



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 2 PARCIAL No. 1

METODOLOGIAS DE DESARROLLO EN SOFTWARE

METODOLOGIAS DE DESARROLLO EN SOFTWARE
ÁREA DE COMPUTACION
DEPARTAMENTO DE ITIN

Actividad de aprendizaje -C2.

Nombres del estudiante:	Cristian Jesus Becerra Loaiza Jhon Kevin Castillo Quishpe Ismael Alejandro Silva Flores
--------------------------------	---

Nivel:	Tercer Nivel
---------------	--------------

NRC:	29022
-------------	-------

Asignatura:	Met. de Desarrollo en Software
--------------------	--------------------------------

Nombre del profesor:	Ing. Jenny Alexandra Ruiz Robalino
-----------------------------	------------------------------------

METODOLOGIAS DE DESARROLLO EN SOFTWARE
ÁREA DE COMPUTACION
DEPARTAMENTO DE ITIN

Contenido

Actividad de aprendizaje 2.....	2
Descripción de la actividad.	2
Preguntas:	2
Referencias	4

Actividad de aprendizaje 2.

Descripción de la actividad.

Responder las siguientes preguntas

Preguntas:

1.¿Qué hay en la caja?

Es el producto software final que cumple con los requisitos funcionales y no funcionales que son solicitados por la parte interesada que es obtenido mediante un proceso de desarrollo estandarizado (Somerville, 2011).

2. ¿Cuál es el trabajo que tenemos que hacer para lograr la meta?

Ejecutar lo que es un proceso de desarrollo con actividades estandarizadas, secuenciadas y estructuradas, como lo es levantamiento de requisitos y la elaboración del código fuente (Pressman, 2005).

3. ¿Qué tareas debemos realizar?

Levantamiento de requisitos, elaboración del código fuente, pruebas y entrega del producto funcional (Pressman, 2005).

4. ¿Cómo nos aseguramos de que haremos un gran trabajo?

Aplicando métodos de ingeniería de software, prácticas de gestión sólidas y control de calidad integral (Pressman, 2005).

5. ¿Cómo medimos la calidad de lo que hemos hecho?

Utilizando el modelo de calidad ISO/IEC 25010 que evalúa ocho características de calidad con sus subcaracterísticas (Platzi, 2021).

6. ¿Cómo nos aseguramos de que lo que hemos hecho esté realmente a la altura de las necesidades y solicitudes iniciales?

Verificando que el producto cumple con los requisitos funcionales y no funcionales, proporcionando valor medible al cliente (López Echeverry, 2008).

7. ¿Cómo minimizamos el esfuerzo para lograr la meta?

Iniciando con el lenguaje de programación C para facilitar el aprendizaje de otros lenguajes y seleccionando el lenguaje adecuado según el tipo de proyecto (IngSistemas, 2017).

8. ¿Qué habilidades necesitamos?

Conocimiento de lenguajes de programación como C, Java o Python, y comprensión de los diferentes tipos de software según el dominio de aplicación (IngSistemas, 2017).

9. ¿Qué herramientas necesitamos?

Lenguajes de programación (Java, C, Python, Swift), compiladores, editores y herramientas para gestión de archivos (Pressman, 2005).

10. ¿Cuántas personas se necesitan?

El texto no especifica cantidades exactas, pero se deduce la necesidad de equipos multidisciplinarios según el tipo de software a desarrollar (Pressman, 2005).

11. ¿Qué habilidades, perfiles, experiencia?

Perfiles con experiencia en lenguajes de programación específicos, conocimiento de diferentes categorías de software (sistemas, aplicación, IA, etc.) y dominio de etapas del ciclo de vida del software (Pressman, 2005).

Referencias

IngSistemas. (2017). *¿Qué es la ingeniería de software? ¿Qué es la ingeniería de software?:*

<https://ing-sistemas.com/2017/02/09/que-es-la-ingenieria-software/>

López Echeverry, A. M. (2008). *Introducción a la calidad de software*. Introducción a la

calidad de software: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4745899>

Platzi. (2021). *Atributos de calidad de un producto de software*. Atributos de calidad de

un producto de software: <https://platzi.com/tutoriales/1248-pro-arquitectura/5498-atributos-de-calidad-de-un-producto-de-software/>

Pressman. (2005). *Un enfoque práctico (Séptima ed.)* . Un enfoque práctico (Séptima ed.)

: <https://docs.google.com/document/d/1x1uFkX13aWHfVksPTqSZgRDN-b0GiYVXuSScnQ3YCs/edit?usp=sharing>

Somerville. (2011). *Software Engineering 9*. Software Engineering 9: [https://ifs.host.cs.st-](https://ifs.host.cs.st-andrews.ac.uk/Books/SE9/index.html)

[andrews.ac.uk/Books/SE9/index.html](https://ifs.host.cs.st-andrews.ac.uk/Books/SE9/index.html)