

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

35

1.	La planificación temporal es una actividad que distribuye el esfuerzo estimado a lo largo de la duración prevista del proyecto.	V	✓
2.	Las métricas post-mortem (como LDC) pueden conformar una línea base para futuras estimaciones.	V	✓
3.	La GCS es una actividad que se aplica al finalizar todo el proceso del software.	F	✓
4.	Las 4 P de la gestión de un proyecto de software son: Personal, Producto, Proceso, Permanencia.	F	✓
5.	El paradigma cerrado de gestión de equipos de desarrollo se caracteriza porque el trabajo se realiza de manera colaborativa y la toma de decisiones consensuadas constituyen las características de los equipos.	F	✓
6.	La planificación es el conjunto de actividades que asegura que el software implemente correctamente una función específica.	F	✓
7.	Una estrategia de riesgo reactiva es tener estrategias de tratamiento del riesgo.	V	X
8.	Los riesgos de desarrollo de software se categorizan en: producto, proyecto y negocio.	V	✓
9.	La etapa de diseño de software es una etapa en la que no se involucra la calidad porque es una representación gráfica.	F	✓
10.	El concepto de "abstracción" en el diseño de software permite concentrarse en un problema a un nivel de generalización sin tener en cuenta los detalles de bajo nivel.	V	✓
11.	En la representación de la información, además de utilizar un color para indicar el significado es necesario agregarle información textual.	F	X
12.	En el diseño UX el "diseño visual" es la interacción entre un usuario y producto, donde el objetivo es que sea agradable para el usuario.	F	✓
13.	Los requerimientos no funcionales <u>NO</u> se ven afectados por la arquitectura de software.	F	✓
14.	Una de las desventajas del patrón de repositorio, en la arquitectura de software, es que los subsistemas deben estar acordes a los modelos de datos del repositorio.	F	X
15.	La "evaluación administrativa del área de informática" es uno de los campos de acción de la auditoría informática.	V	✓
16.	La principal desventaja del enfoque descendente en las pruebas de integración es la necesidad de los resguardos.	F	X
17.	La etapa de prueba no debería ser la primera en que se localizan defectos.	F	X
18.	La prueba de caja blanca se refiere a las pruebas que se llevan a cabo sobre la interfaz del software.	V	✓
19.	La auditoría es una actividad meramente mecánica.	F	X
20.	Las tareas de mantenimiento nunca provocan <u>reiniciar</u> las fases de análisis, diseño e implementación.	V	✓

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

1. Exprese 4 características de un buen SRS.

- Ser claro y entendible por las partes involucradas
- Completa y detallada, de manera formal
- No Ambigua.
- Establecer un acuerdo entre las partes involucradas

2. Explique 4 diferencias entre experiencia de usuario (Ux) y el desarrollo de interface (UI)

(This section is crossed out with a diagonal line. A circled '0f' is visible on the right side.)

3. ¿Cuáles son las características del mantenimiento de software?

(This section is crossed out with a diagonal line. A circled '0f' is visible on the right side.)