



Universidad de Guadalajara
Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías
Departamento de Ciencias Computacionales
Guadalajara, Jalisco

División de Tecnologías para la Integración Ciber-Humana

Ingeniería en Informática



Ingeniería de Software 2025A

Profesor: Francisco Javier Quintanilla Moreno.

Tarea 1: Introducción al software

Equipo 2:

Torres Hernandez Omar
Rojas Vega Leopoldo Alejandro
Ek Poot Pulido Michelle Diane

Codigo

218767619
218519062
211597866



1. Objetivo.

El estudiante explicará el ciclo de vida para el modelado de software utilizando un mapa mental.

2. Desarrollo.

Nombres de usuario en Github:

MichelleDianeEk

LeopoldoRojas26

NotStarGazerO

Link de Repositorio en Github: <https://github.com/LeopoldoRojas26/Ingenieria-de-software.git>

Mapa Mental:(Revisar Anexo 1)

3. Conclusión.

El equipo pudo notar que cada IA utiliza diferentes fuentes bibliográficas para brindarnos la información que se le pide. Como producto tenemos diferentes definiciones sobre los conceptos de este tema; estas no son contrarias una de la otra, por lo que el equipo decidió hacer una fusión de las respuestas arrojadas por las IAs, ya que consideramos que estas pueden ser complementarias. Por lo que,



entendemos que el software es un conjunto de líneas de código que tienen como objetivo resolver una tarea, pudiendo desarrollarlo a través de varias técnicas. Cabe recalcar que el software (código) tiene que ser mantenido con el tiempo, y su mantención dependerá del tipo de técnica que se empleó al desarrollarlo, así como las que se implementan dentro del código. Además, el software creado se puede clasificar dependiendo de las problemáticas que tenga como objetivo resolver, ya que existe código que se crea para resolver problemas lógicos, modelado, manejo de datos, seguridad, etc.

4. Fuentes.

ChatGPT Referencias – Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (8th ed.). McGraw-Hill Education.

- Sommerville, I. (2016). *Software Engineering* (10th ed.). Pearson Education.

- Boehm, B. W. (1988). A Spiral Model of Software Development and Enhancement. *ACM SIGSOFT Software Engineering Notes*, 11(4), 14-24.
<https://doi.org/10.1145/12944.12948>

- Beck, K., Beedle, M., van Bennekum, A., et al. (2001). *Manifesto for Agile Software Development*. Retrieved from <https://agilemanifesto.org>

Copilot Referencias – Sommerville, I. (2016). *Software Engineering* (10th ed.). Pearson.

- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2014). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (8th ed.). McGraw-Hill Education.

- IEEE Computer Society. (2013). *SWEBOK v3.0: Guide to the Software Engineering Body of Knowledge*. IEEE Press.

Anexo 1 (Mapa Mental)

