# Examen unidad 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre | Valeria Carolina Campos Hdz | Clase | Programación con calidad |
| Profesor | Ing. TIC’s.: Oscar Lenin Espinoza Alvarez | Unidad | 2 |

|  |  |
| --- | --- |
| Fecha | 5 de octubre de 2023 |

1. ¿Qué es la mejora continua? (2)
   1. La mejora continua es el proceso continuo de analizar el rendimiento, identificar oportunidades y realizar cambios graduales en los procesos, los productos y el personal.
   2. La mejora continua es el proceso continuo de analizar el rendimiento de los desarrolladores para incentivar las mejoras personales del desarrollador.
   3. La mejora continua es el proceso continuo de analizar el rendimiento del software para buscar oportunidades de mejora.
2. ¿Qué aportan los modelos de mejora continua a una empresa? (2)
   1. Mejora constante de sus colaboradores.
   2. Estabilidad financiera.
   3. Estructura, prácticas y herramientas para la empresa.
3. ¿Qué significan las siglas “PDCA”?
   1. Plan, Do, Check, Act
4. Define los 4 conceptos de PDCA (Nombre y descripción) (4)
   1. Plan- Crea un Plan de mejora
   2. Do- implementar el plan
   3. Check- analizar los resultados
   4. Act- implementar mejoras
5. Menciona 3 formas de realizar mediciones para un proyecto (justificación) (3)
   1. LOC: mide el tamaño de un proyecto de software por medio del conteo de líneas de codigo
   2. Funcionalidades y características: las da el cliente y el usuario por medio de una lista detallada de requerimientos
   3. Tamaño de datos: gestiona grandes volúmenes de informacion
6. ¿Cuál es la métrica más común para medir el tamaño del proyecto? (2)
   1. Tamaño de datos.
   2. LOC (líneas de Código).
   3. Funcionalidades o características.
7. ¿Qué se estima con la métrica de LOC? (2)
   1. El tamaño de almacenamiento necesario para el código.
   2. La cantidad de tiempo para el desarrollo.
   3. Tiempo y esfuerzo necesario para el desarrollo.
8. Si definimos las mediciones del proyecto a través de funcionalidades y características, ¿Qué debemos incluir? (2)
   1. Las características generales del sistema.
   2. Lista detallada de requisitos funcionales y no funcionales.
   3. Características especificas de cada una de las funciones a programar.
9. ¿Qué representan los puntos de historia? (2)
   1. Puntos de inflexión en el proyecto
   2. Medida relativa del esfuerzo requerido para implementar una funcionalidad o tarea.
   3. Medida relativa del tiempo requerido para implementar una funcionalidad.
10. ¿En qué tipos de proyecto es importante la métrica de la medición de datos? (2)
    1. Proyectos de gestión de grandes volúmenes de datos.
    2. Proyectos enfocados a Big Data.
    3. Proyectos en general, siempre es bueno incluir esta métrica.
11. ¿Qué se mide en la complejidad algorítmica? (2)
    1. El número de cálculos que realizara el algoritmo.
    2. La complejidad de los algoritmos o la cantidad de cálculos requeridos.
    3. La complejidad de los algoritmos.
12. ¿En que tipo de proyectos podemos implementar la medición de complejidad algorítmica?
    1. Proyectos que implican algoritmos altamente complejos o matemáticamente intensivos.
    2. Proyectos que implican algoritmos altamente complejos.
    3. Proyectos que matemáticamente intensivos.
13. ¿Qué se puede medir en la métrica de interacciones de usuario? (3)
    1. Se miden elementos en la interfaz de usuario
14. ¿Qué concepto(s) de diseño están involucrados en la métrica de interacciones de usuario? (2)
    1. UX
    2. UI
    3. UX/UI
15. Pregunta extra: Tomando en cuenta el proyecto (Biblioteca) ejemplo de su compañera (al que se le han realizado pruebas y documentos), ¿Qué mediciones crees que podrían implementarse en este? Justifica tu respuesta (4)
16. Las funcionalidades y caracteristicas para poder reunir requerimientos y enlistarlos mas detalladamente y poder crear planes mas acordes a lo que el cliente y el usuario necesita
17. El tamaño de datos con esto podemos medir la cantidad de informacion que va procesar el sistema
18. Interacciones de usuario para poder medir la forma en que interactúa el usuario con el sistema