

VIDEOS

ROSAS TRINIDAD SERGIO ANTONIO

APUNTES



Contenido

"Tejiendo nuestra red" Sesión 7	2
"Tejiendo nuestra red" Sesión 14.....	2
"Tejiendo nuestra red" Sesión 28 de Enero del 2020.	3
"Tejiendo nuestra red" Sesión 4 de Febrero del 2020.	3
"SWEBOOK"	4
"¿Qué tiene de apasionante la Ingeniería de Software"	4
Liderazgo e Innovación en el Desarrollo de Software.....	5
Dispara el motor de la Visión en tus proyectos con innovación.	5
Principios de Negocios para personal IT	5
Análisis de Negocio Ágil, ¿es esto viable?	6
Inteligencia de negocios, liderazgo y toma de decisiones: la terna perfecta para la competitividad	6
Modelos de negocios relacionados a aplicaciones móviles.....	6
Webinar Gratuito "Aplicando los 12 principios del Manifiesto ágil a la Gestión de tus proyectos"	7
Webinar Lunch&Learn El futuro de la agilidad en software SGCampus	7
El agile mindset: más allá de una metodología.....	7
Combatiendo barreras de productividad a través de planeación práctica para desarrollos de Software	8
Pequeño Taller de Administración de Proyectos	8
Las ventajas de crear un prototipo de sistema	8
Free software, free society: Richard Stallman at TEDxGeneva 2014.....	9
Ingeniería de requerimientos: Software Orientado al Negocio.	9
A Philosophy of Software Design John Ousterhout Talks at Google.	9
Proyectos de calidad comienzan con requisitos de calidad.....	10
The unexpected benefit of celebrating failure Astro Teller	10
Retos y soluciones de trabajar con requerimientos de software.....	10
SPRINT Jake Knapp & John Zeratsky Talks at Google	11
Introducción a los patrones de diseño	11



"Tejiendo nuestra red" Sesión 7

La doctora Hanna Oktaba comienza dándonos una pequeña biografía.

Nacida en Varsovia, Polonia en 1951. Tiene doctorado en matemáticas por la universidad de Varsovia, Polonia.

Comienza a ser profesora en 1983 en la Universidad Nacional Autónoma de México en el área de ingeniería en software.

Es "hacedora" de estándares nacionales e internacionales en ingeniería de software.

Maestra y tutora de alumnos de doctorado, maestría y licenciatura.

Admiradora de la cultura y sociedad mexicana y sembradora de cactáceas. En 1958 Sergio Beltrán trae la primera computadora al recién creado Centro de Cálculo Electrónico de la Facultad de Ciencias y cual lo conoce la doctora en los años 90's.

Algo interesante que comenta la doctora es cuando dice que México fue el primer país en tener una computadora en una universidad.

Comenta también términos de donde se deriva el término ing. De Software. Nos comenta distintos tipos de modelos y nos explica sus pros y contras de los distintos métodos.

Tejiendo nuestra red" Sesión 14

En el segundo video continúa hablando acerca de los distintos tipos de métodos y los explica de una manera más a detalle con sus funciones y en qué año se implementaron dichos métodos y como fue dicha evolución de dichos métodos se me hizo interesante este video ya que comentan muchas personas acerca de los métodos y cual les funciona más a ellos.



"Tejiendo nuestra red" Sesión 28 de Enero del 2020.

Algunos de los problemas existentes, problemas de calidad, los asistentes decían que los problemas de lograr una fiabilidad en los sistemas de datos, es decir ya se preocupaban por integrar más los sistemas a la vida humana ya que en esa época no era plena.

Hay prácticas de verificaciones y validaciones de tipo test son propuestas importantes para asegurar la calidad de un software que estemos desarrollando.

Los costos de desarrollo de software son iguales a los costos de desarrollo del hardware por lo que hubo una situación sobre que se vendiera el software de los hardware separados.

No es una pelea fue solo una discusión de cualquier especificación de métodos funcionales.

"Tejiendo nuestra red" Sesión 4 de Febrero del 2020.

Confrontaciones con ingenieros de hardware porque ellos son industriales y nosotros somos artesanos.

En 1996 se creó la primera carrera académica de licenciatura con el nombre de ing. En software uno de los creadores de esta carrera fue el Mexicano Dr. Fernando Naveda y reunía todas las áreas necesarias para preparar a ingenieros en software.

Un dato que me pareció interesante es cuando se comenta que las nuevas aplicaciones están haciendo que las laptops y pc desaparezcan gracias al desarrollo avanzado de otras aplicaciones y consolas un ejemplo los videojuegos y estoy de acuerdo ya que el desarrollo del software de las nuevas consolas es impresionante innovador.



Comienza hablando de una organización internacional en ingeniería de software que lleva por nombre Computer Society la cual promueve la y apoya la visión sobre la ingeniería del software.

También habla sobre consenso sobre una lista de áreas de conocimiento y el consenso sobre una lista de temas y materiales de referencia relevantes para cada área de conocimiento.

El conocimiento actualizado en las áreas, requisitos del software, diseño del software, construcción del software, pruebas del software y mantenimiento del software.

“¿Qué tiene de apasionante la Ingeniería de Software”

Un consultor de software se encarga de revisar el software y los métodos que llevan estas.

Comienza hablando de los procesos de implementación y su desarrollo comenta igual sobre que es la ingeniería de software y por qué ser atractivas ciertas actividades de software.

Al principio de la conferencia nos explica unos conceptos básicos de ingeniería de software, línea de tiempo, cantidad de modelos de procesos, tendencias en gurús de procesos que llevan.

Un dato interesante es cuando comienza hablando acerca de la innovación de procesos y dice que tenemos que entender la diferencia entre innovación de procesos e innovación de producto.

La innovación de producto es inventar un producto o servicio nuevo e innovación de proceso es cuando este se adopta en la industria o el comercio.



Liderazgo e Innovación en el Desarrollo de Software

En el video se comienza hablar sobre lo que es el liderazgo, es un factor muy importante para todo aquel que tiene poder, tiene como método guiar a las personas con las que trabaja, para así poder atender mejor a los clientes, definir que para mí liderazgo es ser responsable de un grupo enseñando y apoyando el resultado de cada uno de los integrantes del equipos, también tiene como la habilidad de producir productos visionarios, y en la innovación se da el caso de genera una o varias ideas que por el medio de ellas se vaya modificando ciertos productos o servicios que se realizan en las empresas, también pude notar que hay ciertos enemigos, los cuales conocemos, uno es el fracaso, y hay que saber enfrentar a esos enemigos que viven y nos quieren atacar.

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

Comienza hablando sobre el tema de la visión que debe un proyecto con una idea loca que sería la innovación, la innovación como pude notar en el video anterior es de que se lleva un proceso que va creado o renovando al producto o servicio, ya sea viejo o nuevo, para la empresa en la que laboramos algún día, de la manera más fácil, quiero rescatar algo muy importante es de ahora se diseña con la mente y se puede decir que se logra diseñar todo lo que hoy conocemos, como el modo de trabajar en equipo, un producto, servicio o desde una empresa, también hay que generar varias ideas las cuales nos llevan a la innovación.

Principios de Negocios para personal IT

Existen tres tipos de principios que son muy importantes, los cuales mencionó el conferencista, el primer punto que se hablo fue el principio de negocios que existen que son las 5 C las cuales están compuestas por una compañía, un canal, un contexto, competencia laboral, y clientes los cuales tiene una empresa la cual se comunica con sus empleados y clientes por medio de un dispositivo, también la competencia influye para tener algún tipo de fracaso en mercado laboral que se encuentren.

Los otros dos principios hablan de que no tienen idea de cómo vender, se tienen ciertos métodos predictivos y la tercera se trata de que una empresa tiene que ser muy ágil para enfrentarse a retos.



Análisis de Negocio Ágil, ¿es esto viable?

En este video se introduce al espectador que es Agilidad: describe una serie de metodologías para un desarrollo iterativo de software. Contiene rasgos metodológicos como por ejemplo liberación frecuente de productos, altos niveles de colaboración de equipo y documentación reducida y evaluación de riesgos y valor de negocio.

Conforme vi viendo el video me daba cuenta la suma importancia que tiene el análisis de un negocio, el cual podemos notar en el mundo actual, en el video observa dos tipos de administración las cuales son: Planes y Cambios son muy diferentes, pero si hay que tener en cuenta lo que se va a desarrollar.

Inteligencia de negocios, liderazgo y toma de decisiones: la terna perfecta para la competitividad

Se tocó el tema de que el negocio es un método para obtener un beneficio generalmente monetario que ofrece servicios a otras personas. El liderazgo, es un factor muy importante para todo aquel que tiene poder, tiene como método guiar a las personas con las que trabaja, para así poder atender mejor a los clientes, definir que para mí liderazgo es ser responsable de un grupo enseñando y apoyando el resultado de cada uno de los integrantes de los equipos, también tiene como la habilidad de producir productos visionarios.

La toma de decisiones es sobre un proceso que consiste en la elección de varias ideas para una empresa.

Modelos de negocios relacionados a aplicaciones móviles.

En el video se comienza hablar sobre la definición del modelo de negocios la cual se refiere a la manera de que la empresa creará cierto valor para el cliente intercambiando ese valor por un beneficio para el negocio que se tuviera.

Hay que tener en cuenta que debe existir cierta definición y conocimiento del mercado en el que se está trabajando en la empresa, lo que debemos hacer antes de empezar a desarrollar la idea, proyecto o servicio. Se tiene que definir las características del cliente, la persona que pagará por la aplicación, debemos tener en cuenta que la aplicación es un medio.



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

Estos 12 principios generan una nueva combinación de valores y principios que definen una visión ágil del mundo, el tipo de metodologías es dependiendo de cada empresa no existe una metodología que sea solución para todo tipo de empresa, existen ciertas recomendaciones de jerarquías estrictas para permitir una comunicación.

La mejora de procesos de individuos e interacciones sobre procesos software funcionando sobre documentación extensiva colaboración con el cliente sobre negociación contractual y tener una colaboración con el cliente ante el cambio sobre seguir un plan.

Webinar Lunch&Learn | El futuro de la agilidad en software | SGCampus

Sabías que en la actualidad no existe calidad en el mundo del desarrollo de software ya que los métodos de calidad de software se basan en cómo hacemos, no en que hacemos.

Es importante conocer la interacción con los individuos por encima del proceso y de las herramientas y que un proceso es capaz de matar la creatividad y la innovación que fomentan ante una cultura de cumplimiento.

El diseño guiado por prototipos es muy recomendable en este video ya que el enfoque está los prototipos que te guíen hacia el diseño que al final que se quiere realizar.

El agile mindset: más allá de una metodología

Adaptarnos es la estrategia para ganar en este mundo complejo se comenta que se obtienen retos en el mundo por el avance de la tecnología, aplicaciones evolucionadas con mayor rango de adaptación y esto va con la innovación de lo que es importante para nuestros usuarios y de esta manera hacer un impacto en el mundo.

Es importante cuando comenta que se moldean nuevas sociedades ya que como comentan en el video el que no se adapta y progresa se queda en el ayer.

Siempre es importante planear y ver cómo hacer para realizar un impacto y cambiar al mundo se comenta que necesitamos construir menos y maximizar el impacto como necesita la empresa para subsistir como para el impacto en la vida humana.



Combatiendo barreras de productividad a través de planeación práctica para desarrollos de Software

Se comentan temas de planeación de proyectos acerca de problemas no solamente del cliente sino también de las empresas.

Comentan sobre las debilidades en el momento de la comunicación y por qué se reúne a personal de lo que se va a realizar, con frecuencia nos gana la creencia de que entre más rápido actuemos es mejor, pero cuando no deleguemos bien o aceptamos responsabilidades explicadas a medias.

Pequeño Taller de Administración de Proyectos

Al planear un proyecto unas de las partes más importantes son el equipo de trabajo que selecciones ya que serán distintos puntos de vista al fin de concretar una sola idea.

Se comenta acerca de un plan de trabajo para planear diferente de lo que se suele hacer usualmente.

Existen tabletas para requerimientos de caso de uso y normalmente se numeran, tienen que tener algún tipo de caso de prueba porque vamos a escoger varios escenarios alternos.

Las ventajas de crear un prototipo de sistema

Como parte del proceso de diseño se generan diversos productos en distintas fases como el wireframe, el mockup y los prototipos. Cada uno de estos productos tiene un propósito distinto y dependiendo del proyecto, de la franja de tiempo y el presupuesto es posible que no todos los productos puedan ser generados.

Cabe destacar que todos estos productos que se crean en el proceso de diseño no sólo se realizan una sola vez por proyecto y se puede diferenciar entre niveles de calidad. Un ejemplo claro es los wireframes en papel que pueden ser creados rápidamente, pero una vez que se llega a una decisión sobre el wireframe, éste debe ser trasladado a un formato digital que ya considera medidas exactas.



Free software, free society: Richard Stallman at TEDxGeneva 2014

RMS fue invitado a dar una charla en abril y aprovechó la oportunidad para explicar los fundamentos del movimiento del software libre al público en general. En este discurso, RMS especifica el tema y deja en claro lo que está en juego. Explica qué es una computadora y quién la controla, cuáles son las diversas implicaciones del software libre y del software propietario para usted, el usuario, qué puede hacer para dejar de ser una víctima, cuáles son los obstáculos a la libertad del usuario de la computadora, y cómo puedes marcar la diferencia.

Estas charlas están "diseñadas para ayudar a las comunidades, organizaciones e individuos a iniciar conversaciones y conexiones a través de experiencias locales similares a TED".

Ingeniería de requerimientos: Software Orientado al Negocio.

La disciplina de la ingeniería de software 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, con el fin de que estos cumplan con los objetivos de negocio y sean de calidad.

Se tiene que la aplicación de un enfoque sistemático disciplinado y cuantificable para el desarrollo, operación y mantenimiento de software, es decir, la aplicación de la ingeniería de software.

Nuestros clientes son nuestra prioridad ya que siempre tenemos que tener claro la necesidad de negocio de nuestro cliente ya que sin esto no sabremos como satisfacer a nuestros clientes.

A Philosophy of Software Design | John Ousterhout | Talks at Google.

Este video aborda el tema del diseño de software: cómo descomponer sistemas de software complejos en módulos (como clases y métodos) que se pueden implementar de forma relativamente independiente. El video introduce el problema fundamental en el diseño de software, que es la gestión de la complejidad. Se analizan cuestiones filosóficas sobre cómo abordar el proceso de diseño de software y presenta una colección de principios de diseño para aplicar durante el diseño de software.

El video también presenta una serie de señales de alerta que identifican problemas de diseño. Puede aplicar las ideas de este libro para minimizar la complejidad de los grandes sistemas de software, de modo que pueda escribir software de forma más rápida y económica.



Proyectos de calidad comienzan con requisitos de calidad

Ofrecer productos y servicios de buena calidad es una de las metas más planteadas por las empresas hoy en día pues están en búsqueda de la excelencia.

Aplicar nuevos conceptos en las compañías representaría toda una nueva metodología que permitirá realizar actividades diarias de manera efectiva focalizándose en la satisfacción del cliente y la mejora continua de procesos de un ajuste a los requisitos y necesidades del cliente.

El propósito es desarrollar trabajo con propósito de calidad para nuevos proyectos.

The unexpected benefit of celebrating failure | Astro Teller

Astro Teller es un hombre que tiene una misión con ideas que podrían remodelar nuestras vidas y ayudar a hacer del mundo un lugar maravilloso a través de la tecnología.

En esta plática TED, nos da una mirada privilegiada a lo que se llama la "fábrica de disparos a la luna", donde él y su equipo están trabajando para encontrar soluciones a algunos de los problemas más grandes del mundo. "Los grandes sueños no son solo visiones", dice Astro Teller, "son visiones unidas a estrategias para hacerlos realidad". Teller quiere crear una organización en la que las personas se sientan cómodas trabajando en proyectos grandes y arriesgados mientras están completamente preparadas para enfrentar (e incluso celebrar) el fracaso.

Retos y soluciones de trabajar con requerimientos de software

En la actualidad las organizaciones de tecnología de la información dedican la mayoría de sus esfuerzos en la búsqueda de valor para su negocio, sacrificando en mucho de los casos la calidad del servicio ofrecido.

Por otro lado existen también entidades que reconocen la importancia de altos niveles de calidad para la fidelización de sus clientes. Otros los más emprendedores y estratégicos unen ambas necesidades en los de una buena gestión de servicios , aumento de la eficiencia, alineación de los procesos de negocio y el uso inteligente de la infraestructura , estos han ido evolucionando en



iniciativas tecnológicas hasta llegar al mundo en la nube e implementar modelos de negocios como el Software como Servicio.

SPRINT | Jake Knapp & John Zeratsky | Talks at Google

Habla sobre el libro que está escrito principalmente para líderes empresariales y emprendedores que pasan la mayor parte de su tiempo averiguando dónde están los lugares más importantes para enfocar nuestros esfuerzos, imaginando cuáles son las mejores ideas. en la vida real y, lo que es más importante, determinar cuántas reuniones y debates se necesitan antes de saber que tenemos la solución adecuada. En resumen, un sprint ofrece un camino radicalmente eficiente para resolver grandes problemas, probar nuevas ideas y hacer más con mayor rapidez.

Introducción a los patrones de diseño

Pienso que estudiar y comprender los patrones de diseño nos convierte en un mejor programador/arquitecto y es clave para conseguir una mejor posición en el mundo laboral.

Habla sobre su libro que fue creado con la intención de enseñar a sus lectores cómo utilizar los patrones de diseño de una forma clara y simple desde un enfoque práctico y con escenarios del mundo real.

Se enfoca en ofrecer una perspectiva del mundo real, en donde el lector pueda aprender a utilizar los patrones de diseño en entornos reales y que puedan ser aplicados a proyectos reales.

