

# Servicios en Red

## Práctica 03 Evaluación-2

### “Ingeniería del Software – Metodologías (II)”



Profesor: MHH

Alumnos:

## **INSTRUCCIONES**

- Plazo entrega: **jueves 01 de febrero a las 23:59** a través del aula virtual de Educamadrid de este módulo. El plazo es improrrogable.
- Contestar evitando realizar copias literales de Internet.
- La práctica se realizará individualmente.
- Cualquier contenido o pregunta de la práctica podrá ser (y será) materia susceptible de ser preguntada en un examen.
- Cada Alumno entregará exactamente la misma versión de la práctica.
- El nombre del fichero será:

**EDES-DAM1B-P03\_Aplido1Alum-Nombre1Alum.docx / .odt / .rtf**

Ejemplo:

EDES-DAM1B-P03\_Garcia-Estrella.docx

- ***No cumplir las instrucciones de entrega supondrá la NO corrección de la práctica y el suspenso de la misma.***

# **ENUNCIADO**

## 1. Define los siguientes conceptos:

1.1 Ingeniería del Software.

1.2 Metodologías clásicas.

1.3 Metodologías Ágiles.

1.4 Ciclo de vida del Software.

## 2. Ejercicios de autoevaluación:

2.1 ¿Qué es el software para sistemas de información?.

2.2 ¿Cuáles son las características inherentes al software que lo diferencian otros productos industriales?.

2.3 ¿Por qué el desarrollo de software se organiza en forma de proyectos?.

2.4 ¿Qué relación existe entre las tareas, los roles y los artefactos en un proceso de desarrollo?.

2.5 Indicar cuatro tareas relacionadas con la actividad de gestión del proyecto.

2.6 ¿Cuáles son las etapas del ciclo de vida en cascada?.

2.7 ¿Qué es y para qué sirve Métrica 3?.

2.8 ¿Cuáles son las prácticas fundamentales del proceso unificado?.

2.9 Indicar las ventajas e inconvenientes de la reutilización de software?.

2.10 ¿Qué son las herramientas CASE y para qué se utilizan?.

2.11 ¿Qué es el diagrama de Gantt y para qué se utiliza?.

2.12 ¿Qué es el UML (El lenguaje Unificado de Modelado), para qué sirve?. ¿Y cuáles son los 13 diagramas de UML?.

3. Define las metodologías Ágiles, cita las más importantes y explica en qué consisten con sus ventajas e inconvenientes:

4. SCRUM: (Visiona el siguiente vídeo para ayudarte a contestar este apartado: <https://www.youtube.com/watch?v=sLexw-z13Fo> )

4.1 ¿Qué es Scrum?:

4.2 ¿Scrum es una metodología Ágil o/y un Framework?: (Justifica la respuesta)

4.3 ¿Qué es un Rol?, ¿para qué sirve?. ¿Cuáles son los roles detallados en Scrum?:

4.4 ¿Qué es el backlog?:

4.5 ¿Qué es el sprint?:

4.6 ¿Cuáles son las características de Scrum?:

4.7 Ventajas e inconvenientes de Scrum: