Actividad Interactiva didáctica

El objetivo principal de la presente actividad es verificar los saberes más representativos del material correspondiente:

1. En proyecto de inventario, un requisito funcional seria:
2. Construcción del Kardex
3. Módulo de terceros
4. Módulo de productos
5. Todas la anteriores (Correcta)

1. 2. En un proyecto de nómina, un requisito funcional seria:
2. Necesidad de una impresora
3. Liquidación de la nómina (Correcta)
4. Instalaciones con extintores
5. Seguridad del servidor

3. Requisitos no funcionales son:

1. Los que describen todas las actividades que el sistema debe realizar
2. Son características, cualidades y restricciones del software, que determinan la funcionalidad del sistema que se construye
3. Son características, cualidades y restricciones del software, pero que no determinan una funcionalidad del sistema que se construye (Correcta)
4. Ninguna de las anteriores.
5. Los requerimientos funcionales son:
6. Un modelo, referencia, incluso se puede entender como un patrón a seguir
7. Los que describen todas las actividades que el sistema debe realizar (Correcta)
8. Conjunto de normas internacionales que reemplazan a la norma ISO 15504
9. Forma de obtener información de los clientes, usuarios o en general

5. ¿Cuáles son los estándares aplicados en el desarrollo de software?

1. ISO 9001: Dedicado al diseño en el desarrollo de un producto.
2. ISO 9000-3: Documento específico que aplica el ISO 9001 al desarrollador de software.
3. ISO 9004-2: Archivo especifico que nombra las directrices a tener en cuenta para brindar las facilidades en el software, específicamente en campos como el soporte de usuarios.
4. Todas la anteriores (Correcta)

6. ¿Qué estudian las técnicas de recolección de requisitos?

1. El software de las computadoras
2. El hardware de las computadoras.
3. La forma de obtener información de los clientes, usuarios o en general, quien esté interesado en un proyecto de desarrollo de software (Correcta)
4. Ninguna de las anteriores.

7. ¿Qué significa UML?

1. Unique Machine Language
2. Unified Modeling League
3. Unified Machine Language
4. Unified Modeling Language (Correcta)

8. ¿Qué es la lluvia de ideas?

1. Cuando llueve con granizo
2. Consiste en una reunión de trabajo, muy bien planificada y estructurada, cuyo objetivo primordial es conseguir todas las ideas que sean posible acerca del tema específico. (Correcta)
3. Lluvia fuerte con tormentas eléctricas.
4. Todas la anteriores

9. ¿Qué es aspectos debe tener un *workshop* exitoso?

1. Sitio y ritmo adecuado.
2. Vista al mar, material optimo, sitio adecuado, ritmo adecuado
3. Material optimo, sitio adecuado, ritmo adecuado (Correcta)
4. Corresponde a definir, clara y concisamente, lo considerado externo o interno a nuestro sistema
5. Sitio y ritmo adecuado y transporte para los asistentes

10. ¿Qué es *Scrum*?

1. Es cuando se establece una forma efectiva y ordenada para que diversos equipos trabajen mancomunadamente y logren soluciones optimas en proyectos muy complejos (Correcta)
2. Un juego de Rugby
3. Carrera de caballos
4. Todas las anteriores.

Respuestas de verdadero o falso

11. Scrum es una metodología tradicional. (Falso)

12. El modelo de *ViewPoin*t se cimienta en la integración de enfoque con puntos de vista (Verdadero)

13. *Extreme Programming* (XP) fue la precursora de las actuales metodologías ágiles (Verdadero)

14. En la metodología *Scrum el Product Owner*: el propietario del proyecto o el comúnmente llamado usuario (Verdadero)

15. En la metodología Crystal se menciona la estimación grupal (Falso)

**Mensaje positivo:**

¡Muy bien! Sus respuestas demuestran que posee los conocimientos suficientes sobre la temática tratada en este componente formativo.

**Mensaje negativo:**

¡Sigue intentando! sus respuestas no fueron acertadas, debe repasar de nuevo el material de estudio. .