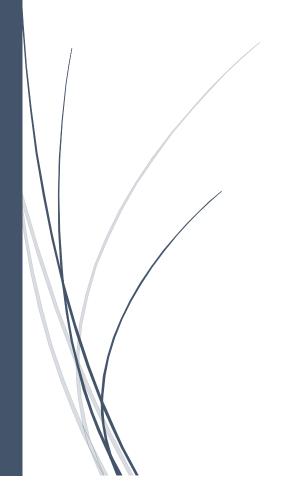




## Tarea 3



Alexa Montserrat Rivas Arámbula

## Cuestionario

1. En ingeniería de Software, ¿Qué es un proceso?

Un proceso es un mapa que se dedica a la construcción del producto o del sistema

- 2. ¿Cuáles son los principales flujos de proceso?
  - Flujo de proceso lineal
  - Flujo de proceso iterativo
  - Flujo de proceso evolutivo
  - Flujo de proceso paralelo

Son los que describen como está organizado.

3. ¿Qué es una actividad estructural?

Conjunto de pasos y procesos para el sistema.

- 4. ¿Cuáles son las características que influyen en una actividad estructural?
  - Iniciación
  - Elaboración
  - Construcción
  - Transición

Es la estructuración de reglas y procedimientos que se deben seguir para la elaboración del sistema, esto puede variar dependiendo de la complejidad del programa.

 Explique con sus palabras cuales son las diferencias entre metodologías tradicionales y ágiles.

Las metodologías ágiles son las que son más rápidas y se dividen en etapas o partes para entregar una parte funcional en el mejor tiempo posible, pueden basarse en especificaciones o completamente con el sistema. Las metodologías tradicionales son más específicas con lo que pide, tiene una mayor precisión para el presupuesto, estableciendo inicialmente los resultados y objetivos del proyecto.

6. ¿Qué es un patrón de procesos?

Son técnicas que se implementan para soluciones del programa durante el proceso, específicamente para algo se aplica uno u varios patrones, por ejemplo, el revisar algunas fallas técnicas sería el nombre de un proceso.

## 7. ¿Qué es un modelo en la ingeniería de Software?

Son varios procesos en los que se muestran ciertas características individuales para cada uno de ellos.

## 8. ¿Cuáles son los tipos de modelos?

- Modelos de cascada: Su proceso es secuencial, por lo que a veces genera conflicto con los desarrolladores porque se pueden presentar muchos cambios durante el proceso del proyecto.
- Modelo de proceso incremental: Requerimientos razonablemente definidos. El esfuerzo del desarrollo imposibilita un esfuerzo lineal. Se deben entregar funcionalidades previas.
- Modelo de proceso evolutivo: Se agregan nuevas funcionalidades a otras que ya operan.
- Modelo de prototipos: Es la prueba o el primer sistema, puede ser desechable o puede utilizarse para evolucionarlo.
- Modelo de espiral: Se inicia como un prototipo impulso por el riesgo que se usa como guía, puede ser cíclico para incrementar el grado de implementación de un sistema y así disminuya su grado de riesgo. También pueden ser soluciones factibles y satisfactorias.