

# **Preguntas de repaso Kendall y Kendall**

## **capitulo 3**

### **1 ¿cuáles son los cinco aspectos fundamentales de un proyecto?**

- La iniciación de proyectos
- La determinación de la viabilidad de un proyecto
- La programación de proyectos
- Planeación y administración de las actividades
- Miembros de un equipo optimizar la productividad

### **2 Mencione tres formas de detectar problemas u oportunidades que podrían requerir una solución de sistemas**

- Revise los resultados contra los criterios de desempeño
- Observe el comportamiento de los empleados
- Ponga atención en la retroalimentación externa de:
  - A. distribuidores
  - B. clientes
  - C. proveedores

### **3 Enumere los cinco criterios para la selección de proyectos de sistemas**

- El respaldo de los directivos de la organización
- Un periodo adecuado de compromiso para terminar el proyecto
- La posibilidad de mejorar la consecución de las metas organizacionales
- Factibilidad en cuanto a recursos para el analista de sistemas y la organización
- La rentabilidad del proyecto en comparación con otras formas en que la organización podría invertir sus recursos

### **4 Examine la cuadrícula de impacto de la viabilidad que se muestra en la figura 3.3 mencione los objetivos corporativos que reciben una influencia positiva de los sistemas de comercio electrónico**

- Ganancias corporativas
- Estrategias competitiva
- Operaciones conjuntas con socios y distribuidores
- Servicio al cliente
- Moral de los empleados

## **5 Defina que es la viabilidad técnica**

Es el estudio realizado para conocer la posibilidad de actualizar o incrementar los recursos de tal manera que se satisfagan los requerimientos bajo consideración.

## **6 Defina que es viabilidad económica**

Estudio para determinar si los recursos económicos son suficientes para el desarrollo del sistema, se considera análisis de tiempo, de costos, inversiones de hardware y personal.

## **7 Defina que es la viabilidad operativa**

Estudio que determina si los recursos humanos disponibles son suficientes para el correcto funcionamiento del sistema una vez implementado.

## **8 ¿en qué situación es más apropiada una grafica de Gantt tridimensional que una unidimensional?**

La situación es que un analista de sistemas quiere representar actividades o tareas a escala, es decir; el terreno de las barras indica el tiempo relativo que tomara completar la tarea.

## **9¿cuándo es útil un proyecto de sistemas el uso de un diagrama de pert?**

El diagrama de PERT es adecuado cuando se pueden hacer actividades en paralelo en lugar de secuencias.

## **10 Mencione tres ventajas de un diagrama PERT sobre un grafica de GANTT para la programación de proyectos de sistemas.**

- a) identificar fácilmente el orden de procedencia
- b) identificar fácilmente la ruta critica y en consiguiente las actividades criticas
- c) determinar fácilmente el tiempo de holgura

## **11 Defina el concepto de ruta crítica.**

Se define como la ruta que causaría que el proyecto se atrase.

### **12 Defina en qué consiste la técnica de punto entrega (timeboxing)**

Se define como un proceso que se aplica a un proyecto cuando este está en tiempo de flagelo y solo con dos variables se puede trabajar.

### **13 Mencione las funciones disponibles en los paquetes comerciales de software para programación de proyectos por computadora.**

Una de las funciones de utilizar esta aplicación es que termina más rápido un proyecto.

### **14 Mencione las funciones disponibles en los paquetes comerciales de software de administración de información personal (PIM).**

- Permite almacenar datos similares provenientes de programas de procesamiento de texto u hojas de cálculo en carpetas organizadas sobre un tema específico.
- Permite arrancar otros programas
- Puede sincronizar con PIM de computadoras, Agendas electrónicas, dispositivos móviles.

### **15 Mencione los dos tipos de líderes de un equipo**

- Líder de tareas: Es la persona que se encarga de guiar a los miembros a la consecución de tareas.
- Líder socioemocional: Es la persona que se ocupa de las relaciones sociales entre los miembros del equipo

### **16 ¿Que significa que una norma del equipo sea disfuncional?**

Son normas del equipo que podrían ocasionar un desarreglo en las funciones de los miembros del equipo, así pudiendo ocasionar en ellos que desperdicien los recursos valiosos de la empresa.

### **17 ¿Qué es un proceso del equipo?**

Se llama proceso del equipo a la interacción que existe entre los miembros del equipo para realizar sus tareas.

**18 Mencione las razones por las cuales la fijación de metas motiva a los miembros a los miembros de un equipo de análisis de sistemas.**

Las razones por las cuales la fijación de metas a los integrantes del equipo son :

- Los miembros saben lo que se espera de ellos (comparan su desempeño versus la meta a cumplir).
- Se les da libertad para que recurran a sus conocimientos y experiencia para cumplir con sus metas.
- Adquieren bastante claridad de lo que tiene que hacer para conseguir la meta.
- Define el grado de éxito que se espera de ellos.

**19 ¿cuáles son los cuatro aspectos en que difieren la administración de proyectos de comercio electrónicos y la administración de proyectos tradicionales?**

a. El sistema de C.E: Utiliza los datos que están dispersos en toda la organización. Con frecuencia las unidades tienden a proteger sus datos y no quieren compartirlo.

b. El equipo de C.E: Requiere más personal con habilidades diversas, incluyendo desarrolladores consultores, expertos en B.D. e integrantes de sistemas. El gerente del proyecto de C.E pone énfasis en la integración del C.E con los sistemas de la Organización.

c. El diseño de la GUI: Es la parte sencilla del problema. El verdadero reto esta en integrar estratégicamente el C.E con todos los sistemas internos.

d. El sistema de C.E se enlaza con el mundo exterior a través de internet. Es necesaria una externa seguridad. El desarrollo y la implementación de un plan de seguridad para el sistema de C.E, se debe manejar como un proyecto adicional.

**20 Mencione tres razones que argumenten los programadores para el fracaso de proyectos.**

- La fijación de fechas irreales o imposibles de cumplir por parte de los directivos
- La creencia de que basta con incorporar más gente a un proyecto para acelerarlo.
- La actitud irreflexiva de los directivos al prohibir al equipo que recurra al conocimiento de profesionales externos en busca de ayuda para solucionar problemas específicos

## **21 ¿por qué es tan extrema la programación externa?**

Es un enfoque de desarrollo de sistemas que acepta lo que conocemos como (buenas prácticas de desarrollo de sistemas) y las lleva al extremo.

## **22 Mencione los cuatro variables de control de recursos que utiliza la XP**

Las cuatro variables que un desarrollador de sistemas puede controlar son el **tiempo, el costo, la calidad y el alcance**. Cuando estas cuatro variables de control se incluyen de manera apropiada en la planificación, se genera un estado de equilibrio entre los recursos y las actividades que se requieren para terminar el proyecto.

## **23 Mencione las cuatro actividades relacionadas con la XP**

Las actividades de XP consisten en **codificar, probar, escuchar y diseñar**. Por supuesto, la codificación es esencial en cualquier proyecto de software. Las pruebas de funcionalidad, desempeño y conformidad son obligatorias. La actividad de escuchar al cliente y otros programadores y analistas es fundamental. El diseño de un sistema funcional, estético y al cual se le pueda dar mantenimiento es extremadamente importante.

## **24 Describa como se utiliza las variables de control para equilibrar las actividades en un proyecto de XP exitoso.**

**Tiempo:** se debe dedicar tiempo para escuchar a los clientes, tiempo para diseñar, tiempo para codificar y tiempo para probar. Es difícil administrar el tiempo. La xp desafía la idea de que más tiempo le permitiría obtener los resultados que desea. Quizás el cliente preferiría que usted terminara a tiempo en lugar de extender la fecha límite para agregar otra función al sistema.

**Costo:** El costo puede usarse para equilibrar el proyecto. El tiempo extra tampoco ayuda mucho. Aumenta el costo, pero no siempre incrementa la productividad. Los programadores cansados son menos eficaces que los programadores alertas y tardan más tiempo para completar una tarea, y también cometen errores que requieren aun más tiempo para arreglarlos.

**Calidad:** La calidad puede ajustarse tanto interna como externamente. La calidad interna involucra probar factores del software como la funcionalidad y la conformidad. Por lo general no es conveniente escatimar la calidad interior. En la calidad externa, o como el cliente percibe el sistema. Al cliente le interesa el

desempeño, la filosofía externa de XP permite sacrificar algunos de los aspectos de calidad externos. Para que el sistema sea liberado a tiempo.

**Alcance:** El alcance se determina escuchando a los clientes y poniéndoles a redactar sus relatos. Los relatos deben ser breves y fáciles de comprender. Sería aun mejor si el analista pudiera determinar el tiempo y el dinero necesario para satisfacer cada uno de estos relatos y establecer también su nivel de calidad, con el fin de mantener la calidad, manejar el costo terminar el proyecto a tiempo, el analista de XP podría ajustar el alcance del proyecto.

## **25 ¿cuáles son las cuatro practicas esenciales del enfoque de desarrollo de XP que lo distinguen de otras metodologías de desarrollo?**

**1 Liberación limitada:** Para que el desarrollo de XP tenga éxito, en los productos deben liberarse con rapidez. Esto significa que aun cuando los programadores no pueden implementar todas las características en una sola pieza de software, la inversión debe liberarse de acuerdo con lo programado.

**2 Semana de trabajo de 40 horas:** Esta práctica esencial de la programación externa tiene como propósito motivar a los miembros del equipo a que laboren intensamente en el lugar de trabajo, y que tomen un periodo de descanso para que vuelvan a trabajar relajados y menos presionados, con capacidad de detectar los problemas y menos proclives a cometer errores.

**3 Cliente en el sitio:** La practica esencial del cliente es en el sitio llega al extremo, al insistir en que un experto en el negocio debe trabajar en el sitio durante todo el proceso de desarrollo. Esta persona toma parte activa en el proceso, pues escribe los relatos de los usuarios, se comunica con los miembros del equipo y ayuda a establecer prioridades.

**4 Programación en parejas:** Significa que dos programadores que eligen trabajar juntos hacen la programación, ejecutan las pruebas y conversan acerca de formas de hacer eficientes y eficazmente el trabajo. Al trabajar con otro programador puede clasificar su forma de pensar.

## **26 ¿cuáles son los siete roles que se deben desempeñar durante el procesos de desarrollo de XP?**

**Programador, cliente, probador, rastreador, entrenador, consultor, gran jefe.**

## **27 ¿Cuál es el significado de la frase (el juego de la planeación)**

El juego de la planeación plantea reglas que pueden ayudar a establecer las relaciones del equipo de desarrollo de XP con sus clientes de negocio, la meta del juego en maximizar el valor del sistemas producido por el equipo de desarrollo de XP, para averiguar el valor debe reducir los costos del desarrollo, tiempo, gastos e incertidumbre asumidos para que el proyecto de desarrollo pueda avanzar.

## **28 ¿cuáles son las etapas del proceso de desarrollo de XP?**

Exploración, planeación, iteraciones a la primera visión, puesta en producción y mantenimiento.