

## 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.

5. 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 impulsado por el riesgo que se usa como guía, puede ser cíclico para incrementar el grado de implementación de un sistema y así disminuir su grado de riesgo. También pueden ser soluciones factibles y satisfactorias.