Actividad Interactiva didáctica

El objetico principal de la presente actividad es verificar los saberes más importantes del material correspondiente:

1. Escoja la opción que corresponda a una técnica de validación de requisitos:
2. Matriz de trazabilidad. (Correcta)
3. Casos de Uso.
4. *NetBeans.*
5. Visual studio.

1. ETL (por sus siglas en inglés) quiere decir:
2. Extraer, transfigurar y corregir.
3. Extraer, transformar y corregir.
4. Extraer, transformar y cargar. (Correcta)
5. Experimentar, transformar y corregir.

3. Un prototipo implica:

1. Construir el producto final.
2. Implementación parcial del proyecto. (Correcta)
3. No avanzar en el proyecto.
4. Ninguna de las anteriores.
5. Una ventaja de construir prototipos es:
6. Los modelos salen a cero pesos.
7. Facilita la detección de errores. (Correcta)
8. No hay *feedback.*
9. No es posible involucrar a los clientes.
10. Una ventaja de construir prototipos es:
    1. El modelo de clases es más sencillo.
    2. No requieren operaciones matemáticas.
    3. Los desarrolladores no pueden opinar.
    4. Facilidad para involucrar a los usuarios finales en fases tempranas. (Correcta)
11. Una desventaja de construir prototipos es:
    1. Los usuarios pueden opinar.
    2. El presupuesto disminuye.
    3. La base de datos es más robusta.
    4. Construir el prototipo es costoso. (Correcta)
12. Una desventaja de construir prototipos es:
    1. Solo se puede socializar al final del proyecto.
    2. Ningún desarrollador puede participar.
    3. Puede aumentar la complejidad del sistema. (Correcta)
    4. Es necesario utilizar varios motores de bases de datos.
13. Los tipos de prototipos que podemos construir son:
    1. Baja fidelidad.
    2. Alta fidelidad.
    3. Media fidelidad.
    4. Todas las anteriores. (Correcta)
14. Además de construir prototipos, *Figma* se puede usar para:
    1. Desarrollar *software.*
    2. Motor de base de datos.
    3. Crear diagramas de flujo.
    4. Crear y editar gráficos avanzados, tipo vectoriales. (Correcta)
15. Una de las características más interesantes de Marvel es:
    1. Se pueden dibujar diseños a lápiz y papel, tomarle fotografías y subirlo a Marvel para trabajar el diseño. (Correcta)
    2. Luego de utilizarlo por seis meses, regalan la licencia.
    3. Permite trabajan con C #.
    4. Permite trabajar con *Java.*

**Retroalimentación**

Correcto. Las respuestas demuestran la obtención de los conocimientos suficientes sobre la temática tratada.

Incorrecto. Las respuestas no fueron acertadas, esto demuestra que se debe repasar de nuevo este contenido temático.

**Preguntas y respuestas de verdadero o falso**

11. En los prototipos radios o desechables la validación y confirmación es mucho más ágil y rápida (Verdadero)

12. Apenas se tienen disponibles dos herramientas para construir prototipos. (Verdadero)

13. Ninguna herramienta para construir prototipos permite la interacción con los usuarios finales. (Falso)

14. Las herramientas para construir prototipos, incentivan el trabajo en equipo. (Verdadero)

15. Marvel no permite trabajar en línea. (Falso)