

## EVALUACIÓN 1

ASIGNATURA: PRY3111 - INGENIERÍA DE SOFTWARE

PROFESOR: Cristian Oliva Pérez

Jehovanie cham

SECCIÓN: 009V

PUNTAJE MÁXIMO	47 puntos	NOTA
PUNTAJE OBTENIDO		
FECHA	30-03-2023	
DURACIÓN	120 minutos	

### INDICACIONES GENERALES

La nota 4,0 se obtiene logrando un 60% del puntaje total.

### Preguntas de Desarrollo, favor argumente su respuesta. (5 puntos c/u)

- ¿Cuál es su opinión a la crisis del software que se originó en la industria?  
hay que buscar los problema del factor y conocer los proceso correcto para crear el software y mantenerlo funcionado.
- ¿Qué significa aplicar Ingeniería de Software en un proyecto?  
Aplicar ingenieria de software en un proyecto significa utilizar metodo sistematico, disciplinado y cuantitativo. para el desarrollo.hay que operar y mantener el software
- ¿Comente y argumente los beneficios, ventajas y desventajas de aplicar una metodología tradicional o una metodología Ágil en un proyecto?  
los beneficio de usarla metodologia ágil la ventaja es de tener el cliente en el proceso ,en cada etapa así puedes avanzar mayor con cualquier cambio vas a poder saber y corregirlo y vas a tener mas idea, las desventajas del tradicional es solo seguir los proceso y despues que termine no se hace cambio.
- En la metodología SCRUM, ¿qué es una iteración, quienes participan, cual es el objetivo?  
el objetivo es orientar a las personas mas que el proceso,tiene una estructura de desarrollo agil que basa en la iteracion y revision. su objetivo es coordinar bien el equipo.

**Preguntas de Alternativas, seleccione solo una alternativa (3 puntos c/u)**

1. ¿Qué nos permite obtener un Software?
  - a) Obtenemos múltiples entradas de indicadores claves al proyecto
  - b) Obtenemos información para la toma de decisión
  - c) Obtenemos recursos de hardware para el proyecto**
  - d) Solo a y c
  
2. Las fases del ciclo de vida de cualquier proyecto son:
  - a) Inicio, Planeación, Ejecución y Control.
  - b) Inicio, Planeación, Producción y Operación
  - c) Inicio, Planeación, Ejecución, Control y Cierre.**
  
3. La planificación de Scrum tiene como característica:
  - a) Considerar el riesgo del proyecto.
  - b) Considera un ciclo de vida de Sw bastante riesgosa.
  - c) Tener requerimientos priorizados.**
  - d) Maximizar el tiempo.
  
4. Un motivo de retraso en la entrega de proyectos puede ser:
  - a) El desarrollador no documenta todo el código fuente.**
  - b) No se aplica Ingeniería de Software.
  - c) Se aplica un modelo de calidad.
  - d) Todas la anteriores.
  
5. La primera etapa del ciclo de vida del software corresponde a “analizar”. ¿Cuál de las siguientes tareas no pertenecen a esta etapa de análisis?
  - a) Tomar requerimientos
  - b) Entender el problema**
  - c) Determinar la factibilidad
  - d) Diseñar el software
  - e) Proponer una solución

**Preguntas de Verdadero (V) y Falso (F) (3 puntos c/u)**

1. ☒ Una metodología de desarrollo ágil privilegia el uso de documentación en un plan de trabajo para efectuar, evaluar, aplicar y controlar cambios antes de modificar el software
2. ☒ Cómo metodología ágil la única regla de Kanban es: Optimizar el flujo de trabajo
3. ☒ Scrum es una metodología que reduce la documentación del proceso de desarrollo.
4. ☒ La metodología espiral agrega un componente de gestión de riesgos.