

## Ejercicio. “Proceso de software” de la Ingeniería de Software.

El Proceso de Software es una serie de pasos definidos de acuerdo con el tipo de software a desarrollar. Abarca 5 categorías de procesos, las 2 primeras son:

a) Comunicación. Comunicación y colaboración con los stakeholders (interesados) del proyecto para saber qué es lo que se espera y cuáles son las condiciones en que se desarrollará el proyecto.

**b) Planeación.** Definición de actividades generales, qué se requiere y qué se generará en cada actividad general. Cada actividad general se compone por tareas, y a cada tarea se asigna el responsable de llevarla a cabo.

En un Proyecto de Software se desarrollan las 5 categorías del Proceso de Software. Al momento no hemos visto cómo desarrollar software, por lo que trabajaremos en un *Proyecto de Acampar*. En un Proyecto de Software un Producto que se genera es el programa de software; en este caso el Producto del *Proyecto de Acampar* es, precisamente, la acción de acampar.

Los requerimientos para cumplirse en el proyecto, obtenidos en los procesos de Comunicación con los stakeholders son:

1. Los stakeholders podrán descansar en el campamento
2. Los stakeholders podrán asar bombones
3. El campamento se hará en un bosque
4. Los stakeholders podrán estar en contacto con la naturaleza
5. El viaje se hará en Autobús
6. Los stakeholders utilizarán tiendas de campaña
7. Los stakeholders comerán carne asada
8. Los stakeholders deberán hidratarse
9. Los stakeholders harán una fogata en la noche
10. En el campamento se contarán historias, cantarán y tocarán guitarra y bailarán
11. Los stakeholders podrán jugar y tomar fotos
12. Los stakeholders podrán nadar, hacer rapel y aventarse en tirolesa
13. Salir el viernes por la noche y regresar el lunes en la mañana

La tarea consiste en realizar actividades de Planeación. De esta tarea deberán:

1. Definir una lista de Actividades Generales (Ejemplo: Viajar en autobús, cocinar la carne, aventarse en tirolesa).
2. Para cada Actividad General de la lista, definir entradas y salidas (por ejemplo, entradas para la Actividad General “Aventarse en tirolesa”: Exista la tirolesa donde se acampa, haya los arneses

para aventarse en tirolesa, etc.). Salidas de la Actividad General: Euforia en quienes se aventaron en tirolesa, todos hayan llegado en buen estado, etc.).

3. Definir tareas que conforman cada actividad general (Por ejemplo, para la Actividad General “Prender fogata”: Recoger leña, juntar piedras, etc.), y definir los recursos humanos que realizan cada tarea. Decir quién o quiénes de los integrantes del equipo va a realizar cada tarea. Ejemplo: Fer va a prender la fogata, Susana va a cantar.

5. Definir el orden de las actividades generales, si algunas se pueden hacer en paralelo o si existen dependencias entre esas actividades generales.

### **Formato de la tarea.**

- Formarán equipos de 4 o 5 personas.
- Enviar archivo de texto de la tarea al correo de la clase fpgpo22sem201@gmail.com indicando el nombre de los integrantes del equipo.
- El correo electrónico debe indicar como asunto: Tarea #3. “Proceso de software de la Ingeniería de Software”.
- Fecha de entrega: lunes 19 de agosto de 2019.

Resolución de dudas en clase o por whatsapp.