando empezamos un proyecto de software u otro tipo de proyecto, generamos estrés y esto es contraproducente tanto para el cliente como para los que están haciendo el proyecto, existen tres categorías que son las más débiles a nivel individual y a nivel empresarial que son los siguientes: estimación, administración de tiempo, y comunicación, estos 3 pilares tienen dos factores que son internos y externos.

Los factores externos son aquellos que no dependen de nosotros y los factores internos son los que dependen de uno mismo, segundo tema que explicó fue debilidades de estimación que reducen el tiempo, hay varios pero solamente habla de los tres más importantes que son estimación por trámite con enfoque optimista, no tener métodos para estimar y por último no tener una adecuada priorización.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

Se comentan temas de planeación de proyectos acerca de problemas no solamente del cliente sino también de las empresas.

Comentan sobre las debilidades en el momento de la comunicación y por qué se reúne a personal de lo que se va a realizar, con frecuencia nos gana la creencia de que entre más rápido actuemos es mejor, pero cuando no deleguemos bien o aceptamos responsabilidades explicadas a medias.

Comentario: Pequeño Taller de Administración de Proyectos

ALUMNA: Diana Ortega Barron

No. CONTROL: 181080479

Este video nos habla de cómo la administración de un proyecto es una metodología usada a nivel mundial, por empresas e instituciones para alcanzar objetivos en un tiempo determinado. También significa llevar una gestión equilibrada, separando las urgencias de las tareas que realmente son importantes para el cliente. La definición clara de lo que se pretende lograr es, por supuesto, la primera tarea. Tanto para la institución dueña del proyecto, como para la empresa o persona que lo va a desarrollar.

Aquel que no tiene claros sus objetivos muy pronto llegará a ninguna parte.

Para que los objetivos sean claros, se debe trabajar con expertos en el proyecto que se realizará, de otra forma será complicado definir tanto actividades eficientemente, así como calcular sus tiempos. También nos dice de cómo el líder es el responsable de diseñar las estrategias para poder lograr las metas que se trazaron previamente. Se recomienda que en la fase de Inicio sea asignado el líder de proyecto y no se cambie durante todo el ciclo de vida del mismo. Una vez que se tengan los objetivos a alcanzar y el líder del proyecto, se deben de definir los recursos humanos, económicos y materiales necesarios para alcanzar los fines establecidos. Esta planeación debe ser flexible, porque siempre se encontrarán imponderables que resolver.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

En el video de la conferencista Sol Estrada se mencionó tres temas que debemos de saber, los cuales vienen siendo ¿Que es un proyecto?, ¿Qué es un líder de proyecto? y por último fases del proyecto.

El proyecto es aquel en el cual se tiene que resolver un problema, debe de tener un objetivo común, un costo, y un calendario, también no se tiene todo el tiempo del mundo para resolver dicho problema. Un líder de proyecto es el responsable de detectar las necesidades de los clientes y gestionar los recursos económicos, materiales y humanos, para obtener dichos resultados esperados en los plazos establecidos y con una calidad necesaria, el líder debe de tener orientación al logro de objetivos, manejo de conflictos, comunicación, trabajar bajo presión, también hay ciertas competencias técnicas, como métodos de desarrollo e implementación de proyectos y gestión de recursos humanos.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

Al planear un proyecto unas de las partes más importantes son el equipo de trabajo que selecciones ya que serán distintos puntos de vista al fin de concretar una sola idea.

Se comenta acerca de un plan de trabajo para planear diferente de lo que se suele hacer usualmente.

Existen tabletas para requerimientos de caso de uso y normalmente se numeran, tienen que tener algún tipo de caso de prueba por que vamos a escoger varios escenarios alternos.

Comentario: Stanford Seminar - Build The Right It

ALUMNA: Diana Ortega Barron

No. de CONTROL: 181080479

Basándose en su libro "The Right It", comienza con el tema de que al menos el 80 por ciento de las innovaciones fracasan, incluso si se ejecutan de manera competente. Discute cómo replantear el desafío central de la innovación como una cuestión no de habilidad o tecnología, sino de demanda del mercado. Creo que puede ser útil para las organizaciones que pasan a la etapa de acción para las innovaciones que han concebido esto de lo que nos habla es sobre una gran técnica para crear de prototipos realizar pruebas en sí del proceso de en el diseño esto puede ayudarnos de alguna manera a comenzar con la creación de prototipos de una manera más rápida y a presentarlo a los usuarios o clientes.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Para empezar el conferencista habló un poco de lo que paso con el fracaso, dijo que no lo aceptaban en ninguna empresa a las que fue, a la cuarta vez ya dijo que no le iba a pasar por lo mismo, entonces comentó que se hizo emprendedor, en el mismo video dijo que nos iba a dar 7 estrategias para emprender nuestra propia empresa y así no combatir con el fracaso, el creo su propia empresa en el año 1999-2001 en la cual había dicho que recaudaría \$3 millones de dólares, para 2001-2002 se unió a una mi empresa la que actualmente conocemos como Google.

En cierto tiempo fracasó, para eso tuvo que analizar en qué falló y dijo que fracasó era bueno porque de ahí uno aprende de sus errores.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

La conferencia la dirigió el director de ingeniería de google, Alberto Savoia, el cual dirigió el equipo que lanzó el revolucionario proyecto AsWords de Google. Después de fundar dos startups, regresó a Google en 2008 y asumió el rol de "Agitador de innovación", desarrollando capacitaciones y talleres para catalizar la creación inteligente e impactante dentro de la empresa.

También nos habló sobre el fracaso que a las empresas a las que él asistía la aceptaban, lo cual lo guió a convertirse en un emprendedor y nos presentó 7 estrategias para que podamos emprender una empresa.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

Comentario: Las ventajas de crear un prototipo de sistema

ALUMNA: Diana Ortega Barron

No. de CONTROL: 181080479

Primero que nada empieza dándonos una introducción a lo que es un proyecto y cuales son sus etapas, ya que si llevamos perfectamente ese orden, llevaremos un horario mas fijo, organización de tiempo y muchas más ventajas derivado de esto ya que cada fase, seccion, etapa a la larga también tienen consigo una muy larga sección, ya que no debemos distraernos tanto en la estructura del proyecto pero si en el cauce adecuado. Nos dice que el análisis debe ser la parte más delicada ya que de ahí dependerá si el proyecto funcionará en su perfecta forma, tendrá las perfectas pautas para desglosar a su manera sus cinco etapas más esenciales. Una parte muy importante son los roles, de cómo se va a distribuir el desarrollo del proyecto. El balance de cargas debe ser igualitario y no quiere decir que todos sean unos pesados, pero todos deben cargar el mismo proyecto más que nada por el cansancio mental y físico que le provoca a uno, ya que en grupo se trabaja mejor.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Respecto al video que impartió el conferencista Armin Espinoza, empezó explicando sobre el proyecto y sus etapas, para esto tenemos esta materia que tiene que ver con la ingeniería en software, dice que si llevamos un orden de nuestro proyecto vamos a tener de muy buena calidad, vamos a tener un horario cómodo y accesible.

El proyecto contiene para ello lo tenemos que analizar muy bien, saber si existe un problema, los alcances, el diseño del producto, navegación y modificaciones en el proyecto. Una frase que comentó fue la de cualquier persona puede programar y eso me gusto muchísimo, ya que yo no me sentía identificada con la programación.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

Como parte del proceso de diseño se generan diversos productos en distintas fases como el wireframe, el mockup y los prototipos. Cada uno de estos productos tiene un propósito distinto y dependiendo del proyecto, de la franja de tiempo y el presupuesto es posible que no todos los productos puedan ser generados.

Cabe destacar que todos estos productos que se crean en el proceso de diseño no sólo se realizan una sola vez por proyecto y se puede diferenciar entre niveles de calidad. Un ejemplo claro son los wireframes en papel que pueden ser creados rápidamente, pero una vez que se llega a una decisión sobre el wireframe, éste debe ser trasladado a un formato digital que ya considera medidas exactas.

***Comentarios: Free software, free society: Richard Stallman
at TEDxGeneva 2014***

Alumna: Diana Ortega Barron

No. de control: 181080479

Inicia dando una breve explicación de ¿Qué es la computadora?, ¿Qué hace la computadora y cuál es su función?, aparentemente solo realizar las acciones que le mandemos a hacer...que puedes conseguir lo que necesites con el programa adecuado o al menos no todo, nos habla después de cómo controlamos el programa o como el programa

nos controla a nosotros, ya que para controlarlo necesitamos saber cuáles son las diversas implicaciones del software libre y del software propietario para usted, el usuario, qué puede hacer para dejar de ser una víctima, cuáles son los obstáculos a la libertad del usuario de la computadora, ya que define al software propietario como aquel que no es libre. Su uso, redistribución o modificación está prohibida, o requiere una autorización ya que está tan restringida que no puede ser libre de un modo efectivo. En cambio el software libre hace referencia a la capacidad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software que se ha puesto en sus manos; esto implica una gran ventaja para los usuarios de él porque el código fuente es colocado a disposición del usuario, es factible adaptarlo a los cambios del entorno en donde se esté utilizando este tipo de recursos, y esto da pie a la satisfacción de las necesidades de cada usuario.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

En este video nos habla sobre quién controla nuestra computadora, si nosotros o una compañía. Una computadora es una máquina universal que nos ejecutará cualquier cosa que le pidamos ya que ella sabe como recibir una instrucción y ejecutarla y si escribimos correctamente el programa adecuado, conseguiremos cualquier cosa.

Hay dos opciones con el software, cualquiera de los usuarios controla el programa o el los controla a ellos, es inevitable una u otra y para que se pueda controlar el programa ellos necesitan 4 libertades esenciales, esto se refiere al software libre porque respeta la libertad de los usuarios y la comunidad.

Normalmente cada programa tiene dos formas, una que se puede leer y entender y es el código fuente. Hay otro que es ejecutable por números.

Cuando tenemos un software que tiene propietario, este nos puede rastrear, espiar, restringir e impedir hacer algo o que instalemos algo que pueda perjudicar o requerir eliminar una función.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Respecto al video el conferencista nos habla sobre el software libre, en la liberación del ciberespacio. También mencionó 2 preguntas muy importantes y son las siguientes ¿Quién controla la computadora?, y la otra es ¿Qué es una computadora?, para lo cual dijo que una computadora es una máquina universal que tiene como función ejecutar cualquier cosa que le pida dicho usuario, esto es debido a que se le dio un programa, se dice que la computadora solo sabe como recibir una instrucción y ejecutarla.

El programa tiene las instrucciones que dicen qué hacer, escribiendo el programa adecuado para que así se pueda conseguir cualquier cosa, al parecer pensamos que la computadora sigue nuestras órdenes, cuando realmente sigue primero las instrucciones de la compañía.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

RMS fue invitado a dar una charla en abril y aprovechó la oportunidad para explicar los fundamentos del movimiento del software libre al público en general. En este discurso, RMS especifica el tema y deja en claro lo que está en juego. Explica qué es una computadora y quién la controla, cuáles son las diversas implicaciones del software libre y del software propietario para usted, el usuario, qué puede hacer para dejar de ser una víctima, cuáles son los obstáculos a la libertad del usuario de la computadora, y cómo puedes marcar la diferencia.

Estas charlas están "diseñadas para ayudar a las comunidades, organizaciones e individuos a iniciar conversaciones y conexiones a través de experiencias locales similares a TED".

Comentario: Ingeniería de requerimientos: Software Orientado al Negocio.

Alumna: Diana Ortega Barron

No. de control: 181080479

La disciplina de requisitos es una de las disciplinas fundamentales de la Ingeniería de Software, y tal vez sea la que más se negligencia. El trabajo de requisitos es la base para el trabajo de casi todas las otras disciplinas de desarrollo de software. Una falla de requisito provoca un impacto en cascada a lo largo del proyecto. La Ingeniería de requerimientos se basa en los requerimientos funcionales y no funcionales y de dominio, la obtención de requisitos, las técnicas de información en recuperación y la especificación de requisitos en software. Ya que estos principios si no están bien definidos los requisitos no va a estar bien ya que esto tiene la finalidad de entenderlo para nuestro proyecto en vista de todo lo visto. Esto consiste en un uso sistemático y repetitivo de las técnicas que conllevan una identificación, documentación y un amplio mantenimiento con el fin de que estos se cumplan con gran calidad.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

La ingeniería de requerimientos es una de las disciplinas básicas de la ingeniería de software porque es la base para desarrollar el trabajo de casi todas las disciplinas de la ingeniería de software y por ser una disciplina base y un trabajo bien hecho significa ahorrar trabajo.

Existen dos estrategias de desarrollo, que son la estrategia secuencial o en cascada y la estrategia iterativa e incremental. En la estrategia secuencial hay una coincidencia entre disciplina y fase de un proyecto y cada disciplina es ejecutada de manera completa para que la próxima disciplina pueda ser el trabajo.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

En el video se empezó hablar sobre la ingeniería de requerimientos la cual es de suma importancia para la ingeniería de software, y está compuesta por varias disciplinas, si se comete algún error esto impactará sobre las mismas disciplinas.

Cuando se habla de disciplinas se refiere a un conjunto de actividades similares, una disciplina no significa un momento específico del

proyecto o donde el trabajo es ejecutado, la disciplina es un agrupador.

Hay dos tipos de estrategias, la primera es la estrategia secuencial o en cascada y segundo es la estrategia iterativa o incremental, la primera consiste en que hay una coincidencia entre disciplina y fase de un proyecto y cada disciplina es ejecutada de manera completa, para que la próxima disciplina pueda realizar el trabajo, y la segunda estrategia es distinta y es dividida, se hace entrega por partes.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

La disciplina de la ingeniería de software 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.

Se tiene que la aplicación de un enfoque sistemático disciplinado y cuantificable para el desarrollo, operación y mantenimiento de software, es decir, la aplicación de la ingeniería de software.

Nuestros clientes son nuestra prioridad ya que siempre tenemos que tener claro la necesidad de negocio de nuestro cliente ya que sin esto no sabremos como satisfacer a nuestros clientes.

Comentario: A Philosophy of Software Design | John Ousterhout | Talks at Google.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

John es profesor de informática en Stanford. Él explicó que imparte un curso del diseño de software, que no es como otros profesores, la verdad me gusto mucho como explico y como imparte su curso, desde cero para que sus alumnos le entiendan mejor, chequea con ellos el código, se los explica y después por equipos les da una clase de 1hr con explicación.

Dice que la clase es como un rectángulo y el área es su funcionalidad, entonces se podría pensar que ese es el beneficio que brinda la clase al resto del sistema, después el borde superior es la interfaz de la clase.

Nos menciono sobre tres ejemplos, uno de ellos fue Java de las subcadenas, hay varios métodos que extrae una subcadena de una cadena y si alguno de los rangos esta fuera y manda una excepción.

Me gustó mucho el video aparte de que estuvo interesante.

Diana Ortega Barron

No. de control:181080479

John nos resume tiene una amplia gama de temas relacionados con la infraestructura para la construcción de sistemas de software, incluidos los sistemas distribuidos, los sistemas operativos, los sistemas de almacenamiento, los marcos de desarrollo y los lenguajes de programación aparte de que la mayor parte de su investigación actual se encuentra en el área de la computación granular como lo que son las nuevas capas de pila de software que permiten la ejecución de una gran cantidad de tareas muy pequeñas en un centro de datos. El trabajo actual incluye proyectos que desarrollan nuevas técnicas para la gestión de subprocesos, la comunicación en red y el registro.

También es director de facultad del Stanford Platform Lab , un grupo de investigación que incluye varios profesores y proyectos en las áreas de sistemas distribuidos, sistemas a gran escala y redes.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Como podemos observar en el video se empieza hablar sobre una persona que se llama John el cual es un profesor de informática en la Universidad de Stanford, obtuvo varios premios uno de ellos fue el premio al sistema, entre otros.

Jonh nos empieza hablar sobre la gente que ha estado programando las computadoras, esto ya tiene más de 80 años, sin embargo el diseño de software sigue siendo absolutamente un arte negro, nosotros no sabemos hacer el diseño del software o incluso si esta bueno el software, dice que no se habla sobre lo importante que es el diseño del software.

La verdad me gusto mucho el video ya que el profesor Jonh explicó muy bien lo del diseño de software, lo cual me parece muy importante saber en qué consiste.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

Este video aborda el tema del diseño de software: cómo descomponer sistemas de software complejos en módulos (como clases y métodos) que se pueden implementar de forma relativamente independiente. El video introduce el problema fundamental en el diseño de software, que es la gestión de la complejidad. Se analizan cuestiones filosóficas sobre cómo abordar el proceso de diseño de software y presenta una colección de principios de diseño para aplicar durante el diseño de software.

El video también presenta una serie de señales de alerta que identifican problemas de diseño. Puede aplicar las ideas de este libro para minimizar la complejidad de los grandes sistemas de software, de modo que pueda escribir software de forma más rápida y económica.

Proyectos de calidad comienzan con requisitos de calidad.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

Es una condición o capacidad que un usuario necesita para resolver un problema o lograr un objetivo. También es una condición o capacidad que debe cumplir o poseer un sistema, la representación documentada de una condición o capacidad.

Ser un contrato entre cliente y desarrolladores no se deben enfocar en aspectos de diseño o implementación, además de ser detallado se debe promover la comunicación entre las dos partes. El nivel de confianza entre las dos partes determina el nivel de detalle.

Debe ser correcta ya que cada requisito satisface la necesidad o la demanda legítima del negocio.

Tiene que ser clara sin ambigüedad. tiene una interpretación única para todo el público. el lenguaje natural, casi siempre usado para describir requisitos.

Trenzable, establece la relación entre los requisitos, sus fuentes y sus productos derivados.

Diana Ortega Barron

No. de control:181080479

Pues como comentario cabe agregar que los proyectos de software de calidad requieren de una especificación de requisitos de calidad y diversos estudios muestran que buena parte de los defectos que se presentan en un software, se originan en la especificación de requisitos. Y lo más importante y entre más temprano se detecta un problema en un proyecto, más económica es su corrección ya que por

lo tanto, el primer paso en dirección a la mejora de calidad de un software es la mejora de calidad de la especificación de requisitos el propósito de este webinar es abordar...¿qué es requisito de software?, ¿qué es especificación de requisitos?, el papel de la especificación de requisitos en un proyecto de software, el origen de los defectos en los proyectos y costo relativo de su corrección, ¿cuál es el nivel de detalle apropiado para la especificación?, ¿cuáles son los criterios de calidad deseados? Y las actividades que aseguran una especificación de requisitos de calidad

ALUMNA: Laura Durón Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Respecto al video el conferencista no se escuchaba para nada, por lo que vi en su agenda son los temas que vimos en el video, el empieza a presentar, y la primera pregunta fue ¿Por que calidad de requisitos? y por lo que vi se dice que hay una mala gestión de requisitos, y que cada 47% es de fracasos de proyectos.

¿Qué es calidad? la calidad es el agrado de un conjunto de características que cumplen ciertos requisitos, otra pregunta super importante fue la de ¿Qué requisito de software? este contiene 3 pasos fundamentales, el primero consiste en la condición o capacidad que dicho usuario necesita para resolver un problema o lograr un objetivo, el segundo paso de condición es de que se debe cumplir o poseer un sistema, el último es la representación documentada.

La especificación de requisitos consiste en un conjunto:

- Ayuda a los clientes a especificar con precisión lo que se desea obtener de un software.

- Ayuda a los desarrolladores a entender lo que específicamente lo que el cliente pide.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

Ofrecer productos y servicios de buena calidad es una de las metas más planteadas por las empresas hoy en día pues están en búsqueda de la excelencia.

Aplicar nuevos conceptos en las compañías representaría toda una nueva metodología que permitirá realizar actividades diarias de manera efectiva focalizándose en la satisfacción del cliente y la mejora continua de procesos de un ajuste a los requisitos y necesidades del cliente.

El propósito es desarrollar trabajo con propósito de calidad para nuevos proyectos.

Comentario: The unexpected benefit of celebrating failure

/ Astro Teller

Alumna: Diana Ortega Barron

No. de control: 181080479

X es una "fábrica de sueños lunares". Un sueño lunar es una idea audaz y visionaria y, en la fábrica, un equipo multidisciplinario colabora para diseñar estrategias concretas para realizar los sueños lunares. El proceso consta de tres partes: identificar un problema que afecte a millones de personas, inventar una idea radical para resolver el problema y probar la viabilidad de la solución.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

Los grandes sueños no son solo visiones, son las visiones y las estrategias que las hacen reales. Ellos definen a los sueños cómo encontrar un problema que afecte a millones de personas, encontrar y proponer una solución radical para ese problema y tiene que haber una razón para creer que podría construirse la tecnología para esa solución radical.

Un ejemplo que me llamó mucho la atención fue de un globo aerostático con el cual quieren llevar una conexión de internet a las zonas rurales y remotas del mundo. Pero los vientos son demasiado fuertes y podrían volar ya que los globos son altos que no sería posible atarlos a la tierra. En cambio si dejan que los globos vayan a la deriva, como la estratosfera tiene vientos a diferentes velocidades y direcciones en estratos delgados, puedan maniobrar los globos haciendo que suban o bajen con la estratosfera.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Con respecto al video que vi me pareció muy interesante todo lo que estaba diciendo sobre los sueños, las visiones que tenemos con proyectos en mente, al parecer vi un pizarrón en el cual había varios

círculos, era como el círculo del IKIGAI, y en medio había una x, la x es un sueño lunar en cual se generan ideas y visiones, con este video puedo comenzar un proyecto en el que me sienta a gusto, siento que el video fue muy filosófico, ya que puedo decir que el conferencista dijo que hay que motivarnos en cada sueño que nos propongamos y si no sale ese sueño o proyecto hay que replantearse desde un inicio, para poder tener un mejor manejo y rendimiento del proyecto.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

Astro Teller es un hombre que tiene una misión con ideas que podrían remodelar nuestras vidas y ayudar a hacer del mundo un lugar maravilloso a través de la tecnología.

En esta plática TED, nos da una mirada privilegiada a lo que se llama la "fábrica de disparos a la luna", donde él y su equipo están trabajando para encontrar soluciones a algunos de los problemas más grandes del mundo. "Los grandes sueños no son solo visiones", dice Astro Teller, "son visiones unidas a estrategias para hacerlos realidad". Teller quiere crear una organización en la que las personas se sientan cómodas trabajando en proyectos grandes y arriesgados mientras están completamente preparadas para enfrentar (e incluso celebrar) el fracaso.

Comentario: Retos y soluciones de trabajar con requerimientos de software

Alumna: diana ortega barron
n. de control: 181080479

La especificación de requerimientos es el contrato entre clientes y desarrolladores. Debe presentar todo lo que será entregado al cliente, cumpliendo con todas sus necesidades, demostrando que solucionar conflictos es una responsabilidad más directa del director de proyectos que el analista. Para así poder desarrollar habilidades de relacionamiento interpersonal

Ya que los problemas identificados pueden ser resumidos en un incorrecto desarrollo de los sistemas de servicio de tecnología de la información que generan altos costos de las prestaciones, baja calidad del servicio y largos tiempos de respuestas a los clientes, esto lo cual genera como meta futura, la definición de un modelo para el desarrollo de sistemas de servicio de tecnología de la información centrados en el Software como Servicio, que les permita principalmente a las pequeñas

y medianas empresas analizar, diseñar, implementar, verificar y validar sus sistemas de servicio con mayores márgenes de éxito.

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

Una ingeniería de requerimientos es la disciplina del 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.

También es una condición o capacidad que un usuario necesita para resolver un problema o lograr un objetivo y es la capacidad que debe poseer un sistema o uno de sus componentes para satisfacer un contrato estándar, especificación u otra documentación.

El gran valor del requerimiento es comprender correctamente las necesidades, aunque el usuario no sepa decir con claridad lo que desea. Los métodos a evaluar deben de ser bien evaluados ya que lo que funciona bien para algunos, no funciona bien para otros.

La especificación de requerimientos es el contrato entre clientes y desarrolladores, debe presentar todo lo que será entregado al cliente, cumpliendo con todas sus necesidades

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

En el video el conferencista explicó sobre la ingeniería de requerimientos, su importancia, que es el requerimiento de software, y los retos. Cuando empezó hablar sobre qué es la ingeniería de requerimientos esto se refiere a que es una disciplina ya que cuenta con uso sistemático, en el cual se abarca actividades de identificación, documentación y mantenimiento de un conjunto de requerimientos para dicho Software, con la finalidad de que cumplan con los objetivos de negocio y que haya calidad. Su importancia tiene que ver cuántos fracasos hay en los proyectos y esto se debe a la gestión deficiente de los requerimientos, además también cuenta con un 20% de defectos que suelen surgir en los requerimientos, para esto tenemos que encontrar y corregir los defectos que suele tener el Software.

Me pareció súper interesante resaltar la siguiente pregunta ¿Qué es el requerimiento de Software?, esta pregunta es muy importante ya que cuenta con 3 pasos, el primer paso es una condición que un usuario necesita para resolver un problema, la segunda se refiere a cumplir o poseer un sistema para poder satisfacer el contrato, y por último paso es la representación de la documentación. Los retos que hay son varios pero el principal es el de la comunicación, el cual para mi es muy importante ya que la comunicación es fundamental en todos los aspectos.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

En la actualidad las organizaciones de tecnología de la información dedican la mayoría de sus esfuerzos en la búsqueda de valor para su negocio, sacrificando en mucho de los casos la calidad del servicio ofrecido.

Por otro lado existen también entidades que reconocen la importancia de altos niveles de calidad para la fidelización de sus clientes. Otros los más emprendedores y estratégicos unen ambas necesidades en los de una buena gestión de servicios , aumento de la eficiencia, alineación de los procesos de negocio y el uso inteligente de la infraestructura , estos han ido evolucionando en iniciativas tecnológicas hasta llegar al mundo en la nube e implementar modelos de negocios como el Software como Servicio.

SPRINT / Jake Knapp & John Zeratsky / Talks at Google

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

Se me hizo interesante el video porque nos habló sobre un robot que crearon cuya finalidad es que funcionara como una persona de servicio de un hotel. Tuvieron las ideas y entre un grupo de personas empezaron a crearlo, dibujarlo, diseñarlo, querían que tuviera un aspecto de un perrito, le pusieron movimiento para que cada que el robot hiciera una entrega a una habitación se moviera de una manera feliz o agradecida. También le diseñaron una cara la cual lo pusieron en un mini iPad. Un viernes hicieron la prueba del robot y para esto realizaron un test y el socio fue a realizar la prueba. La prueba fue en un hotel, empezaron a colocar el equipo necesario para realizarla. Hicieron 5 pruebas con diferentes personas y esas personas se mostraron frías con el robot, pero finalmente se logró lo que querían.

Alumna: Diana ortega barron

numero de control: 181080479

Como relata el diseñador Knapp en el prefacio de esta útil guía empresarial, pasó años sintiéndose infeliz en el trabajo; la mayor parte de su tiempo lo dedicaba a las cosas menos importantes. Luego se fue a trabajar en Google, lo que anima a centrarse en el trabajo que más importa. En el proceso, aprendió lecciones importantes sobre el origen de las mejores ideas, en particular, que nada obliga a enfocarse como una fecha límite. Knapp y los coautores Zeratsky y Kowitz continúan describiendo el proceso de "sprint" de una semana que utilizan en Google Ventures para ayudar a las empresas emergentes. Los autores guían a los lectores a través del montaje de pequeños equipos, aprender rápidamente, utilizar todas sus herramientas y aprender de casos de prueba.

ALUMNA: Laura Durán Aguilar

No. CONTROL: 181080392

En el video se habló de un libro que se llama Sprint el cual se generó a base de un proceso y todo comienza a partir del año 2003, para el conferencista que estaba dando el discurso mencionó que el libro era como su primer hijo el cual no le prestaba tanta atención o no le daba importancia, y en eso comentó que a partir de ahí se volvió más productivo, se fue a trabajar a Google y como que su vida empezó a tomar un sentido más productivo con más curiosidad, tiene un espíritu de experimentación ya que es un nuevo lugar, yo también me siento como el ya que cuando algo no me gusta no le tomo tanta importancia pero cuando estoy en lo que más me apasiona que el decorar casas, muebles, diseños entre otras cosas.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

Habla sobre el libro que está escrito principalmente para líderes empresariales y emprendedores que pasan la mayor parte de su tiempo averiguando dónde están los lugares más importantes para enfocar nuestros esfuerzos, imaginando cuáles son las mejores ideas. en la vida real y, lo que es más importante, determinar cuántas reuniones y debates se necesitan antes de saber que tenemos la solución adecuada. En resumen, un sprint ofrece un camino radicalmente eficiente para resolver grandes problemas, probar nuevas ideas y hacer más con mayor rapidez.

Introducción a los patrones de diseño

Alumna: Mateos Ramón Rebeca
No. Control: 181080442

Un patrón de diseño es la solución a un problema de diseño el cual debe ser comprobado su efectividad resolviendo problemas similares en el pasado y también debe de ser reutilizable.

La importancia de los patrones de diseño, nos demuestra la madurez de un programador de software, evita reinventar la rueda, agiliza el desarrollo de software, se basa en las mejores prácticas de programa. Y lo que se busca con ello es tener un catálogo de soluciones probadas de diseño para problemas comunes para así evitar la reiteración en la búsqueda de soluciones a problemas ya conocidos y facilitar el aprendizaje a nuevas generaciones de programadores.

Lo que no buscamos es imponer ciertas alternativas de diseño frente a otras, imponer la solución definitiva a un problema de diseño, eliminar la creatividad inherente al proceso de diseño.

Los tipos de patrones de diseño son:

- Patrones de diseño: este tiene un contexto pequeño ya que se centran en la forma en que se crean, estructuran o interactúan con el resto.

- Patrones arquitectónicos: este afecta la forma de trabajar del todo el componente, impone restricciones, así como la forma en que se comunica con otros componentes.

Alumna: Diana ortega barron
numero de control: 181080479

Lo que pude razonar con esta conferencia es que hoy en día aprender patrones de diseño no es una cualidad más, si no una obligación. Y es que estudiar y comprender los patrones de diseño nos convierte en un mejor programador/arquitecto y es clave para conseguir una mejor posición en el mundo laboral.

Este libro fue creado con la intención de enseñar a sus lectores cómo utilizar los patrones de diseño de una forma clara y simple desde un enfoque práctico y con escenarios del mundo real para poder enfocarte en una perspectiva del mundo real, en donde el lector pueda aprender a utilizar los patrones de diseño en entornos reales y que puedan ser aplicados a proyectos reales. como por ejemplo para aprender a crear figuras geométricas, hacer una pizza o crear una serie de clases de animales que ladren o maúllen; esos eran los ejemplos que siempre encontraba, que si bien explicaban el concepto, se complicaba entender cómo llevarlos a escenarios reales. Este es sin duda unos de los libros más completos que se puede conseguir acerca de los patrones de diseño, abordamos 25 patrones de diseño, exponemos 25 escenarios del mundo real que son solucionados utilizando patrones de diseño y se explica con código completo.

ALUMNA: Laura Durón Aguilar

No. CONTROL: 181080392

Respecto al video el conferencista Oscar Blandante empezó a dar una breve introducción sobre ¿Qué es un patrón de Diseño?, lo cual me pareció súper interesante ya que se puede comprender fácilmente, el patrón de diseño tiene una solución a un problema de diseño y tiene que ser comprobado con su efectividad, también es reutilizable. La historia de los patrones de diseño empezó desde la arquitectura tradicional, con base a la arquitectura tradicional existe un libro A Pattern Language en el cual se mencionan conceptos para la realización de problemas y soluciones a dicho diseño de la arquitectura tradicional.

La importancia de los patrones de diseño es demostrar la madurez de un programador de Software, tiene que evitar reinventar la rueda, agiliza el desarrollo de Software, se basa en las mejores prácticas de programas y permite utilizar un vocabulario común.

ALUMNO: ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

No. CONTROL: 181080399

Y es que estudiar y comprender los patrones de diseño nos convierte en un mejor programador/arquitecto y es clave para conseguir una mejor posición en el mundo laboral.

Habla sobre su libro que fue creado con la intención de enseñar a sus lectores cómo utilizar los patrones de diseño de una forma clara y simple desde un enfoque práctico y con escenarios del mundo real.

Se enfoca en ofrecer una perspectiva del mundo real, en donde el lector pueda aprender a utilizar los patrones de diseño en entornos reales y que puedan ser aplicados a proyectos reales.

Liga de plataformas

GitHub: <https://github.com/Rebeca115>

GitLab: <https://gitlab.com/Rebeca115>

GitHub: <https://github.com/SergioRosasTr>

GitLab: <https://gitlab.com/SergioRosasTr>

GitHub: <https://github.com/joplin-drix> (diana)

GitLab: https://gitlab.com/joplin_drixX (diana)

GitLab: <https://gitlab.com/laura07071> (Laura)

GitHub: <https://github.com/Laura-07072000> (Laura)