

Taller sobre validación de documentos GA4-220501095-AA4-EV01

Aprendiz:

Valentina Vargas Sánchez

Henry Andres Morales Garzón

Angela Gualdron Dulcey

Instructor:

Yerman Augusto Hernández Sáenz

CENTRO DE SERVICIOS FINANCIEROS

SENA- REGIONAL DISTRITO CAPITAL

ANALISIS Y DESARROLLO DEL SOFTWARE

FICHA: 2627062

2023

INTRODUCCIÓN

Existen varias formas de evaluar un conjunto de artefactos y su relación con uno o más proyectos, por lo general se enfocan en el grado de utilidad de cada artefacto para cubrir metas específicas. A continuación, se profundizará sobre el tema, con base en el material de formación estudiado

¿Qué es un artefacto?

Un artefacto es un producto tangible resultante del proceso de desarrollo de software, resultan de una actividad (o práctica) y se usan para comunicar, elaborar, validar y especificar los requisitos en ambientes de desarrollo de software. Entre ellos se encuentran las historias de usuario, prototipos, casos de uso, escenarios, tarjeta de historia, personas, visión, diagramas UML, viñetas (storyboards), tareas, tablero Kanban, patrón de interfaz de usuario, imágenes, videos, mapas mentales, especificación de la interfaz de usuario, entre otros.

El código fuente compilado para el testeo se suele considerar un artefacto, ya que el ejecutable es necesario para el plan de testeo.

Tipos de artefactos

Un tipo de artefacto es una clase de objeto que es específica de un proyecto de requisitos. A continuación, se incluyen en los ejemplos de plantilla de proyecto, los siguientes:

- Requisitos
- Casos de uso
- Documentos de diseño
- Diagramas de proceso empresaria
- Diagramas de caso de uso

Si se es administrador de proyectos, podrán crearse tipos de artefacto. Los administradores también pueden crear atributos, tipos de datos y de enlace. Las tareas administrativas se realizan en las páginas de administración del cliente web. ¿Qué es la evaluación de artefactos? El análisis de artefactos es una técnica que fija su atención en las características de los objetos para ampliar nuestro conocimiento de cómo sus particularidades influyen y participan en nuestras actividades. Se trata de conocer por qué y con qué intención se han realizado los objetos a partir del análisis de sus cualidades materiales, formales, estéticas e interactivas. Como primer objetivo se plantea determinar cuáles son las características que describen las diversas intenciones y finalidades del objeto, su significación cultural y qué explican del contexto social donde se insertan.

¿Qué es la evaluación de artefactos?

La evaluación de artefactos, es un proceso mediante el cual se evalúa el impacto de un cambio en un software existente. Se realiza mediante el análisis de los artefactos generados durante el desarrollo del software.

¿Cómo se realizan?

En un análisis de artefactos se tiene en cuenta que se debe:

- Definir desde un inicio cuáles son las finalidades del objeto y cómo participa de nuestras actividades.
- Hacer un inventario de las cualidades del artefacto y agruparlas por sus características materiales, formales, estéticas e interactivas. El listado de cualidades se puede realizar en forma de árbol y establecer relaciones entre ellas.
- Analizar las relaciones entre los componentes del artefacto, sus cualidades y la participación de los usuarios.
- Determinar cuáles son los elementos o las características principales por la experiencia de los individuos.
- Definir las relaciones evaluadas y proponer mejoras de implementación.

¿Qué instrumentos se utilizan?

En un artefacto de software, se pueden utilizar varios instrumentos o herramientas para su desarrollo, mantenimiento y mejoras. Algunos de los más comunes son los siguientes:

1. Editores de código: herramientas que permiten la edición de código fuente en diversos lenguajes de programación. Algunos ejemplos son Visual Studio Code, Sublime Text, Atom, etc.
2. Entornos de desarrollo integrados (IDE): herramientas que proporcionan un conjunto de características para facilitar el desarrollo de software. Estos incluyen características como la depuración, el resaltado de sintaxis, la finalización automática, el control de versiones, etc. Algunos ejemplos de IDE son Eclipse, NetBeans, IntelliJ IDEA, etc.
3. Herramientas de control de versiones: herramientas que permiten el seguimiento de los cambios en el código fuente. Algunos ejemplos son Git, SVN, Mercurial, etc.
4. Herramientas de automatización de pruebas: herramientas que permiten la creación y ejecución automatizada de pruebas de software. Algunos ejemplos son Selenio, JUnit, TestNG, etc.

5.Herramientas de gestión de proyectos: herramientas que permiten la gestión y el seguimiento de los proyectos de software. Algunos ejemplos son Jira, Asana, Trello, etc.

6.Herramientas de análisis estático de código: herramientas que analizan el código fuente en busca de errores y problemas de calidad de código. Algunos ejemplos son SonarQube, FindBugs, PMD, etc.

En general, los instrumentos utilizados en un artefacto de software dependerán del tipo de proyecto, del lenguaje de programación utilizado y de las preferencias del equipo de desarrollo.

¿Qué resultados se obtienen?

En un artefacto de software, los resultados que se obtienen son el producto tangible y documentado del proceso de desarrollo de software. Estos resultados pueden variar dependiendo del tipo y del ciclo de vida del software en el que se encuentre. Algunos ejemplos de resultados que se pueden obtener son los siguientes:

- 1.Código fuente: es el resultado más común en cualquier artefacto de software. Se trata del código fuente escrito en un lenguaje de programación específico que define el comportamiento y la funcionalidad del software.
- 2.Diseños: el diseño del software puede ser otro resultado obtenido en el artefacto. Esto puede incluir diagramas de flujo, diagramas de clases, diagramas de secuencia, entre otros.
- 3.Documentación: la documentación del software es otro resultado importante en el artefacto. Esto puede incluir manuales de usuario, manuales de instalación, manuales de desarrollo, entre otros.
- 4.Pruebas: las pruebas del software son otro resultado crítico en el artefacto. Esto puede incluir planes de pruebas, resultados de pruebas, informes de errores, entre otros.
- 5.Modelos: en algunos casos, los modelos del software son también un resultado importante en el artefacto. Esto puede incluir modelos de negocio, modelos de datos, modelos de procesos, entre otros.
- 6.Artefactos de configuración: los artefactos de configuración también pueden ser un resultado importante en el artefacto. Esto puede incluir archivos de configuración, scripts de instalación, entre otros.

En resumen, los resultados obtenidos en un artefacto de software son el producto final tangible y documentado del proceso de desarrollo de software, que incluyen desde el código fuente hasta los modelos, la documentación y las pruebas del software

CONCLUSION

Podemos decir los artefactos representan elementos concretos generados en el proceso de desarrollo, como por ejemplo bibliotecas, archivos y otros más.