

Responda V (Verdadero) o F (Falso). Con tinta, no se puede utilizar lápiz. (0.25 c/u). Las incorrectas restan (0.15). En blanco no suma ni resta (0).

1.	La línea base en la GCS es una especificación o producto que aún no se ha revisado formalmente.	
2.	El software de una organización es el activo más grande, representa el capital intelectual.	
3.	El líder de un equipo de desarrollo de software debe alentar, celebrar los logros individuales y generar espíritu comunitario.	
4.	Realizar un desarrollo ágil de software implica dejar de lado la gestión de riesgos.	
5.	Los riesgos de poco impacto, pero con gran probabilidad de ocurrencia deberían tomarse en cuenta para la línea de corte.	
6.	En la planificación temporal un "hito" es una secuencia de acciones a realizar en un plazo determinado.	
7.	En la planificación temporal tener un margen total de 5 días significa que la tarea puede iniciarse con 5 días de retraso sin que ello afecte a la duración total del proyecto.	
8.	El diseño de experiencias de usuario (Ux) es un conjunto de métodos aplicados al proceso de diseño que buscan satisfacer las necesidades del cliente y proporciona una buena experiencia a los usuarios destinatarios.	
9.	Organizar la arquitectura de la información de una interfaz es uno de los principios del diseño de experiencia de usuario.	
10.	En el diseño de software la cohesión es una medida de fuerza o relación funcional existente entre las sentencias o grupos de sentencias de un mismo módulo.	
11.	El diseño arquitectónico de software que utiliza un patrón de cliente servidor tiene como ventaja que soporta el desarrollo incremental.	
12.	En el diseño arquitectónico de software el modelo de control basado en eventos es un subsistema que tiene la responsabilidad de iniciar y detener otro subsistema.	
13.	Las métricas post mortem como LDC permiten conformar una línea base para futuras métricas.	
14.	La técnica de estimación Delphi es desarrollada por cualquier grupo de personas con conocimientos o capacitación especializados en el tipo de desarrollo y se lleva un registro de cada persona que aportó a la estimación para volver a consultar.	
15.	La revisión de requerimientos y el diseño contribuyen a mejorar las pruebas dado que permiten descubrir los problemas (defectos) en las etapas tempranas del desarrollo de software.	
16.	Los casos de prueba obtenidos en la prueba de camino básico garantizan que se ejecuta al menos una vez cada sentencia del programa.	
17.	En la estrategia de prueba de integración considera un módulo crítico aquel que tiene un alto nivel de control.	
18.	Las pruebas de validación comienzan cuando terminan las pruebas de caja negra.	
19.	La ley de Lehman sobre estabilidad organizacional dice que el cambio incremental de cada entrega de desarrollo de software es aproximadamente constante.	
20.	El Mantenimiento adaptativo de software tiene que ver con las tecnologías cambiantes, así como con las políticas y reglas relacionadas con su software.	

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

1. Mencione los 4 tipos de diseño. (1pt)

<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--

Firma del alumno:

Ingeniería de Software II - 16 de julio de 2025

TEMA 1

NRO ALUMNO:

APELLIDO:

NOMBRE:

2. Defina 4 criterios técnicos para un buen diseño de software. (1pt).

3. Explique en qué consiste hacer el análisis y planeación de riesgos. (1pt)

4. Mencione 2 características y 2 desventajas de los sistemas distribuidos. (1pt)

5. Indique los distintos tipos de prueba de las estrategias de prueba (1pt)

Firma del alumno: