

Ingeniería de Software I - Turno 2 - 11 de diciembre de 2024

Nombre y apellido: Martín Guaymas

Nro. Alumno: 2306110

TEMA 2

2.80

Responda V (Verdadero) o F (Falso). Con tinta, no se puede utilizar lápiz. (Total 4pts)

1.	Los productos de software personalizados están diseñados para satisfacer las necesidades generales del mercado.	V	X
2.	Los métodos discretos de recopilación de información no son suficientes por sí solos y deben complementarse con otros métodos.	V	/
3.	La elicitación de requerimientos es una actividad principalmente técnica, con pocos desafíos sociales.	F	/
4.	Las historias de usuario se utilizan principalmente en proyectos ágiles, pero son inapropiadas para proyectos con requisitos volátiles.	F	/
5.	El proceso de especificación de requerimientos dinámicos no toma en cuenta los cambios que ocurren a lo largo del tiempo en un sistema.	F	/
6.	Un requerimiento funcional describe una restricción específica sobre cómo se debe construir el sistema, mientras que los no funcionales detallan qué debe hacer el sistema.	F	/
7.	El modelo de diagramas de casos de uso facilita la participación activa de los usuarios en la definición de los requerimientos. → El modelo no tiene que ver con la parte de los usuarios.	F	X
8.	Un caso de uso puede ser considerado un requerimiento, aunque no tenga un escenario asociado.	F	/
9.	Las Redes de Petri son útiles para modelar sistemas concurrentes y garantizar que no ocurran condiciones de bloqueo.	V	/
10.	El disparo de una transición en una Red de Petri puede generar un número ilimitado de tokens en los lugares de salida.	V	X
11.	Para construir tablas de decisión, el analista necesita determinar el tamaño máximo de la tabla; eliminar cualquier situación imposible, inconsistencia o redundancia, y simplificar la tabla lo más que pueda.	V	/
12.	Una tabla de decisión puede incluir condiciones no atómicas si son esenciales para el problema que se modela.	F	/
13.	En la nivelación de un DFD (Diagrama de Flujo de Datos), las entradas y salidas de un proceso padre deben mantenerse en los diagramas hijos correspondientes.	V	/
14.	El modelo en cascada permite la iteración entre sus etapas, lo cual lo hace flexible para adaptarse a cambios en los requisitos.	F	/
15.	El modelo en espiral combina actividades de desarrollo con la gestión de riesgos, permitiendo iteraciones y ajustes rápidos.	V	/
16.	Un prototipo evolutivo se utiliza para construir rápidamente un sistema o parte de él con el objetivo de comprender mejor los requisitos.	V	/
17.	El modelo de desarrollo por fases implica que dos sistemas funcionen en paralelo: uno en operación y otro en desarrollo.	V	X
18.	La norma ISO/IEC 25010 establece un marco para evaluar la capacidad y madurez de los procesos de una organización.	N	X
19.	En el ciclo de mejora continua basado en ISO 9001, el modelo PDCA (Plan-Do-Check-Act) se utiliza para implementar y verificar mejoras en procesos de desarrollo.	F	X
20.	En los sistemas de información, la calidad depende únicamente del software y no de factores como los datos o los procesos organizacionales.	F	/

Firma del alumno:

Responder en cada recuadro con tinta, no se puede utilizar lápiz.

1. Describa 3 ventajas y 3 desventajas de las entrevistas. (2pts)

Ventajas:

- * El estar cara a cara permite captar sentimientos, además que no se pueden aprehender si la entrevista fuese a distancia por ejemplo.
- * Con el punto anterior, podemos decir que permite una mayor comprensión de los requerimientos del sistema a desarrollar.
- * Es suficiente por sí sola y puede no ser necesaria complementarla con otros métodos de recolección.

Desventajas:

- * Resultan costosas en términos de disponibilidad y de espacio.
- * Si se requiere un extenso entendimiento como rol de entrevistador, si éste no sabe manejar la entrevista, puede resultar perjudicial para la misma.
- * No aplicables a distancia (se provee información de cara a cara).

(2p)

2. Indicar 6 principios de las metodologías ágiles (2pts)

- Interacción continua del cliente en el proyecto asignado.
- Se entregan iteraciones de desarrollo y se realizan pequeñas entregas.
- Todo cambia e es aceptado y bien recibido.
- Se realizan pequeñas entregas del proyecto, agregando funciones.
- Si se puede esperar por cambios, mejor.
- Se validan y se verifican los requerimientos en toda fase del proyecto.
- La documentación se va completando poco a poco, no se espera a todo a su finalización.

⊗

PRÁCTICA

(2p)

3. Definir los artefactos que utiliza la metodología SCRUM (2pts)

- Product backlog: especificaciones del producto junto a sus requerimientos.
- Sprint meeting: reunión rápida de 15 a 30 minutos.
- Backlog refinement.
- Project backlog: objetivos del proyecto. Al finalizar el proyecto existe otro artefacto donde se expresa si se cumplieron o no adecuadamente e incluso status.

(2p)

Firma del alumno: