

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.

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, ya que hay varios problemas con crear un Software.

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.

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.

Comentarios: "SWEBOOK"

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 SWEBOOK, el uso que tiene y este salió en el año 2004, se habló de las categorías del SWEBOOK, 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.

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.

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 llegó 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.

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.

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.

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

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.

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

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 terna perfecta para la competitividad

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: 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"

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.

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

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.

Comentario: El agile mindset: más allá de una metodología

ALUMNA: Laura Durán 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.

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

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.

Comentario: Pequeño Taller de Administración de Proyectos

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.

Comentario: Stanford Seminar - Build The Right It

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. Para mi esta conferencia me gusto mucho ya que se habló del fracaso y eso es lo que yo aprendí de mis errores para ya no cometerlos en un futuro.

Comentario: Las ventajas de crear un prototipo de sistema

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 muchisimo, ya que yo no me sentía identificada con la programación.

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

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.

Comentario: Ingeniería de requerimientos: Software Orientado al Negocio.

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.

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

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.

Proyectos de calidad comienzan con requisitos de calidad.

ALUMNA: Laura Durán 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.

Comentario: The unexpected benefit of celebrating failure | Astro Taller

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.

Comentario: Retos y soluciones de trabajar con requerimientos de software

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.

SPRINT | Jake Knapp & John Zeratsky | Talks at Google

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.

Introducción a los patrones de diseño

ALUMNA: Laura Durán 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 menciona 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.

