**Solución del Taller construcción del prototipo del software**

**Por samuel acosta**

**Sección 1**

* fuentes de información

<https://www.3digits.es/blog/gestion-de-la-calidad-en-el-desarrollo-de-software.html#:~:text=La%20calidad%20del%20software%20se,escalable%20y%20fácil%20de%20usar>.

<https://saludelectronica.com/calidad-del-software/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Normas_ISO_9000>

<http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94351995000300005/>

<https://www.hiberus.com/crecemos-contigo/los-estandares-de-calidad-del-software-mas-importantes/>

<https://www.iti.es/servicios/calidad-de-software/>

<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/228/228986011/html/index.html>

<https://www.testingit.com.mx/blog/modelos-de-calidad-de-software>

<https://www.redalyc.org/journal/2654/265452747018/html/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Calidad_de_software>

<https://www.udemy.com/course/calidad-de-software/>

<https://www.europeana.eu/en/search?page=1&view=grid&query=calidad%20de%20software>

<https://www.europeana.eu/en/item/355/https___hispana_mcu_es_lod_oai_riunet_upv_es_10251____59550_ent0>

<https://www.europeana.eu/en/item/2022712/lod_oai_gredos_usal_es_10366____112737_ent0>

<https://www.europeana.eu/en/item/355/https___hispana_mcu_es_lod_oai_riunet_upv_es_10251____11923_ent0>

* Colores

<https://colorhunt.co/palette/454545ff6000ffa559ffe6c7>

* Definición de calidad de software.

Es una serie de requerimientos que se asignan como regla para que el software tenga un estándar. Los principales atributos de la calidad de software son los siguientes:

Requisitos: El software debe cumplir con los requisitos especificados por el usuario

Confiabilidad: El software debe funcionar correctamente la mayor parte del tiempo

Mantenibilidad: El software debe ser fácil de modificar y actualizar

Seguridad: El software debe proteger los datos y la información del usuario

Usabilidad: El software debe ser fácil de usar y comprender

* ¿Cuál es el concepto de usabilidad en software?

La usabilidad hace referencia a curva de aprendizaje por la que tiene que pasar el usuario común para aprender el uso del programa las características que determinan la usabilidad son:

El diseño de la interfaz de usuario

La documentación

El soporte al usuario

* ¿Cuáles son los estándares de calidad de software?

Los mas comunes son:

ISO/IEC 9126: este se enfoca en funcionalidad, confiabilidad, usabilidad, eficiencia, mantenibilidad, portabilidad y adaptabilidad.

ISO/IEC 14598: este se enfoca en un marco de trabajo para evaluar la calidad de los productos de software.

IEEE 829: este se enfoca en formatos y procedimientos para los documentos de prueba de software.

IEEE 730: este se enfoca en la elaboración de planes de aseguramiento de la calidad de software.

* ¿Qué tecnologías existen para implementar calidad?

herramientas:

gestión de requisitos

ingeniería de software

prueba de software

análisis de datos

**Sección 2**

* Establezca una paleta de colores y componentes a utilizar en el artefacto

#454545 / rgb(69, 69, 69)

#FF6000 / rgb(255, 96, 0)

#FFA559 / rgb(255, 165, 89)

* Se desea elaborar una pantalla que permita validar la autenticidad de un usuario.

Archivo login desing.

* Se desea elaborar una pantalla que permita ingresar nombres, apellidos, cédula, fecha de nacimiento de un usuario.

Archivo login desing.

* Se desea dibujar una pantalla en donde se informe de posibles errores a un usuario.

Archivo login desing.

* Proponer la paleta de colores de los componentes anteriores utilizando como máximo la combinación de tres colores.

Archivo login desing.

Respecto a los problemas planteados:

Para precisar los elementos de entrada de cada una de las situaciones planteadas no olvide tener en cuenta lo siguiente:

* Identificar categorías que se encuentran en los requerimientos.
* Organizar los componentes de las pantallas en orden lógico.
* Manejar componentes comunes en tamaños, tipos de letra y colores.
* ¿Qué información adicional hace falta para resolver el problema?
* Para precisar los resultados esperados se recomienda utilizar las siguientes preguntas guía:
* ¿Qué información están solicitando?
* ¿En qué formato se debe entregar esta información?
* Diseñe el modelo de datos requeridos para integrarlo al artefacto propuesto.

Para el desarrollo de la sección 2 del taller puede emplear aplicaciones en línea como figma, Balsamic, Canva, StarUML o Material Desing disponible en: <https://material.io/design>