

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

1.	La planificación temporal es una actividad que distribuye el esfuerzo estimado a lo largo de la duración prevista del proyecto
2.	Las métricas post-mortem (como LDC) pueden conformar una línea base para futuras estimaciones.
3.	La GCS es una actividad que se aplica al finalizar todo el proceso del software.
4.	Las 4 P de la gestión de un proyecto de software son: Personal, Producto, Proceso, Permanencia
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
6.	La planificación es el conjunto de actividades que asegura que el software implemente correctamente una función específica.
7.	Una estrategia de riesgo reactiva es tener estrategias de tratamiento del riesgo.
8.	Los riesgos de desarrollo de software se categorizan en: producto, proyecto y negocio
9.	La etapa de diseño de software es una etapa en la que no se involucra la calidad porque es una representación gráfica.
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
11.	En la representación de la información, además de utilizar un color para indicar el significado es necesario agregarle información textual.
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.
13.	Los requerimientos no funcionales NO se ven afectados por la arquitectura de software
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.
15.	La "evaluación administrativa del área de informática" es uno de los campos de acción de la auditoría informática.
16.	La principal desventaja del enfoque descendente en las pruebas de integración es la necesidad de los resguardos.
17.	La etapa de prueba no debería ser la primera en que se localizan defectos.
18.	La prueba de caja blanca se refiere a las pruebas que se llevan a cabo sobre la interfaz del software.
19.	La auditoría es una actividad meramente mecánica
20.	Las tareas de mantenimiento nunca provocan reiniciar las fases de análisis, diseño e implementación.

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

1. Exprese 4 características de un buen SRS.

Alcance: colección de buenas prácticas o/ desarrollo software

Ambiente: El software puede funcionar solo o acompañado o bien puede integrarse con otros sistemas lo cual debe documentarse

Correcto: con los requerimientos planteados se ejecuta el software.

No ambiguo: cada requisito tiene solo 1 interpretación.

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

La UI (user interface) se caracteriza por:

- ① - diseño visual, diseño gráfico
- ② - colores
- ③ - maquetas (layouts)
- ④ - menús

La UX (user experience) se caracteriza por:

- ① - diseño de interacción
- ② - prototipos
- ③ - arquitectura
- ④ - investigación

- escenarios

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

* Pueden existir efectos secundarios sobre hardware, software, etc.

* Los mantenimientos pueden provocar disminuciones de calidad.

* Al realizarse mantenimiento se reinician fases de análisis, pruebas, etc.

* incluye entre 40 y 75% del presupuesto

Grandes trabajos mantenimientos por:

- Solucionar errores
- Añadir mejoras
- Optimizar