

## 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.

<b>Nombres del estudiante:</b>	Cristian Jesus Becerra Loaiza Jhon Kevin Castillo Quishpe Ismael Alejandro Silva Flores
<b>Nivel:</b>	Tercer Nivel
<b>NRC:</b>	29022
<b>Asignatura:</b>	Met. de Desarrollo en Software
<b>Nombre del profesor:</b>	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/1x1uFkX13aWHfVkssPTqSZgRDN-b0GiYVXuSScnQ3YC/edit?usp=sharing>

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