

## ***Comentarios: "Tejiendo nuestra red" Sesión 7***

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No. CONTROL: 181080442

La primera computadora en México fue en 1958, por el ing. Trabajaba en la UNAM en el centro de cálculo el cual era un centro humano y eran las mujeres que hacían los cálculos a mano, Sergio tuvo la idea de traer un cerebro electrónico que ayudará hacer esos cálculos. En esos tiempos las computadoras tenían que ser refrigeradas con temperaturas bajas.

En el centro de cálculo de la UNAM, llevaron la primera computadora que pesaba 900 k.

## ***Comentarios: "Tejiendo nuestra red" Sesión 14***

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No.CONTROL: 181080442

En el modelo de cascada, tiene diferentes fases y cada una nos dice en que deberíamos enfocarnos, esa fue la definición de Bennington. Y también nos presentó la definición de cada uno.

Me gustaron mucho los dos videos, se me hicieron interesantes cada uno. Me gusta como habla y da sus clases la Dra. Hanna, sí me gustaría tomar algunas clases con ella ya que explica bien y las sesiones la hace amenas.

## ***Comentarios: "Tejiendo nuestra red" Sesión 28 de Enero del 2020.***

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

Nos habló sobre el Modelo V, si lo leemos del lado izquierdo, hacia abajo y después hacia la derecha son fases clásicas del desarrollo de

software. Las verificaciones se hacen con cabezas humanas y otras por medio de un test.

También habló sobre los costos del software, el sistema operativo de la IBM 360 la cual fue una de las máquinas con popularidad, decían que el software costaba \$50 millones de dólares al año, muchas personas trabajaron en ello. Y uno de los problemas del desarrollo de software era identificar la naturaleza del progreso y encontrar alguna manera de medirlo.

### ***Comentarios: "Tejiendo nuestra red" Sesión 4 de Febrero del 2020.***

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

Hubo un acuerdo general de que la ingeniería de software se encuentra en una etapa rudimentaria de desarrollo en comparación con las ramas establecidas de la ingeniería.

Desde cualquier dispositivo podemos conectarnos con quien sea y por lo tanto facilita el desarrollo del software.

En el proceso del desarrollo, requiere de nuevos métodos y formas para poder lidiar con las complejidades.

### ***Comentarios: "SWEBOOK"***

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

Los principales objetivos de Computer Society es una organización internacional en ingeniería de software es una industria que desea promover visión en ingeniería de software en todo el mundo.

Se comenta acerca del proceso de desarrollo y que es transparente, lo que significa que está completamente publicado.

En el video se dice que han renovado las citas de material de referencia para todos los temas de todos los KAS y se comenta algo sobre las 10 áreas con el conocimiento existente.

## ***Comentarios: "¿Qué tiene de apasionante la Ingeniería de Software"***

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

Principalmente nos muestra el objetivo de lo que viene en la sesión que es entender la ingeniería de software y la implementación de las mejoras en los procesos de su desarrollo.

Nos muestra al principio conceptos básicos acerca de la ingeniería del software y que significa también habla de los tipos de implementaciones.

La innovación de tecnología es la transformación de una idea, ya sea en un producto nuevo o mejorado que se introduce al mercado (innovación de producto) o también en un proceso operacional que se adopte en la industria y en el comercio (innovación de proceso).

## ***Comentarios: Liderazgo e Innovación en el Desarrollo de Software***

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

Nos explicó de una manera muy padre y original, usando el ejemplo de los superhéroes, que existen diferentes y cada uno con cierto objetivo.

Origen no humano: Son los genios y visionarios, los que sin necesidad de un título saben como poner la estrategia perfecta para sus proyectos.

Obtención de tecnología avanzada- Incorporar en nuestro día a día fuentes para la toma de decisiones, puede ser a nivel datos o herramientas

Traumas: algunas de las personas que logran grandes proyectos lo hacen debido a algún trauma, porque de ahí quieren lograr algo grande.

Retos de liderazgo: Visión estratégica cada proyecto tiene diferentes consideraciones, retos y cada uno tiene una estrategia diferente.

El factor humano es lo más importante porque cada integrante de un equipo tiene un rol o grandes habilidades.

El desarrollo de software es una gran oportunidad para desarrollarnos como personas, ya que con esto podremos lograr muchas cosas y tener confianza con nosotros mismos.

***Comentarios: Dispara el motor de la Visión en tus proyectos con innovación.***

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

Siempre debemos considerar cosas importantes, que sea deseable, que tenga sentido para y por la gente. Que sea viable, que es lo que se requiere para que sea parte del modelo para que el negocio sea sostenible. Que sea factible para que tengamos una visión a futuro sin exagerar.

No hay que pensar que si fallamos 3 veces la cuarta no va a salir. Y una vez que hicimos esas pruebas es importante cómo vamos tomando las ideas de los clientes o compañeros de trabajo.

***Comentarios: Principios de Negocios para personal IT***

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

Nos explicó sobre los principios de negocios, existe el negocio de las 5 C's.

Debemos tener algo que de valor y que esté formada por los principios de valor para que pueda sostener una empresa

La primera es "compañía" debemos tener una empresa que ofrezca un producto.

Competencia: no solo son locales, sino que también globales, hay innovación, oferta que siempre estará presente por la cual debemos preocuparnos por que puede tener comunicación con nuestros clientes y cambiar de mercado.

Canales: es el método por el cual podemos llegar a un cliente.

Clientes: son aquellos que estén interesados en el valor que tenemos como empresa.

Contexto: es lo que envuelve a las cuatro fases antes mencionadas. Es un contexto cambiante.

Principios ágiles- La agilidad es algo con lo que vamos a desarrollar para tener gran productividad pero nunca hablamos o conectamos con una nueva transformación del negocio y cuál sería el impacto de ese negocio entonces nuestras metas son débiles.

## *Opinión del capítulo 1 del libro: "Ingeniería de Software en México" de Aguilar-Vera (2019).*

cuales tienen similares características del SWEBOK.

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No.CONTROL: 181080442

A finales de los 60 's hubo un conjunto de problemáticas sobre el proceso de construcción de software y con esto tuvieron que hacer otro enfoque para desarrollar el software.

Friedrich Ludwic argumentó que era necesario aplicar la ingeniería al proceso del software, eso provocó que se hicieran algunas conferencias con el propósito de aspectos relevantes sobre el desarrollo de dicho software.

El desarrollo de software se clasifican en 5 fases, requisitos, diseño, codificación, pruebas y mantenimiento las cuales son tareas para un proyecto específico.

Algunas personas que se dedicaron a la ingeniería proyectaron el futuro de esa disciplina. Uno de ellos es Barry Boehm, el cual nombró algunas tendencias como tipos de plataformas inteligentes, nuevos tipos de aplicaciones, así como el desarrollo de la bioinformática.

La diversidad y complejidad que se desarrollarán en los siguientes años, implicarán un gran impacto que se tendrán que afrontar.

## *Comentarios: Análisis de Negocio Ágil, ¿es esto viable?*

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.control: 181080442

Agilidad: describe una serie de metodologías para un desarrollo iterativo de software.

Rasgos metodológicos: liberación frecuente de productos, altos niveles de colaboración de equipo y documentación reducida y evaluación de riesgos y valor de negocio.

Una de las cuestiones que genera la parte de la agilidad y la sustentabilidad es lo que se conoce como manifiesto ágil. El concepto de agilidad es que primero somos individuos e interacciones sobre los procesos y las herramientas esto va enfocado al desarrollo de software.

La administración basada en planes tiene como objetivo minimizar la incertidumbre que puede haber en algún proyecto y asegurar que la solución que se va a entregar está completamente definida antes de empezar a desarrollarla.

Después tenemos que hacer un análisis del proyecto durante una fase específica del mismo. Todos los cambios que pueden suceder a lo largo de un proyecto llevan todo un proceso que permite aprobar los cambios.

Hay que tener muy claro lo que vamos a desarrollar, algo que aporte un valor a la organización y una de las cosas es que a veces no se tienen claras las ideas.

## ***Comentarios: Inteligencia de negocios, liderazgo y toma de decisiones: la tercia perfecta para la competitividad***

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

El negocio es una actividad para obtener un beneficio generalmente monetario que ofrece servicios a otras personas. Existen muchos tipos de negocios, lucrativos o de beneficio que son un beneficio monetario. Y los lucrativos son lo que pueden ser un trueque.

Existen tres tipos de elementos en los servicios, el nicho de mercado que es la demanda o recursos o modos. Es quien está consumiendo el servicio innovador, recurrentes y el medio son los recursos que utilizan las personas para poder el objetivo que se busca. Los modos son como van a tomarse los recursos para ser llevado el nicho del mercado.

El liderazgo es la capacidad que tiene un individuo perteneciente a un grupo de observar las habilidades de cada elemento del grupo para así asignar las mejores tareas incluyendo o manipulando a los elementos del grupo. Las leyes de decisiones son que toda decisión es irreversible y la decisión tomada es óptima de acuerdo con algunos criterios ya que estos cambian con el tiempo, por lo que las decisiones siempre estarán mal de acuerdo con algunos criterios.

## ***Comentarios: Modelos de negocios relacionados a aplicaciones móviles.***

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

Un modelo de negocios es la manera en la que nosotros crearemos valor para el cliente intercambiando ese valor por un beneficio para la empresa.

Debemos de tener una definición y perfilamiento del mercado, lo que debemos hacer antes de empezar a desarrollar. Hay que definir las características del cliente, la persona que pagará por la aplicación.

Debe haber una propuesta de valor.

El retail es el conocimiento del comportamiento del cliente en las ventas, el reconocimiento y preferencia del cliente para la creación de nuevas necesidades, monitoreo y seguridad del piso de mercancía, control de inventarios y ciclo de venta de productos.

Los servicios son mejorar la interactividad entre el establecimiento o prestador de servicio y el cliente, automatizar el proceso de captura de necesidades del cliente, esquemas de fidelización de clientes y proporcionar información y conectar con la decisión de compra.

## ***Comentario: Webinar Gratuito "Aplicando los 12 principios del Manifiesto ágil a la Gestión de tus proyectos"***

Nombre Mateos Ramon Rebeca

No. Control 181080442

Los principios 12 ágiles son un conjunto de conceptos que soportan los equipos de proyecto en la implementación de proyectos ágiles de guía.

Utilizar estos conceptos para poner en práctica las metodologías ágiles en sus proyectos.

Nuestra máxima prioridad es satisfacer al cliente a través de la entrega temprana y continua de software valioso.

Los procesos ágiles aprovechan el cambio para obtener ventajas competitivas del cliente.

Entregar software que trabaja con frecuencia, desde un par de semanas a un par de meses, con una preferencia a la escala de tiempo más corto.

La gente de negocios y desarrolladores deben trabajar juntos todos los días durante todo el proyecto.

Construir proyectos en torno a individuos motivados.

Darles el medio ambiente y el apoyo que necesitan y confiar en ellos para hacer el trabajo.

El método más eficiente y eficaz de transmitir información hacia y dentro de un equipo de desarrollo es la conversación cara a cara.

Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenible. Los patrocinadores, desarrolladores y usuarios deben ser capaces de mantener un ritmo constante de forma indefinida.

La atención continua a la excelencia técnica y el buen diseño mejora la agilidad.

Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños.

## ***Comentario: Webinar Lunch&Learn / El futuro de la agilidad en software / SGCampus***

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

La carencia de los modelos formales:

La incapacidad para gestionar los cambios de requerimiento ya que estos vuelan antes que nosotros o de nuestro producto, otra crítica es que no consiguen involucrar a los usuarios finales ya que un proyecto no es seguir una serie de pasos, es construir un entregable. Primar la



cultura del cumplimiento, se confunde con hacer un plan o con hacer el producto.

En la actualidad no existe calidad en el mundo del desarrollo de software. Los métodos de calidad de software se basan en cómo hacemos y no en qué hacemos.

### ***Comentario: El agile mindset: más allá de una metodología***

ALUMNA: Mateos Ramón Rebeca

No. Control: 181080442

Vine fue muy cuidadoso con sus creadores. En YouTube lo hacen pequeñas cosas, como aquí está una tarjeta de regalo de \$1000. Sin personalidades de la plataforma, todo lo que tienes es videos de gatos, es basura y la gente lo va a dejar. Otra causa de la caída de Vine fue la incapacidad de competir con otras plataformas como Instagram y Snapchat, que eran más fáciles de usar y ejecutar mejoras al producto más rápido.

Los equipos autoorganizados son cuando ya no tienes un jefe y eso le impacta gente que está acostumbrada a que un jefe te diga lo que tienes que hacer o de falla rápida la cual queremos equivocarnos y celebrar el fracaso.

Lo que nosotros estamos dando es cambiar el mundo y para cambiarlo necesitamos construir menos, necesitamos maximizar el impacto y con las mejores ideas tengamos una salida tanto de dinero que necesita la empresa para poder subsistir como de impacto en la vida de nuestros usuarios.

### ***Stanford Seminar - Build The Right It***

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

La conferencia la dirigió el director de ingeniería de google, Alberto Savoia, el cual dirigió el equipo que lanzó el revolucionario proyecto AsWords de Google. Después de fundar dos startups, regresó a Google en 2008 y asumió el rol de "Agitador de innovación", desarrollando capacitaciones y talleres para catalizar la creación inteligente e impactante dentro de la empresa.

También nos habló sobre el fracaso que a las empresas a las que él asistía la aceptaban, lo cual lo guió a convertirse en un emprendedor y nos presentó 7 estrategias para que podamos emprender una empresa.

## *Semana 12*

### *Comentario: Free software, free society: Richard Stallman at TEDxGeneva 2014.*

En este video nos habla sobre quién controla nuestra computadora, si nosotros o una compañía. Una computadora es una máquina universal que nos ejecutará cualquier cosa que le pidamos ya que ella sabe como recibir una instrucción y ejecutarla y si escribimos correctamente el programa adecuado, conseguiremos cualquier cosa.

Hay dos opciones con el software, cualquiera de los usuarios controla el programa o el los controla a ellos, es inevitable una u otra y para que se pueda controlar el programa ellos necesitan 4 libertades esenciales, esto se refiere al software libre porque respeta la libertad de los usuarios y la comunidad.

Normalmente cada programa tiene dos formas, una que se puede leer y entender y es el código fuente. Hay otro que es ejecutable por números.

Cuando tenemos un software que tiene propietario, este nos puede rastrear, espiar, restringir e impedir hacer algo o que instalemos algo que pueda perjudicar o requerir eliminar una función.

# *Lunch & Learn: Ingeniería de Requerimientos: Software Orientado al Negocio*

La ingeniería de requerimientos es una de las disciplinas básicas de la ingeniería de software porque es la base para desarrollar el trabajo de casi todas las disciplinas de la ingeniería de software y por ser una disciplina base y un trabajo bien hecho significa ahorrar trabajo.

Existen dos estrategias de desarrollo, que son la estrategia secuencial o en cascada y la estrategia iterativa e incremental. En la estrategia secuencial hay una coincidencia entre disciplina y fase de un proyecto y cada disciplina es ejecutada de manera completa para que la próxima disciplina pueda ser el trabajo.

La estrategia iterativa incremental se divide y se hacen entregas parciales del proyecto y todas las disciplinas ejecutables.

En la definición de requisito nos explica que es una condición o capacidad necesaria de un usuario para resolver un problema o alcanzar un objetivo. También puede ser una condición que debe ser atendida por un sistema o componente para satisfacer un contrato u otro documento formalmente impuesto.

En los requisitos de negocio, atenderlos satisface al cliente y cuando se conoce bien los requisitos hay más libertad para imaginar posibles soluciones para el problema.

## *Comentario: A Philosophy of Software Design | John Ousterhout | Talks at Google*

John es profesor de informática en Stanford. Él explicó que imparte un curso del diseño de software, que no es como otros profesores, la verdad me gusto mucho como explico y como imparte su curso, desde cero para que sus alumnos le entiendan mejor, checa con ellos el código, se los explica y después por equipos les da una clase de 1hr con explicación.

Dice que la clase es como un rectángulo y el área es su funcionalidad, entonces se podría pensar que ese es el beneficio que brinda la clase al resto del sistema, después el borde superior es la interfaz de la clase.

## *Comentario: The unexpected benefit of celebrating failure*

### *| Astro Teller*

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

Los grandes sueños no son solo visiones, son las visiones y las estrategias que las hacen reales. Ellos definen a los sueños cómo encontrar un problema que afecte a millones de personas, encontrar y proponer una solución radical para ese problema y tiene que haber una razón para creer que podría construirse la tecnología para esa solución radical.

Un ejemplo que me llamó mucho la atención fue de un globo aerostático con el cual quieren llevar una conexión de internet a las zonas rurales y remotas del mundo. Pero los vientos son demasiado fuertes y podrían volar ya que los globos son altos que no sería posible atarlos a la tierra. En cambio si dejan que los globos vayan a la deriva, como la estratosfera tiene vientos a diferentes velocidades y direcciones en estratos delgados, puedan maniobrar los globos haciendo que suban o bajen con la estratosfera.

## *Comentario: Retos y soluciones de trabajar con requerimientos de software*

Alumna: Mateos Ramón Rebeca

No.Control: 181080442

Una ingeniería de requerimientos es la disciplina del software que consiste en un uso sistemático y repetitivo de técnicas que abarcan las actividades de identificación, documentación y mantenimiento de un conjunto de requerimientos para el software.

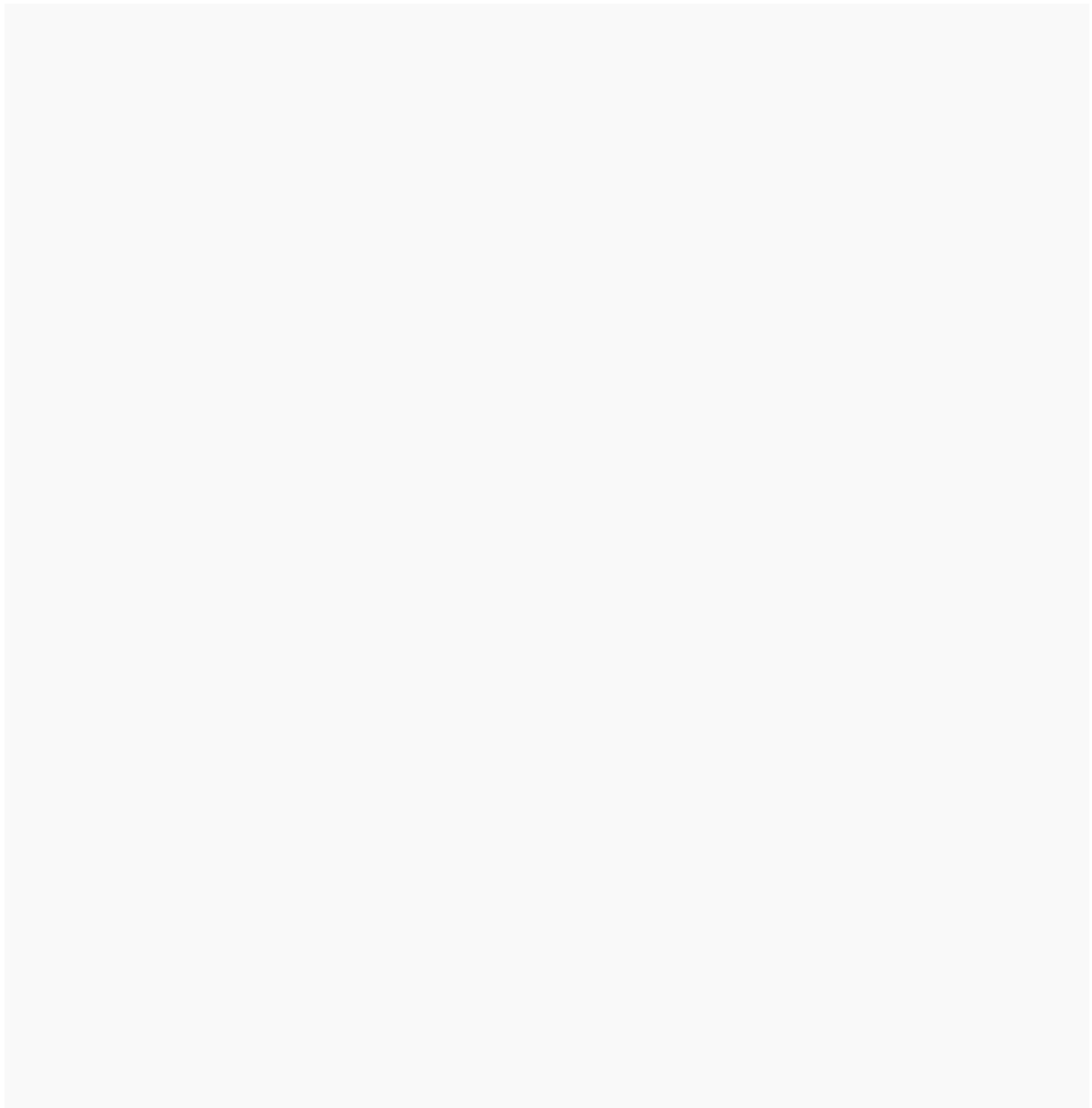
También es una condición o capacidad que un usuario necesita para resolver un problema o lograr un objetivo y es la capacidad que debe poseer un sistema o uno de sus componentes para satisfacer un contrato estándar, especificación u otra documentación.

El gran valor del requerimiento es comprender correctamente las necesidades, aunque el usuario no sepa decir con claridad lo que desea. Los métodos a evaluar deben de ser bien evaluados ya que lo que funciona bien para algunos, no funciona bien para otros.

La especificación de requerimientos es el contrato entre clientes y desarrolladores, debe presentar todo lo que será entregado al cliente, cumpliendo con todas sus necesidades

Nos mencionó sobre tres ejemplos, uno de ellos fue Java de las subcadenas, hay varios métodos que extrae una subcadena de una cadena y si alguno de los rangos está fuera y manda una excepción.

Me gustó mucho el video aparte de que estuvo interesante.



## *Proyectos de calidad comienzan con requisitos de calidad.*

Es una condición o capacidad que un usuario necesita para resolver un problema o lograr un objetivo. También es una condición o capacidad que debe cumplir o poseer un sistema, la representación documentada de una condición o capacidad.

Ser un contrato entre cliente y desarrolladores no se deben enfocar en aspectos de diseño o implementación, además de ser detallado se debe promover la comunicación entre las dos partes. El nivel de confianza entre las dos partes determina el nivel de detalle.

Debe ser correcta ya que cada requisito satisface la necesidad o la demanda legítima del negocio.

Tiene que ser clara sin ambigüedad. tiene una interpretación única para todo el público. el lenguaje natural, casi siempre usado para describir requisitos.

Trenzable, establece la relación entre los requisitos, sus fuentes y sus productos derivados.

## *Introducción a los patrones de diseño*

Un patrón de diseño es la solución a un problema de diseño el cual debe ser comprobado su efectividad resolviendo problemas similares en el pasado y también debe de ser reutilizable.

La importancia de los patrones de diseño, nos demuestra la madurez de un programador de software, evita reinventar la rueda, agiliza el desarrollo de software, se basa en las mejores prácticas de programa. Y lo que se busca con ello es tener un catálogo de soluciones probadas de diseño para problemas comunes para así evitar la reiteración en la búsqueda de soluciones a problemas ya conocidos y facilitar el aprendizaje a nuevas generaciones de programadores.

Lo que no buscamos es imponer ciertas alternativas de diseño frente a otras, imponer la solución definitiva a un problema de diseño, eliminar la creatividad inherente al proceso de diseño.

Los tipos de patrones de diseño son:

- Patrones de diseño: este tiene un contexto pequeño ya que se centran en la forma en que se crean, estructuran o interactúan con el resto.

- Patrones arquitectónicos: este afecta la forma de trabajar del todo el componente, impone restricciones, así como la forma en que se comunica con otros componentes.

## *SPRINT | Jake Knapp & John Zeratsky | Talks at Google*

Se me hizo interesante el video porque nos habló sobre un robot que crearon cuya finalidad es que funcionara como una persona de servicio de un hotel. Tuvieron las ideas y entre un grupo de personas empezaron a crearlo, dibujarlo, diseñarlo, querían que tuviera un aspecto de un perrito, le pusieron movimiento para que cada que el robot hiciera una entrega a una habitación se moviera de una manera feliz o agradecida. También le diseñaron una cara la cual lo pusieron en un mini iPad. Un viernes hicieron la prueba del robot y para esto realizaron un test y el socio fue a realizar la prueba. La prueba fue en un hotel, empezaron a colocar el equipo necesario para realizarla. Hicieron 5 pruebas con diferentes personas y esas personas se mostraron frías con el robot, pero finalmente se logró lo que querían.

## *Liga de plataformas*

GitHub: <https://github.com/Rebeca115>

GitLab: <https://gitlab.com/Rebeca115>

## *Análisis de riesgo*

Lista de riesgos	Soluciones
1. Que no sea del agrado de los clientes.	1. Hacer varios diseños y tener variedad de productos.
2. Precio excesivo.	2. Variedad de precios.
3. Problemas técnicos con el chip.	3. Hacer pruebas con el chip.
4. Problemas secundarios con las mascotas.	4. Analizar el producto mediante varios procesos.
5. Ventas bajas de los productos.	5. Hacer uso del Marketing, para promocionar el producto.
6. Plagio de productos.	6. Patentarlo en cuanto el producto esté creado.
7. Que no tengamos un punto de venta.	7. Encontrar zonas accesibles.
8. No conseguir socios.	



	8. Crear un buen producto para llamar la atención de los inversionistas
--	---

## Entrevistas:

The screenshot shows a Google Forms interface for a survey titled "Proyecto: 'protección para mascotas'". The form is set to "Formulario sin título" and includes a "Enviar" button. The survey content is as follows:

**Preguntas**   **Respuestas** 11

**Proyecto: "protección para mascotas"**

El proyecto se trata sobre un chip para mascotas, el cual te ayudará a rastrearlo fácilmente en caso de que se pierda y también implementamos accesorios hechos a base de productos biodegradables. Las ganancias obtenidas por la venta de dichos productos serán donadas a un albergue para animalitos de todo tipo de especie las cuales serán el 50% donado en especie (alimento, vacunas, camas, etc.) y el otro 50% en efectivo.

¿Tú pagarías por este producto o servicio?

☐ Sí

☐ No

¿Cuánto pagarías?

Texto de respuesta corta

## Respuesta:

10	7/12/2020 16:30:19	Si	\$1000 Porque ellos se merecen lo mejor de este mundo.					
11	7/12/2020 16:30:51	Si	500 o más					
12	7/12/2020 16:32:12	Si	Lo necesario con tal de que mi mascota la pueda encontrar en caso de que se pierda :(					
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								