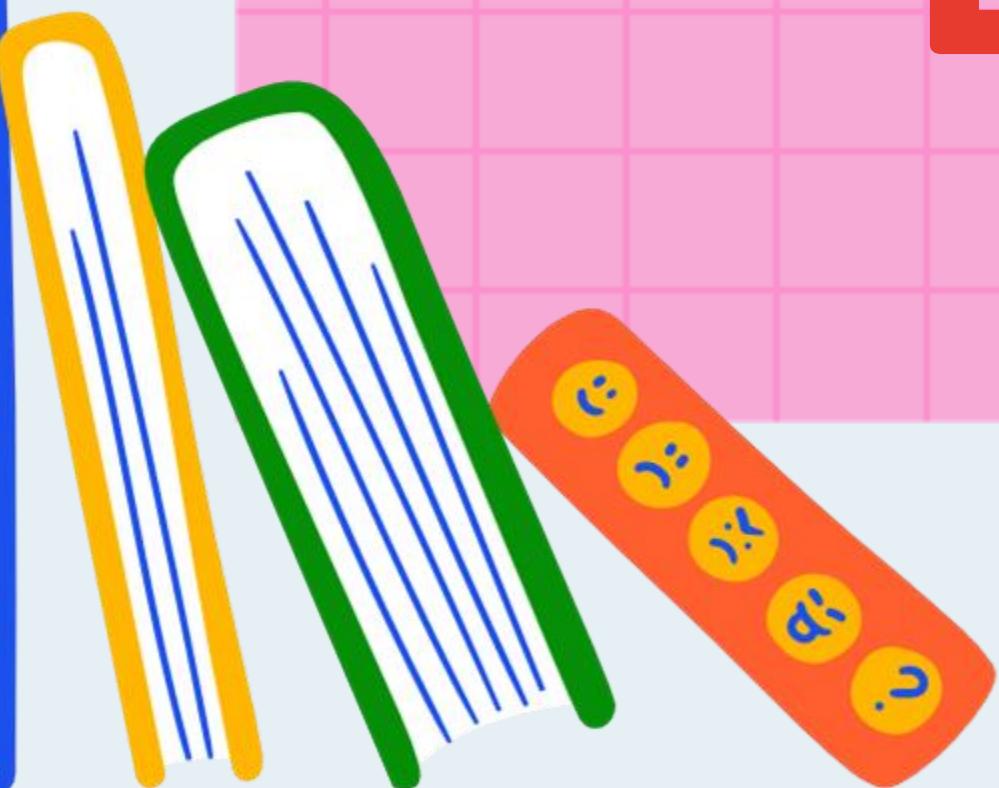


Unidad 1

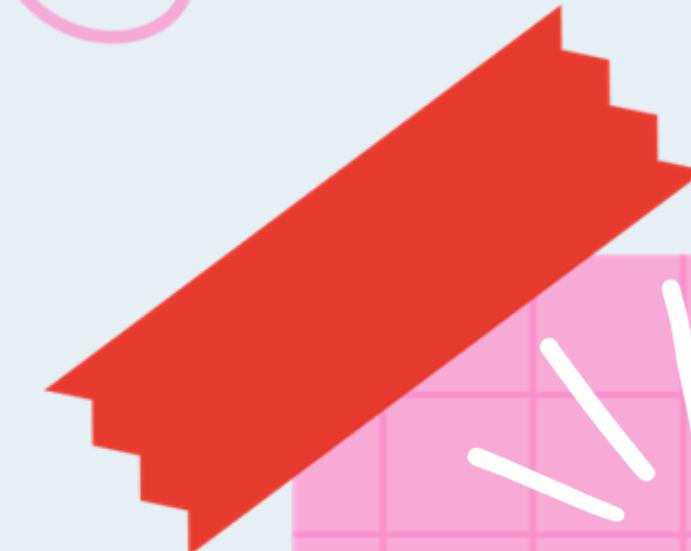
El Software en los negocios

MEMORIAS



e

REVIEW

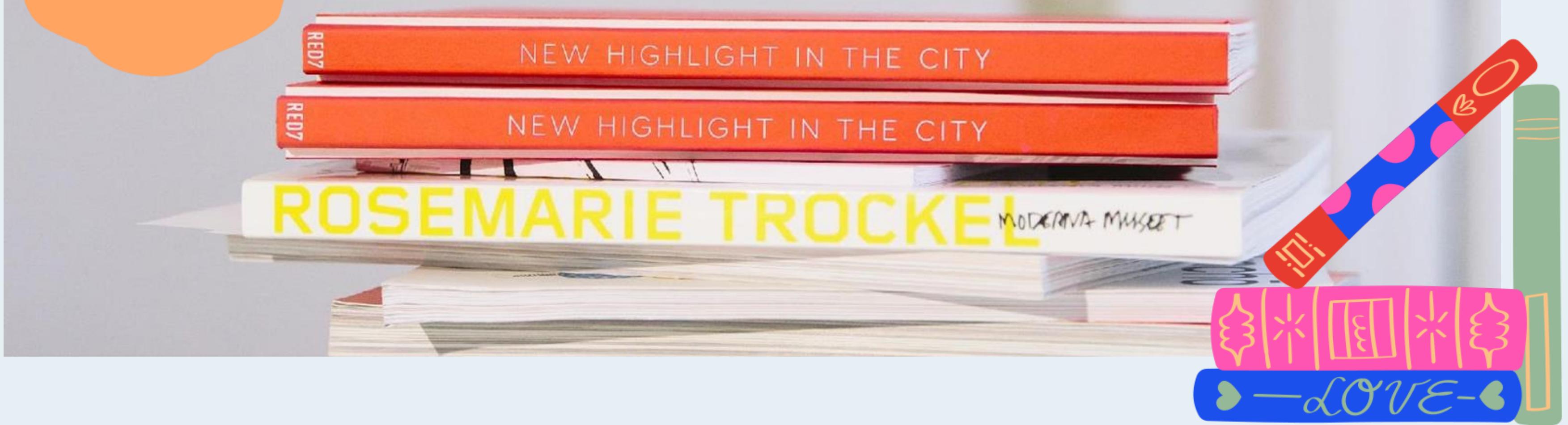


HAPPY DOGS

Repasando Conceptos

Desarrollador ...

Programador ...

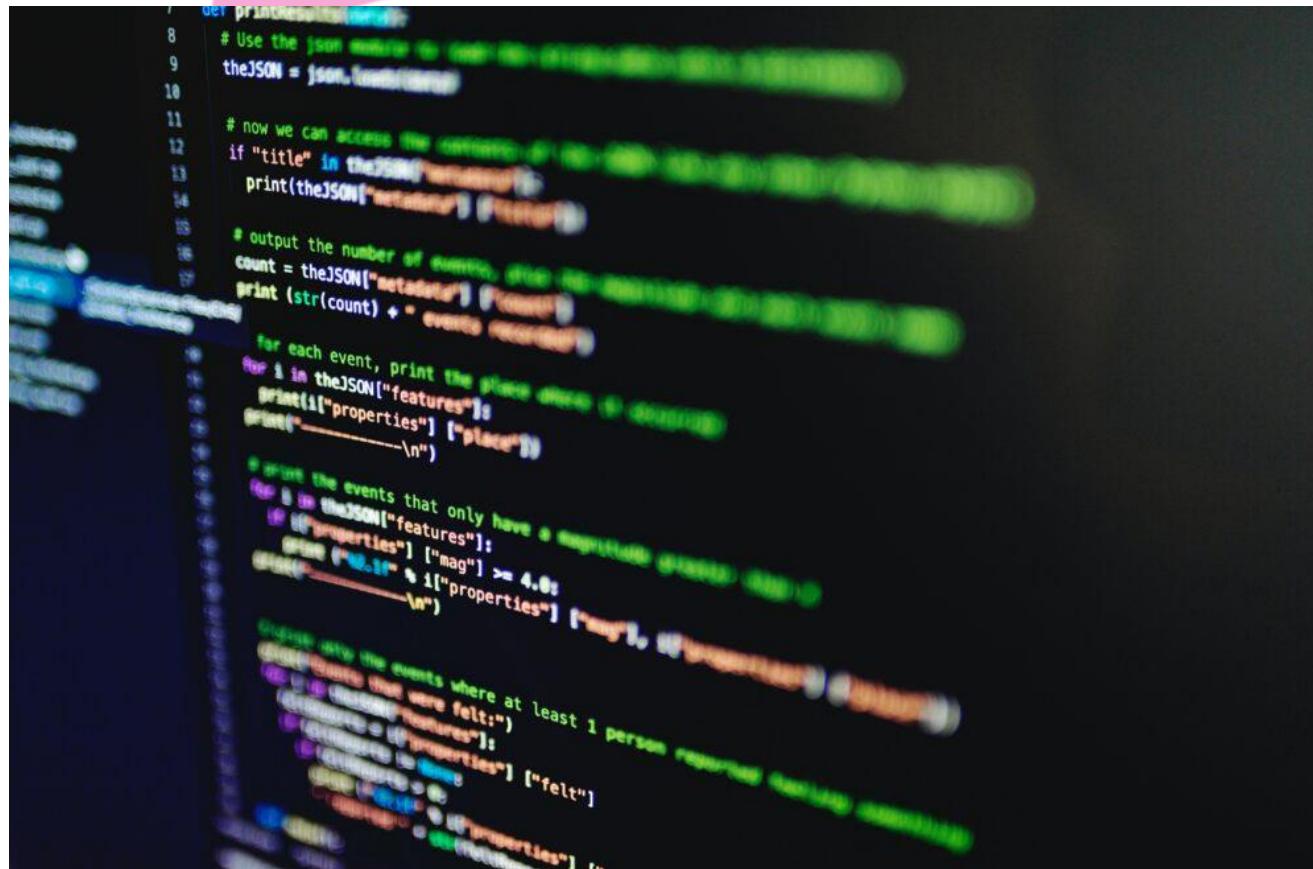




**Todo Ingeniero de SW es un
Programador mas no todo
Programador es un Ingeniero
de Software.**

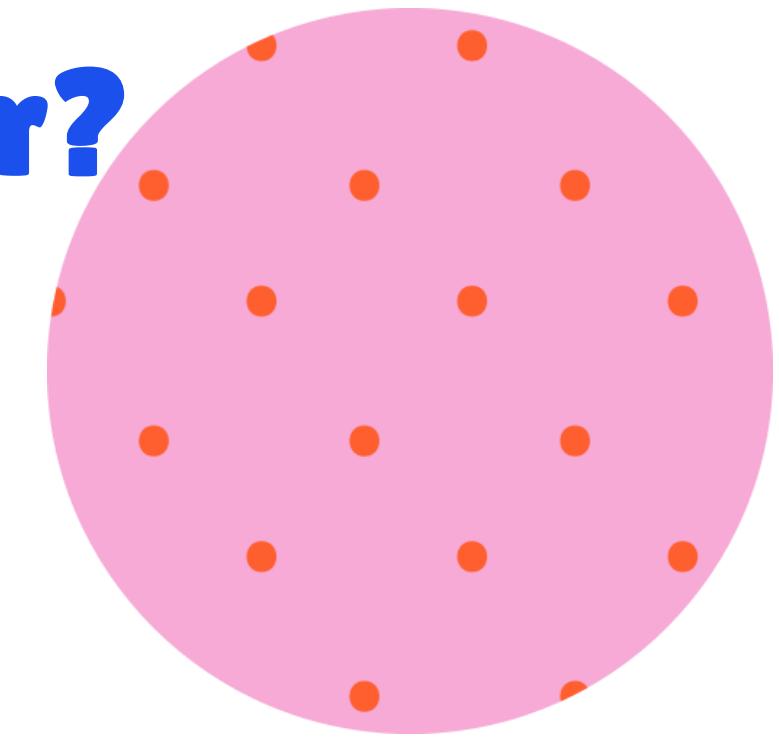
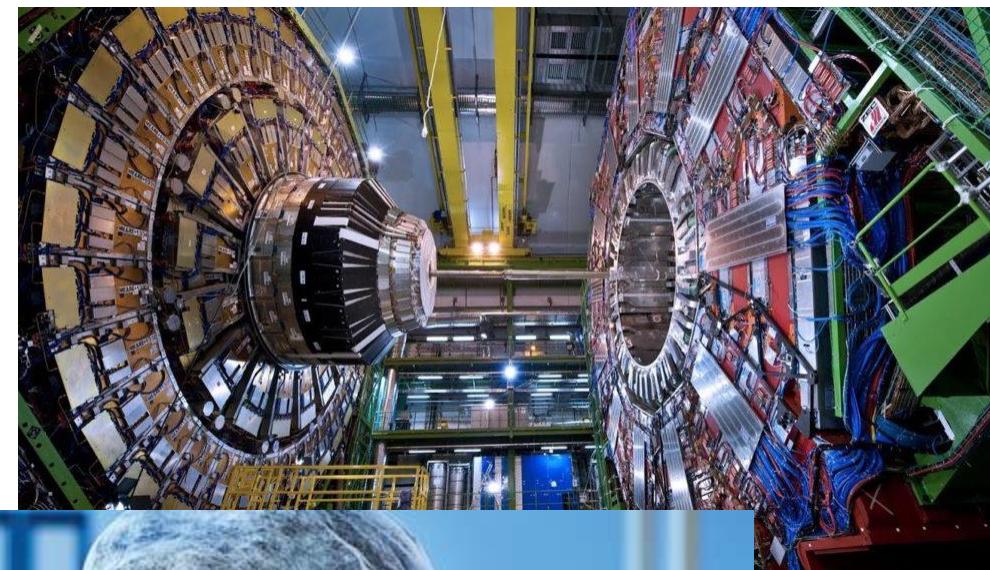
Programador

- Profundiza en uno o más lenguajes de programación.
- Librerías
- Conoce qué se puede y no hacer con los lenguajes o tecnologías que domina.
- Hace sus propias pruebas unitarias
- Ve los requerimientos acompañados de su respectivo diseño.



```
7 def printFeatures(item):
8     # Use the json module to read the file
9     theJSON = json.loads(item)
10
11     # now we can access the contents of the JSON object
12     if "title" in theJSON["features"]:
13         print(theJSON["features"])
14
15     # output the number of events after reading the file
16     count = theJSON["metadata"]["count"]
17     print(str(count) + " events received")
18
19     # for each event, print the place name of occurring
20     # event
21     for i in theJSON["features"]:
22         print(i["properties"]["place"])
23         print("\n")
24
25     # print the events that only have a magnitude greater than
26     # 4.0
27     for i in theJSON["features"]:
28         if i["properties"]["mag"] >= 4.0:
29             print(i["properties"]["mag"], i["place"])
30             print("\n")
31
32     # print the events where at least 1 person reported
33     # feeling them
34     for i in theJSON["features"]:
35         if i["properties"]["felt"] >= 1:
36             print(i["place"], i["properties"]["felt"])
37             print("\n")
```

Ouién duede ser un programador?



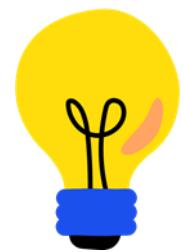
Code Written By A Math Ph.D.

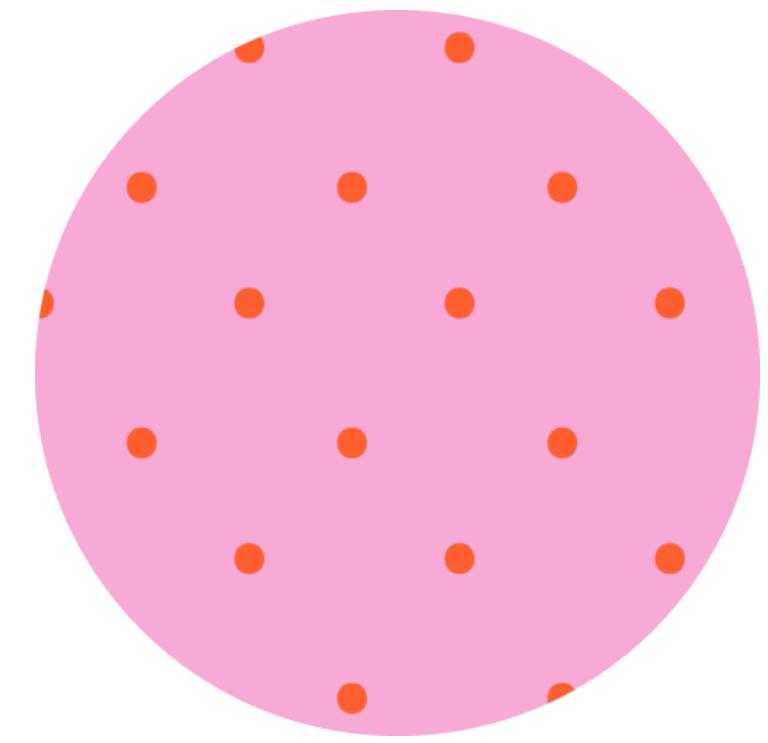
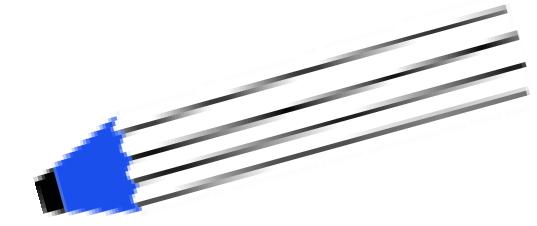
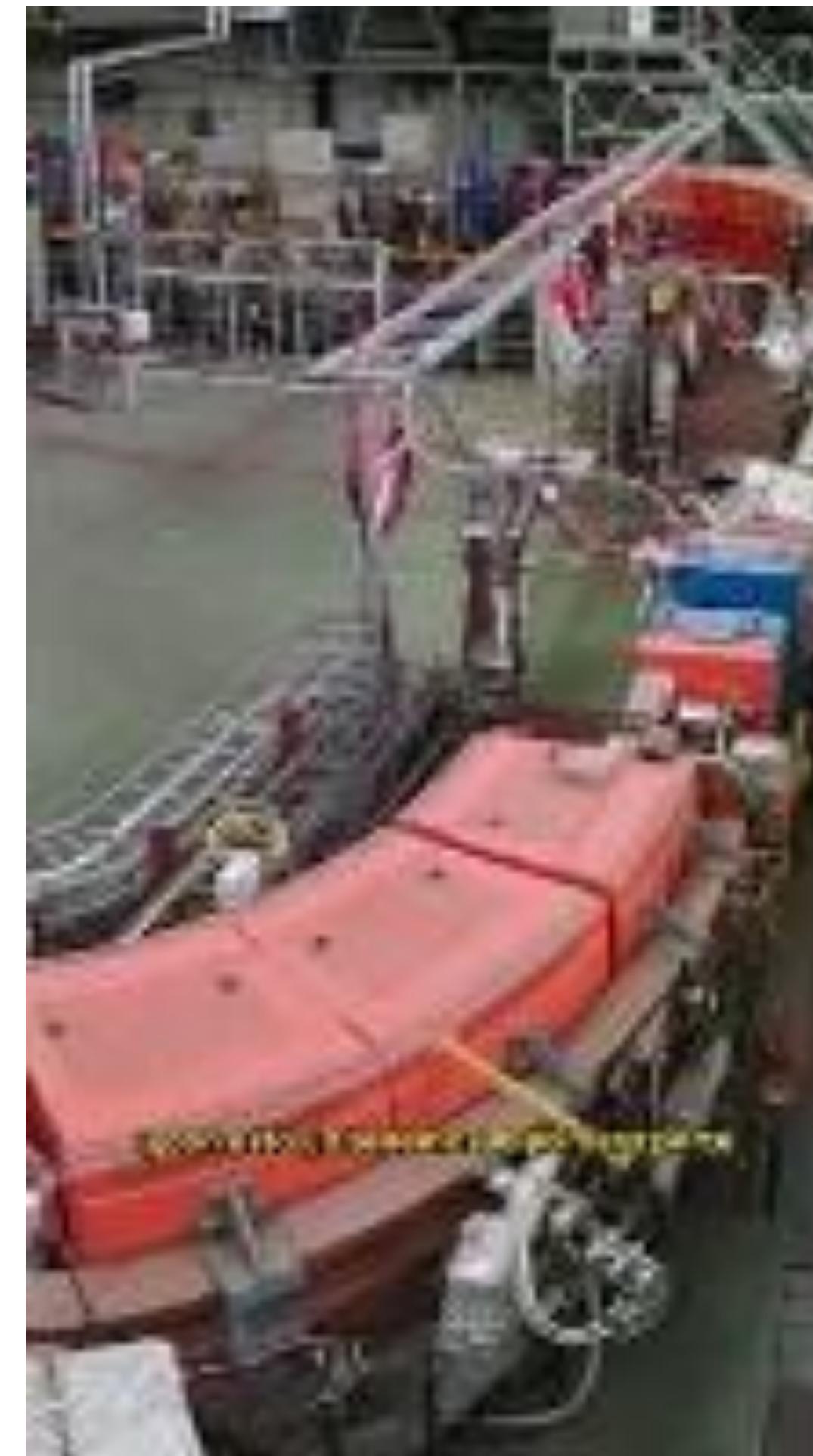
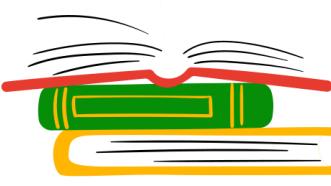
```
public int getFibonacciNumber(int n) {
    return (int) divide(subtract(exponentiate(phi(), n), exponentiate(psi(), n)),
        subtract(phi(), psi()));
}

public double exponentiate(double a, double b) {
    if (equal(b, zero())) {
        return one();
    } else {
        return multiply(a, exponentiate(a, subtract(b, one())));
    }
}

public double phi() {
    return divide(add(one(), sqrt(add(one(), one(), one(), one(), one()))),
        add(one(), one()));
}

public double psi() {
    return subtract(one(), phi());
}
```





Conocimientos de un Ing. de SW.



- Programación
- Sistemas Operativos
- Redes
- Bases de datos
- IA
- Diseño de algoritmos
- Planificación
- Seguridad
- Planificación de control de calidad
- Patrones de diseño
- Integración entre sistemas
- Metodologías de desarrollo
- etc.



Ciencias de la computación

Por qué es importante?



- Diagnóstico de problemas
- Evalúa requerimientos basado en el impacto en el proyecto
- Solución de problemas de forma eficiente
- Software flexible y fácil de mantener
- Relación con el negocio
- Habilidades de planificación
- Habilidades de formación de equipos
- Resolución de problemas avanzada
- Gestión de proyectos
- Etc.

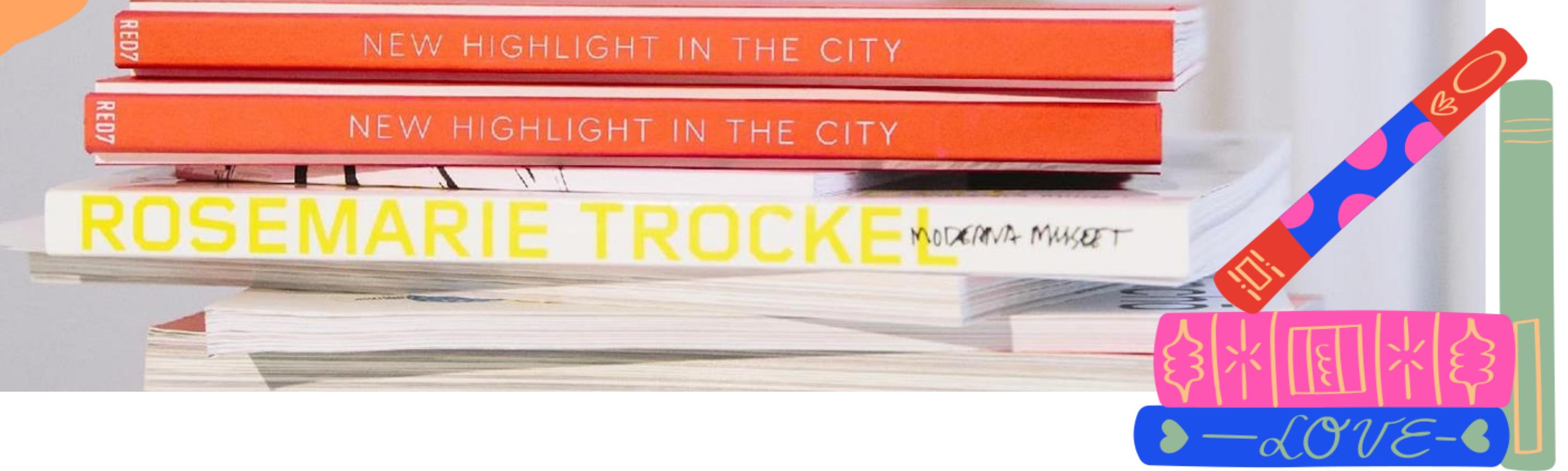


**Un Ingeniero de Software
participa en cada etapa del
ciclo de vida del software.**

Repasemos un
poco...

Análisis...

Diseño... Ejecución



Pasos generales del ciclo de vida

1

Análisis del negocio

2

**Análisis de
requerimientos**

3

Diseño

4

Desarrollo

5

Pruebas

6

**Implementación y
monitoreo**



Puestos de un Ingeniero de Software



- Product Owner
- Project Manager
- Business Analyst
- Desarrollador
- Arquitecto de Software
- Director de proyectos de software
- Líder de equipos de software
- Arquitecto de Control de calidad
- Auditor
- Business Intelligence

Existen 2 formas de crear software.

Software que funciona

No escalable

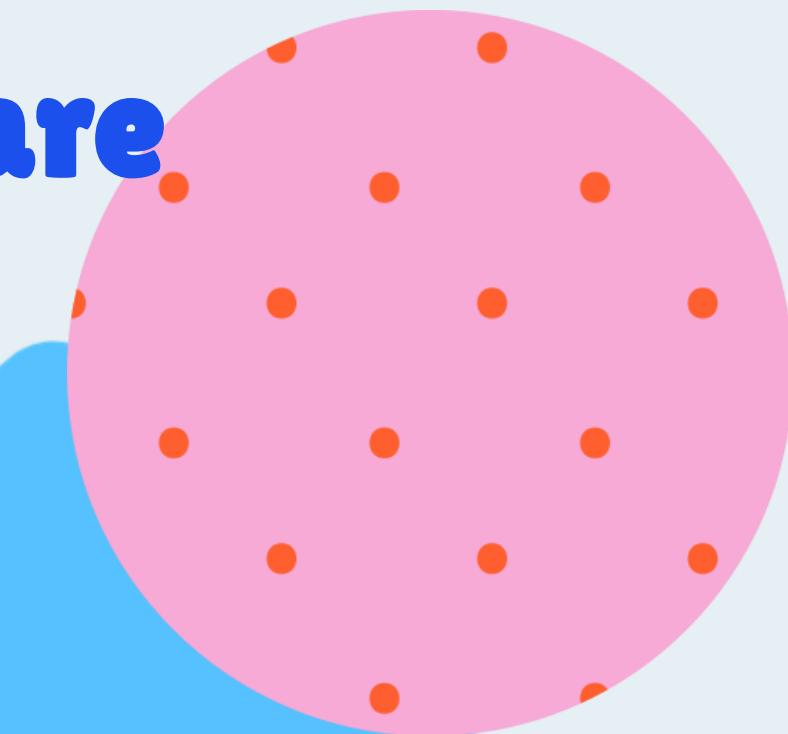
Hecho pensando en un entregable

Software con alta calidad

Seguro

Adaptable al cambio

Documentado



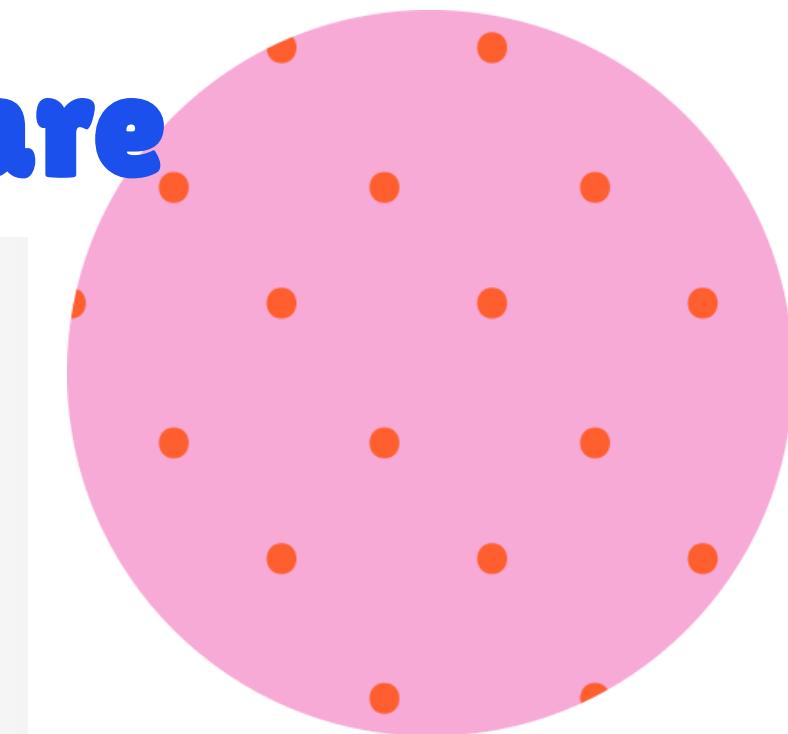
Existen 2 formas de crear software.

Code Written By A CS 101 Student

```
public int fibonacci(int x) {  
    if (x == 1) {  
        return 1;  
    } else if (x == 2) {  
        return 1;  
    } else {  
        return fibonacci(x - 1) + fibonacci(x - 2);  
    }  
}
```

Code Written At A Hackathon

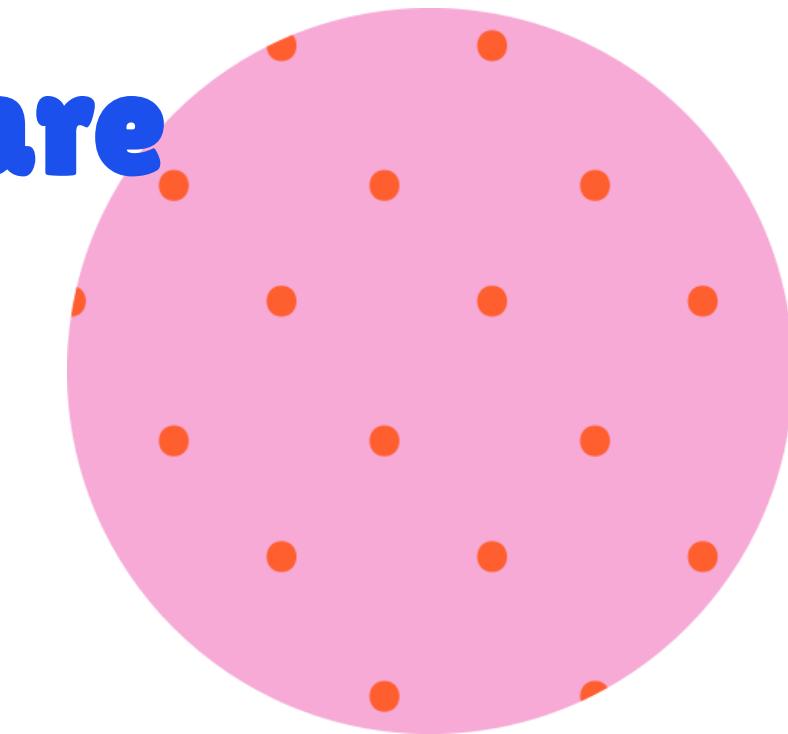
```
public int getFibonacciNumber(int n) {  
    switch(n) {  
        case 1: return 1;  
        case 2: return 1;  
        case 3: return 2;  
        case 4: return 3;  
        case 5: return 5;  
        case 6: return 8;  
        case 7: return 13;  
    default:  
        // good enough for the demo, lol  
        return -1;  
    }  
}
```



Existen 2 formas de crear software.

Code Written At A Startup

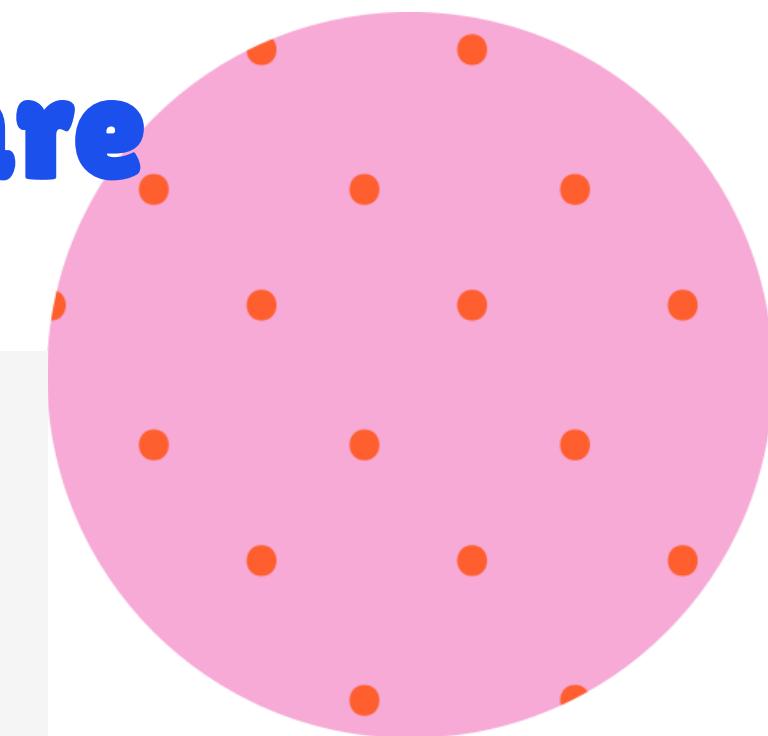
```
// TODO add Javadoc comments
/**
 * getFibonacciNumber
 */
// TODO Should we move this to a different file?
public int getFibonacciNumber(int n) {
    // TODO Stack may overflow with recursive implementation, switch over to
    // iteration approach at some point?
    if (n < 0) {
        // TODO This should probably throw an exception. Or maybe just print
        // a log message?
        return -1;
    } else if (n == 0) {
        // TODO Generalize the initial conditions?
        return 0;
    } else if (n == 1) {
        return 1;
    } else {
        // TODO Spend some time with my family and kids, I've been at work for
        // over 48 hours straight.
        return getFibonacciNumber(n - 1) + getFibonacciNumber(n - 2);
    }
}
```



Existen 2 formas de crear software.

Code Written At A Large Company

```
/**
 * getFibonacciNumber is a method that, given some index n, returns the nth
 * Fibonacci number.
 * @param n The index of the Fibonacci number you wish to retrieve.
 * @return The nth Fibonacci number.
 */
public CustomInteger64 getFibonacciNumber(CustomInteger64 n) {
    FibonacciDataViewBuilder builder =
        FibonacciDataViewBuilderFactory.createFibonacciDataViewBuilder(
            new FibonacciDataViewBuilderParams(n, null, null, 0, null));
    if (builder == FibonacciDataViewBuilderConstants.ERROR_STATE) {
        throw new FibonacciDataViewBuilderFactoryException();
    }
    FibonacciDataView dataView = builder.GenerateFibonacciDataView(this);
    if (dataView == FibonacciDataViewConstants.ERROR_STATE) {
        throw new FibonacciDataViewGenerationException();
    }
    return dataView.accessNextFibonacciNumber(null, null, null);
}
```





**El resultado de un programador
no es necesariamente un
producto terminado**

Qué hace que el
SW sea una
Ingeniería?



Software como Ingeniería

Disciplina	Implica el uso de estructuras, herramientas y técnicas para construir productos de software
Análisis	Analiza diferentes situaciones para brindar una solución con el software
Es sistemática	Tiene un ciclo de vida y diferentes metodologías que se adaptan a este.
Resuelve otros problemas	Resuelve problemas de costos, tiempos entre otras necesidades.
Requiere ingenio	No solo aplica una tecnología, la crea de ser necesario.



Ingenieria

Herramientas de la ingeniería

Procesos

Fórmulas

Estrategias

Marco de trabajo

Construir!
Ingenio!



Ingenieria de software

Herramientas de la ingeniería

Procesos

Metodologías/Patrones de diseño –

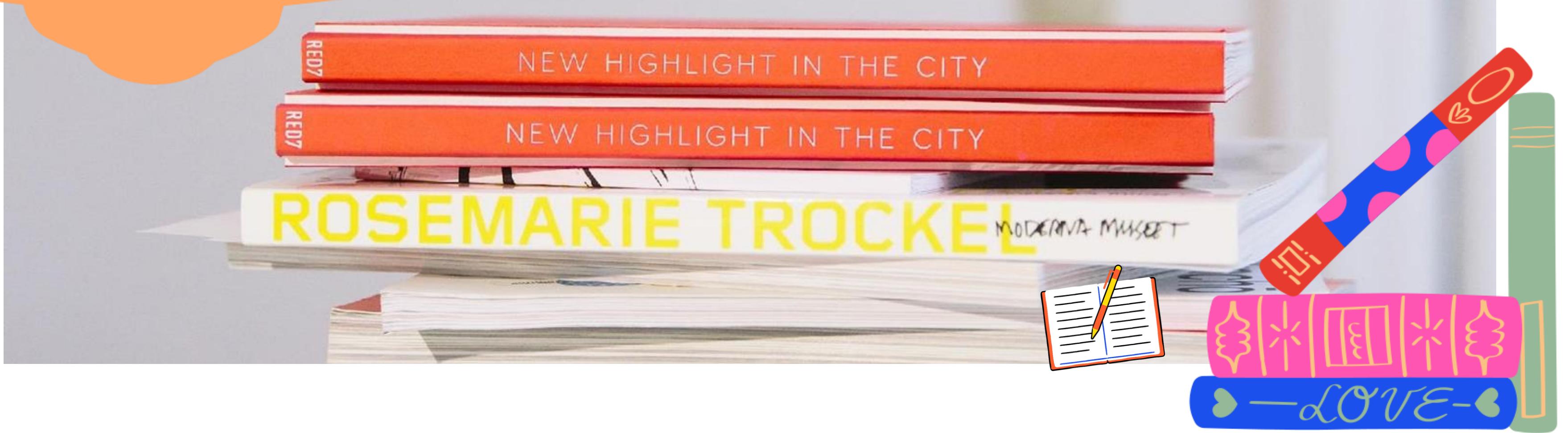
(Fórmulas/Estrategias)

Marco de trabajo

Construir!
Ingenio!



El Problema del Software



Software como giro del negocio

- Existen empresas que se dedican por completo a fabricar software.
- Venden software a medida o de ciertos tipos para diferentes clientes.
- Se han especializado en un tipo de software o sistema de gestión y lo venden.

Otros giros de negocio

- Existen empresas que su función no es principalmente fabricar Software.
- En el mundo de hoy, todas las empresas necesitan software en cierta medida para funcionar.
- La información es tanta, que es imposible manejarla sin software.

Pero...

- El Software representa un gasto
- Muchas veces es difícil que se vean los beneficios del software a corto plazo
- Existe Resistencia al cambio en muchas empresas.

Ingeniero de Software

Analiza procesos



Siguiendo los pasos de la Ingeniería

Crea soluciones



Para mejorar los procesos, como otras ingenierías.

Propone soluciones

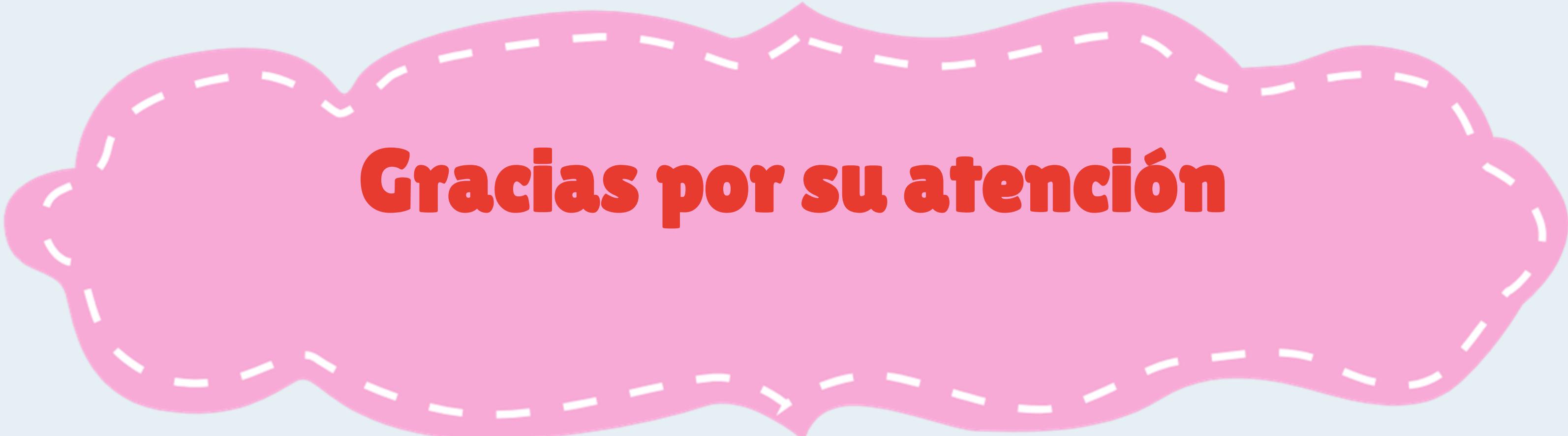


Negocia con el cliente

Implementa la solución



Ejecuta y Mantiene.



Gracias por su atención

- Campus Central - INGENIERIA DE SOFTWARE I Vespertina [01] [2do. Ciclo 2023] 318858

Área personal / Mis cursos / INGENIERIA DE SOFTWARE I Sec: 01 Vespertina [2do. Ciclo 2023] - Campus Central - / 7 de agosto - 13 de agosto / Corto 1

Comenzado el viernes, 11 de agosto de 2023, 20:42**Estado** Finalizado**Finalizado en** viernes, 11 de agosto de 2023, 20:45**Tiempo empleado** 2 minutos 19 segundos**Calificación** 80,00 de 100,00**Pregunta 1**

Correcta

Se puntuá 20,00 sobre 20,00

El enfoque de un ingeniero de Software es tener una visión holística de un proyecto de software.

Seleccione una:

 Verdadero ✓ Falso

↳ Marcar pregunta

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 2

Incorrecta

Se puntuá 0,00 sobre 20,00

Todo programador es un Ingeniero de software, mas no todo Ingeniero de Software sabe programar.

Seleccione una:

 Verdadero ✗ Falso

↳ Marcar pregunta

La respuesta correcta es 'Falso'

**Pregunta 3**

Correcta

Se puntuá 20,00 sobre 20,00

El enfoque de un programador es crear código funcional.

Seleccione una:

 Verdadero ✓ Falso

↳ Marcar pregunta

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 4

Correcta

Se puntuá 20,00 sobre 20,00

Un Ingeniero de Software con el tiempo podría ya no tener entre sus tareas cotidianas programar.

Seleccione una:

 Verdadero ✓ Falso

↳ Marcar pregunta

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 5

Correcta

Se puntuá 20,00 sobre 20,00

Lo que diferencia a un Ingeniero de Software de un Programador, es que el Ingeniero de software es parte de todo el ciclo de vida del desarrollo de software.

Seleccione una:

 Verdadero ✓ Falso

↳ Marcar pregunta

La respuesta correcta es 'Verdadero'

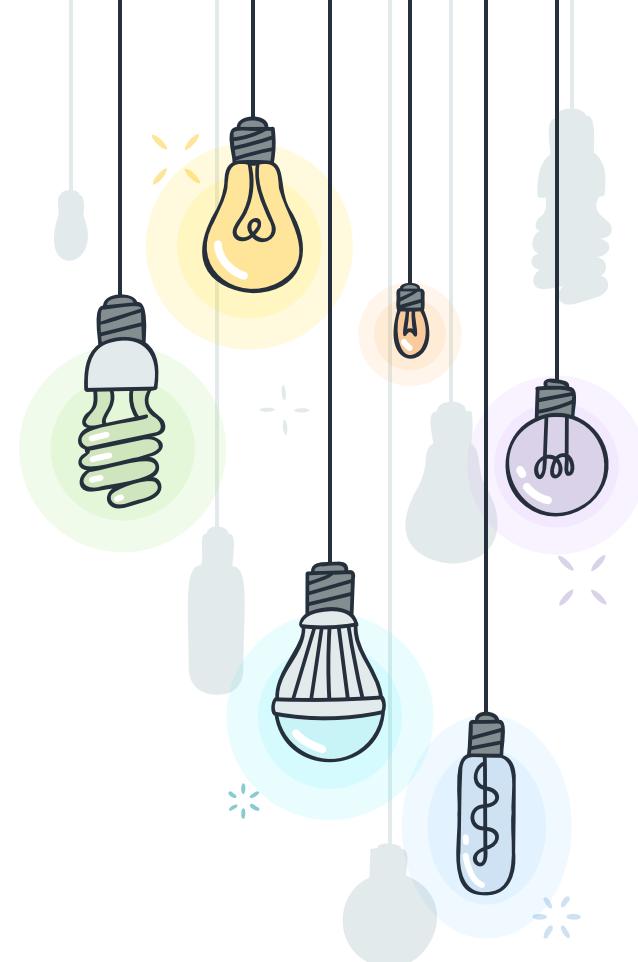
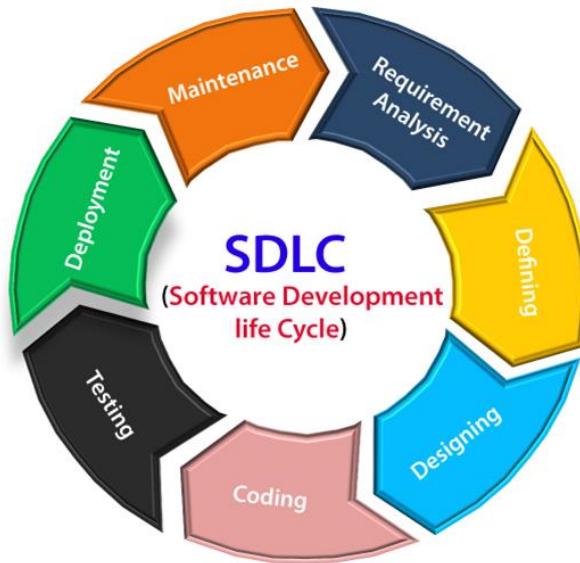
[Finalizar revisión](#)[Actividad previa](#)[Ir a...](#)[Próxima actividad](#)



SDLC

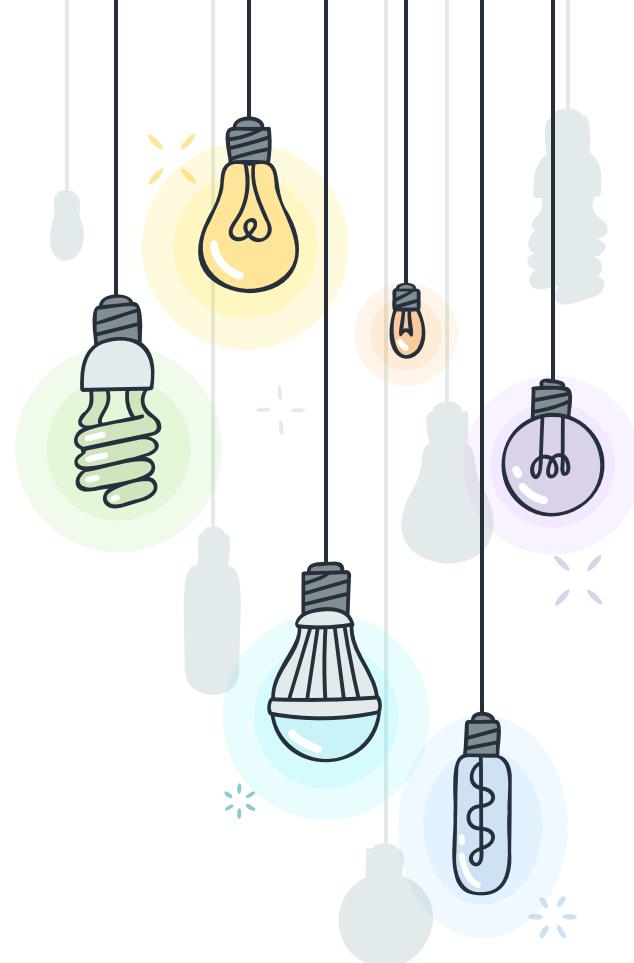
* EN CONCRETO ¿QUÉ ES?

- + Es un vistazo global de todos los pasos involucrados en la creación de software.



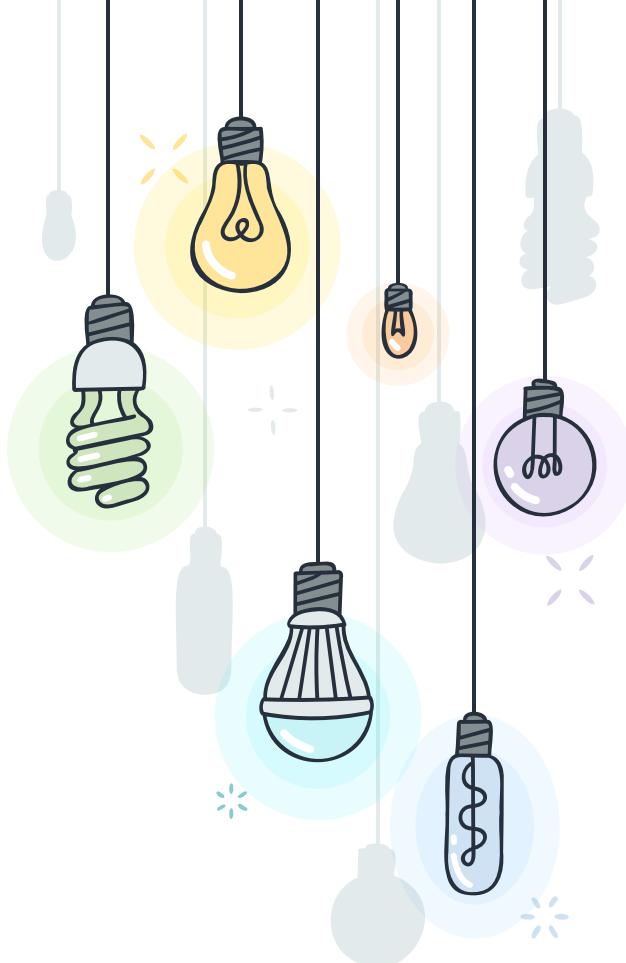
* EN CONCRETO ¿QUÉ ES?

- + Es un proceso
- + Es una estrategia
- + Es una fórmula
- + Es un marco de trabajo
- + **No es una metodología**



* SUS OBJETIVOS

- + Reducir el riesgo del proyecto
- + Cumplir con las expectativas del cliente
- + Que el software sea de alta calidad tanto durante su Desarrollo como su utilización
- + Costo efectivo
- + Tiempo eficiente



LAS METODOLOGÍAS
DE DESARROLLO
SURGEN DE ESTO



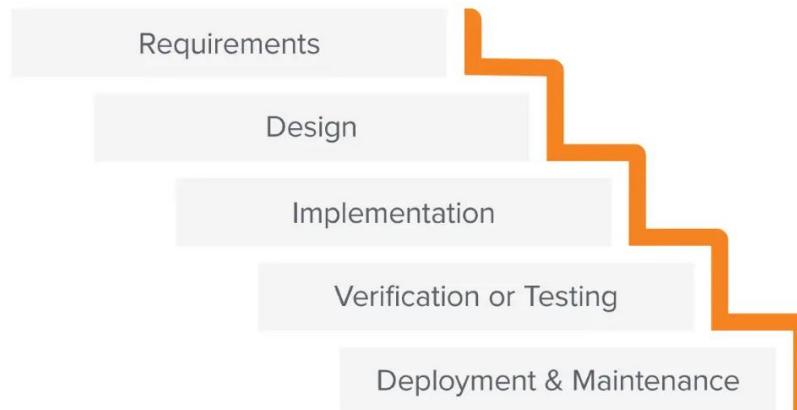
1

REPASANDO UN POCO...



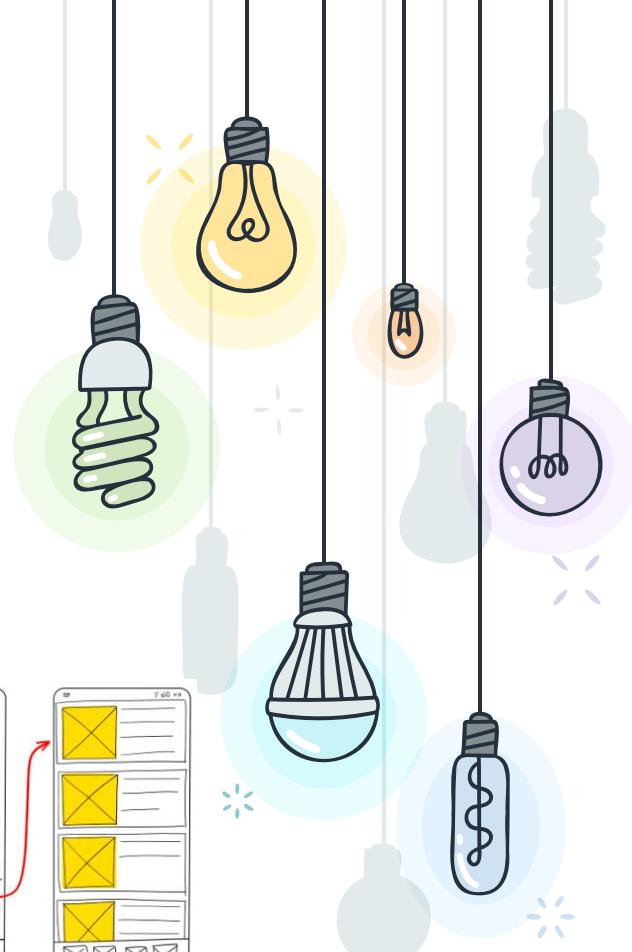
CASCADA

- + Análisis de requerimientos
- + Diseño
- + Desarrollo
- + Pruebas
- + Implementación
- + Mantenimiento



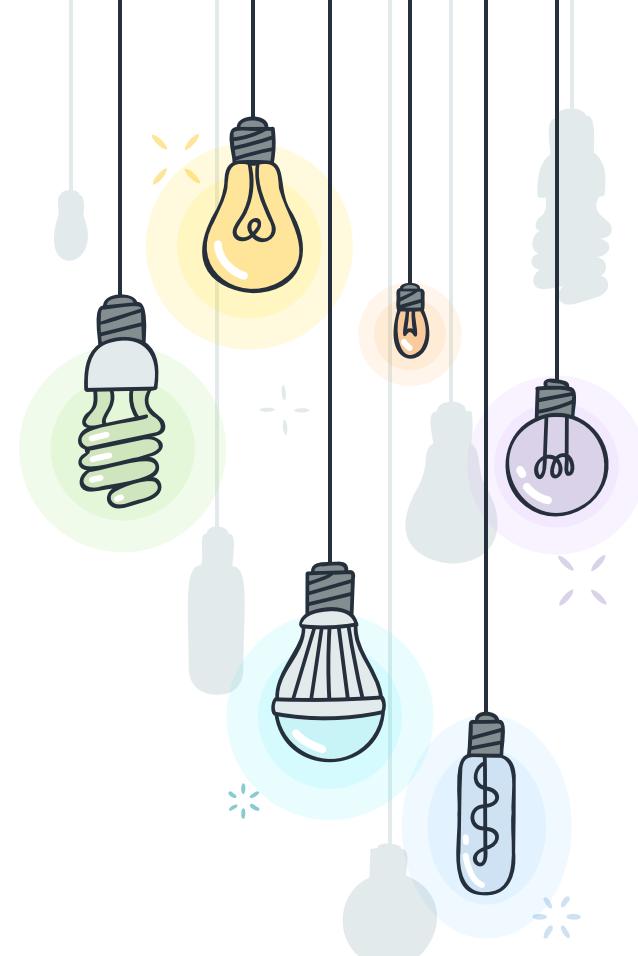
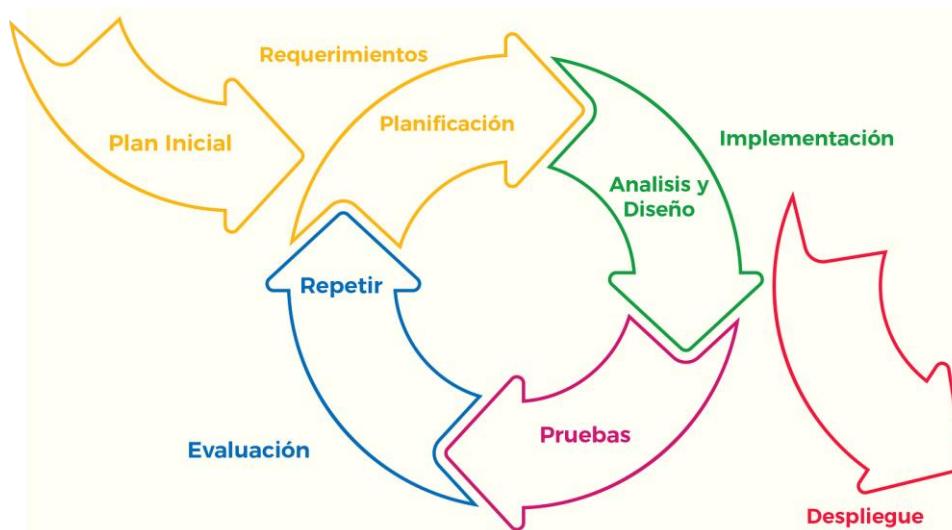
✳️ PROTOTIPOS

- + Análisis de requerimientos
- + Diseño
- + Desarrollo de prototipo
- + Evaluación del cliente
- + Refinar el prototipo
- + Desarrollo
- + Pruebas...

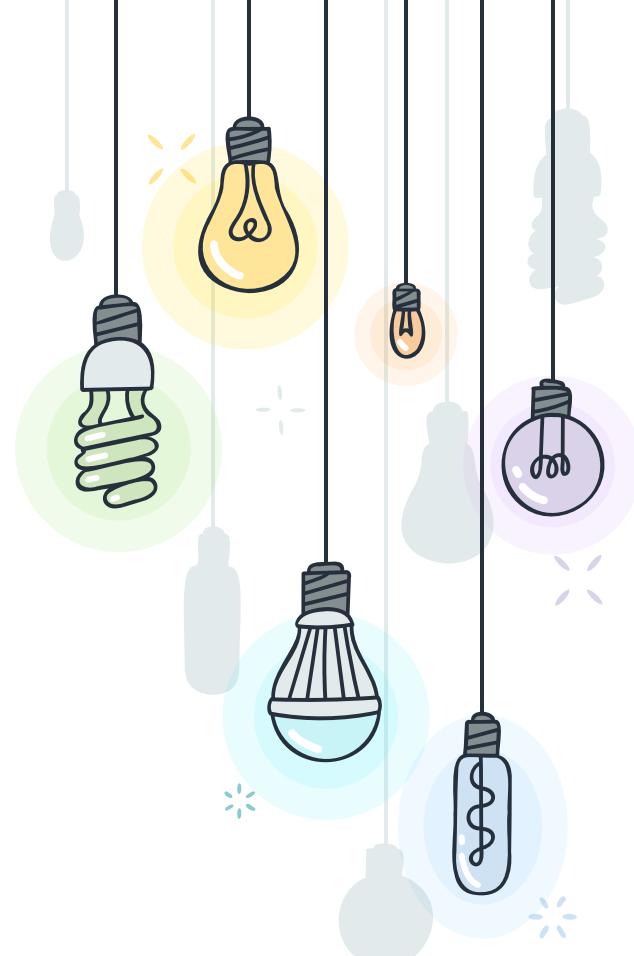
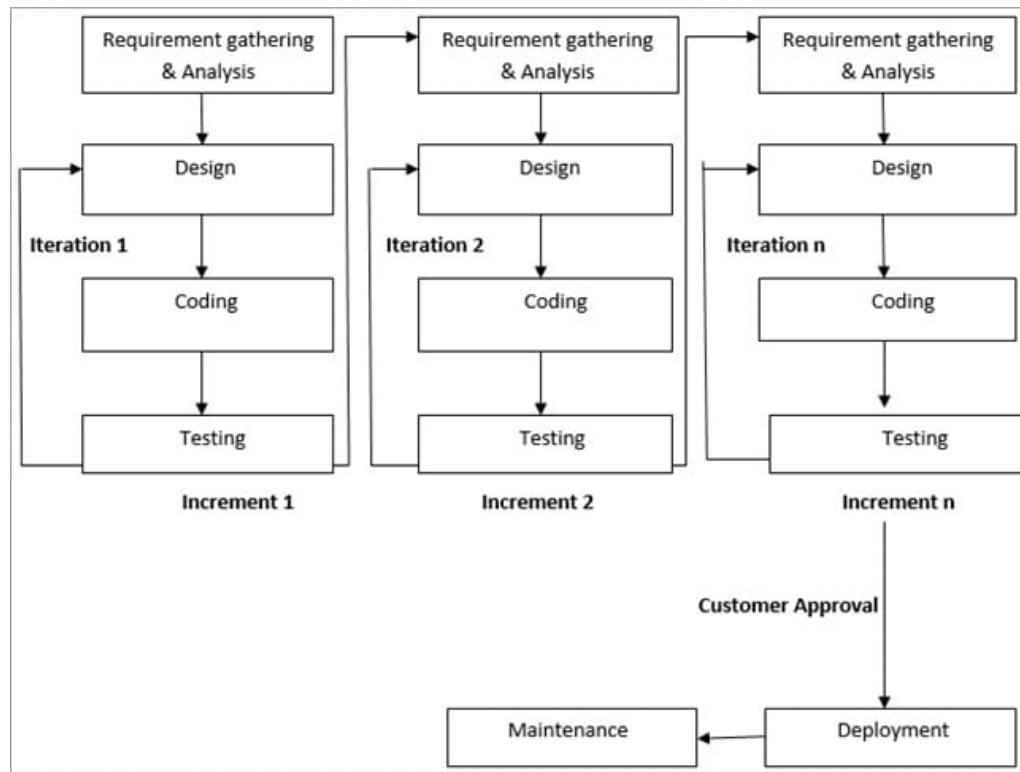


ITERATIVAS

- + Es varios ciclos de cascada



✳ MODELO ÁGIL



2

MÁS HERRAMIENTAS DE BUENAS PRÁCTICAS ITIL



* INFORMATION TECHNOLOGY INFRASTRUCTURE LIBRARY

- + Guía de buenas prácticas para la gestión de servicios de tecnología.
- + Se ha elaborado para abarcar:
 - ✗ Infraestructura
 - ✗ Desarrollo
 - ✗ Operaciones



“ ITIL se enfoca en la mejora continua de los productos de software.



* PILARES DE ITIL

Procesos

Para la gestión de TI y su alineación a los objetivos de la organización.

Cliente

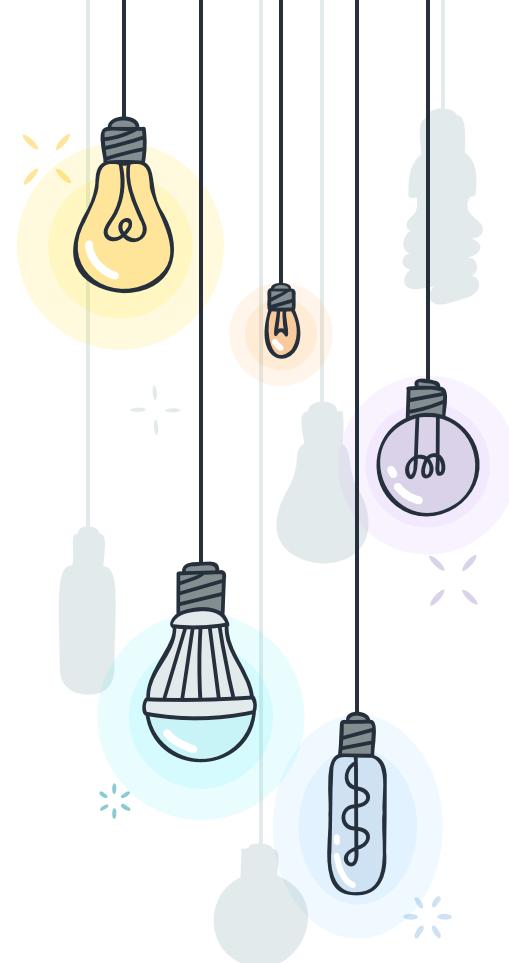
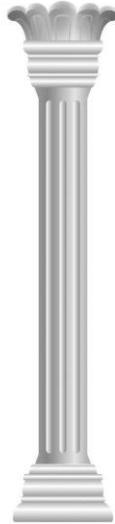
Su satisfacción es el objetivo de la mejora de los productos de TI.

Calidad

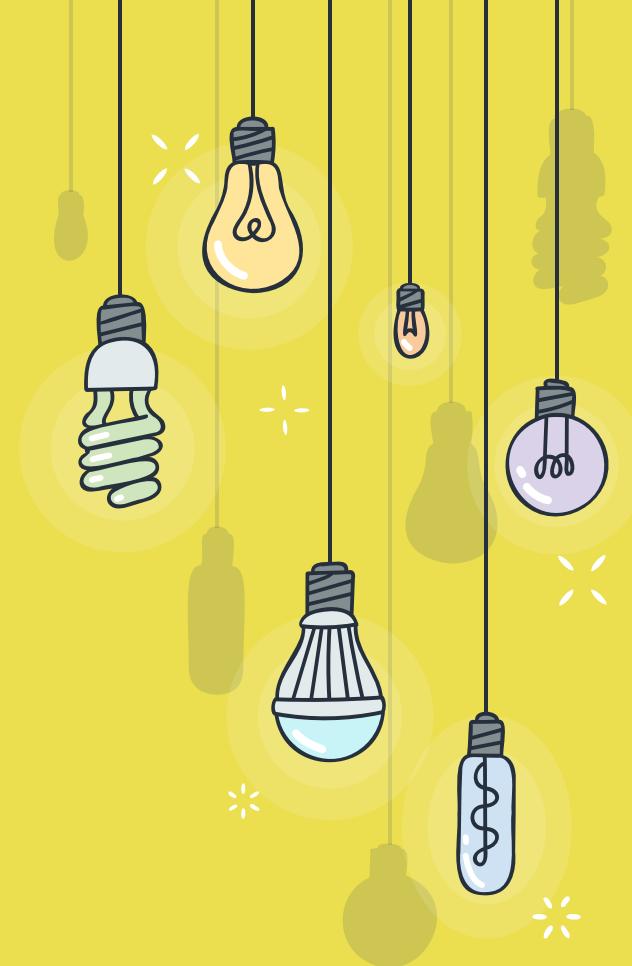
Entrega al cliente del producto o servicio óptimo, que incluya los requerimientos acordados.

Independencia

Siempre deben mantenerse buenas prácticas a pesar de los métodos para cada proceso y de los proveedores existentes.

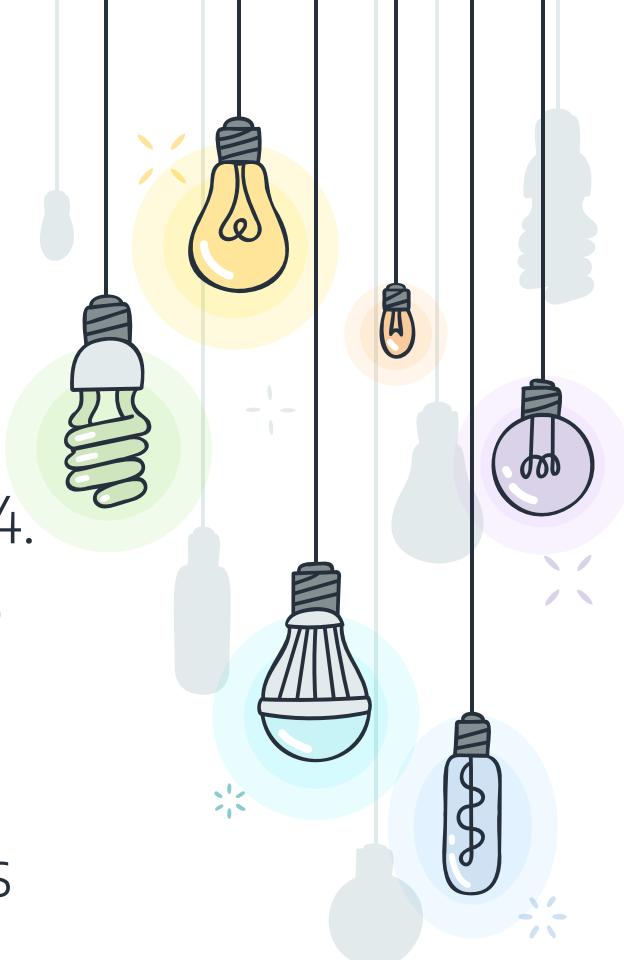


“ ITIL ha sido considerado durante mucho tiempo como la “biblia del Service Management”, es decir uno de los marcos de referencia más utilizados del mundo.



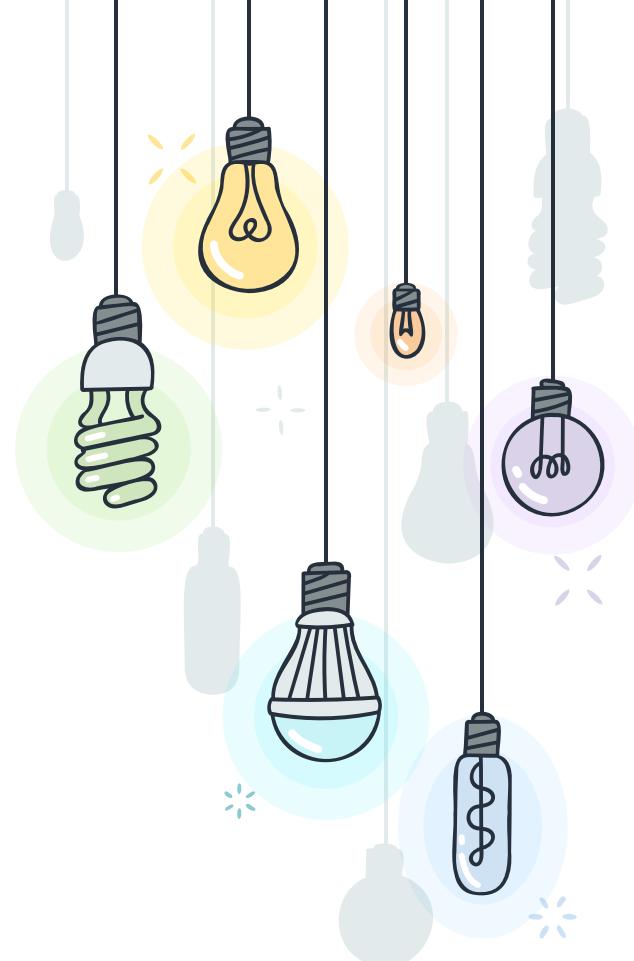
* EL PROCESO DE CREAR ITIL

- + ITIL se ha ido actualizando y ha tenido versiones.
- + 2019, se lanzó la última versión que es la 4.
- + Esta última versión ha mejorado respecto a la gestión de los servicios de TI.
- + Esto fue debido a que cada vez el reto de adaptarse a las nuevas necesidades de las organizaciones es mayor.



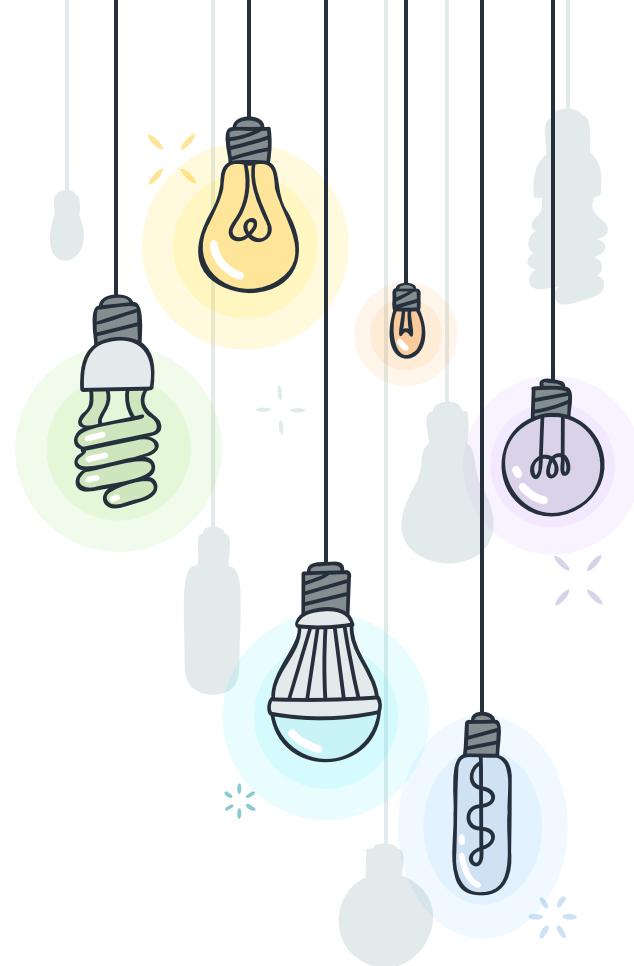
* DIMENSIONES DE LAS PRÁCTICAS DE ITIL

- + Organización y Personas
- + Información y Tecnología
- + Proveedores y Socios
- + Flujos de Valor y Procesos



ESTE
ESTE
ESTE

¿CÓMO SABE UN CLIENTE QUE SEGUIMOS LAS
MEJORES PRÁCTICAS?



* ¿EXISTEN CERTIFICACIONES DE ITIL?

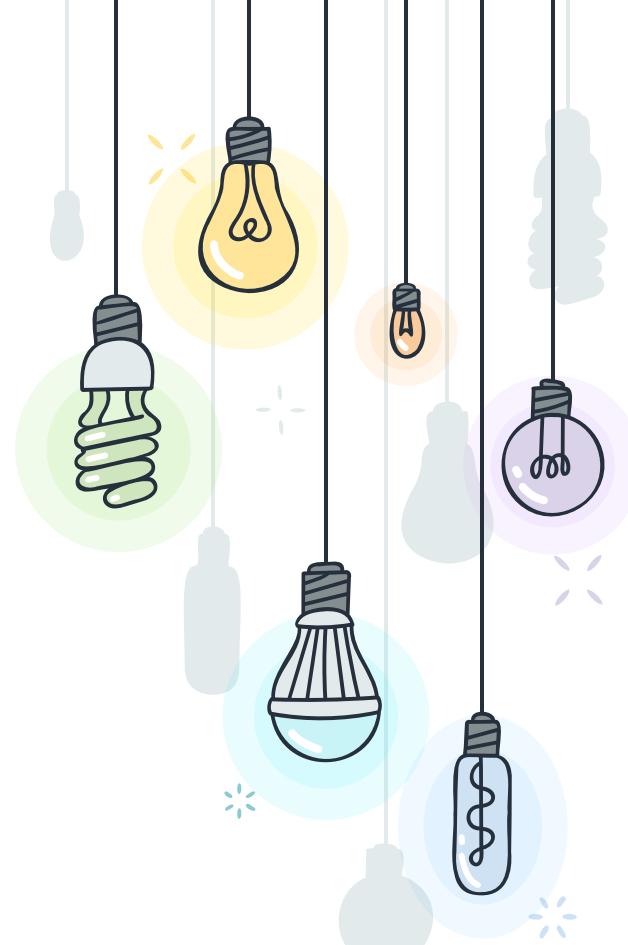
- + Sí!
- + Es la ISO 20000



“ + Podemos decir que ITIL se basa en el principio de cómo TI agrega valor a los usuarios finales o a los objetivos de un negocio



* REPASANDO LAS DIMENSIONES DE ITIL



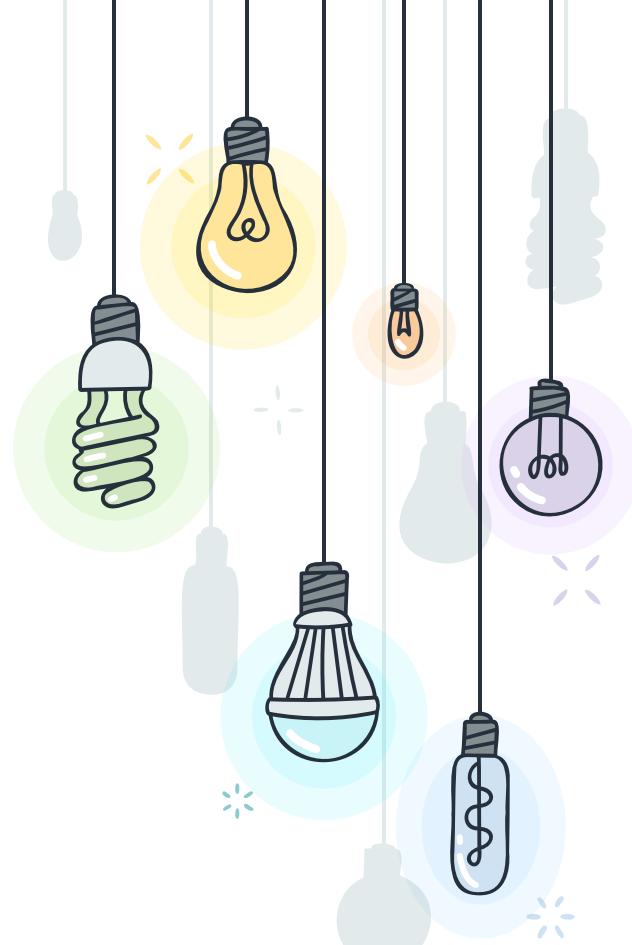
3

SISTEMA DE VALOR DEL SERVICIO ITIL



* SISTEMA DE VALOR DEL SERVICIO

- + Describe las entradas, los factores que crean valor y las salidas en la gestión de servicios de una organización.



* ENTRADAS/INPUTS

- + ¿Qué recibe nuestro sistema?
- + ¿Qué información nos dan las personas?
- + ¿Qué nos demanda el cliente o los clientes?
- + ¿Qué oportunidades tenemos?



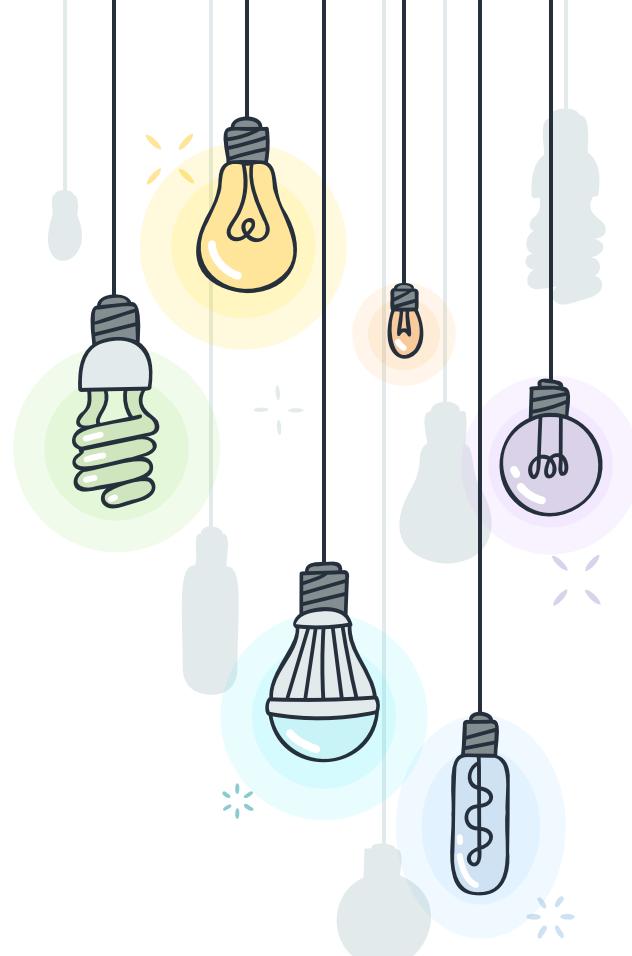
* ELEMENTOS QUE AGREGAN VALOR

- + Son todos los elementos en la organización que se relacionan o involucran de manera **directa** con la **generación de valor** para los usuarios o los objetivos del negocio.



* SALIDAS / OUTPUTS

- + Es lo que hemos terminado que genera valor
- + Está directamente relacionado con alcanzar los objetivos de una empresa o satisfacer las necesidades de los clientes.



* SISTEMA DE VALOR DEL SERVICIO

- + Busca encontrar Oportunidades potenciales de crear valor.
- + Busca también satisfacer las demandas del mercado o de los clientes.



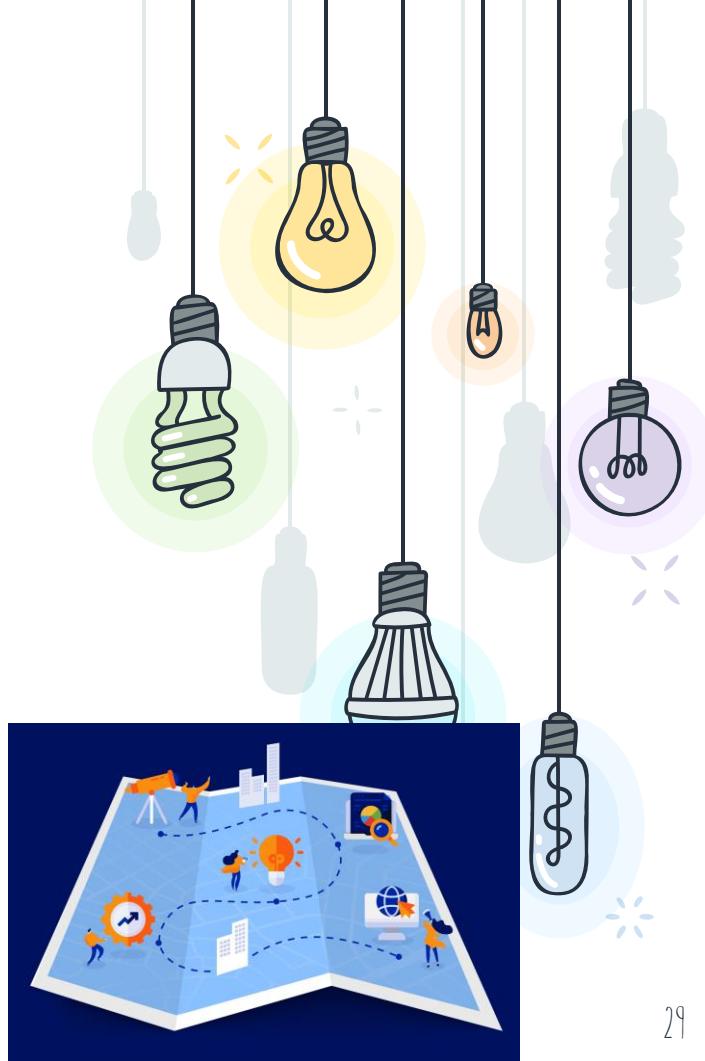
4

PRINCIPIOS GUÍA DE ITIL



* PRINCIPIOS GUÍA PARA APLICAR ITIL

- + Son un conjunto de recomendaciones
- + Tienen como objetivo guiar a la organización.
- + Guiar a pesar de diferentes cambios(organizacionales, objetivos o estrategias)



* PRINCIPIOS GUÍA PARA APLICAR ITIL

1. Enfocarse en el valor
2. Comenzar donde la empresa está actualmente
3. Progresar de forma iterativa(feedback)
4. Colaborar y promover visibilidad
5. Pensar y trabajar holísticamente
6. Mantenerlo simple y práctico
7. Optimizar y Automatizar



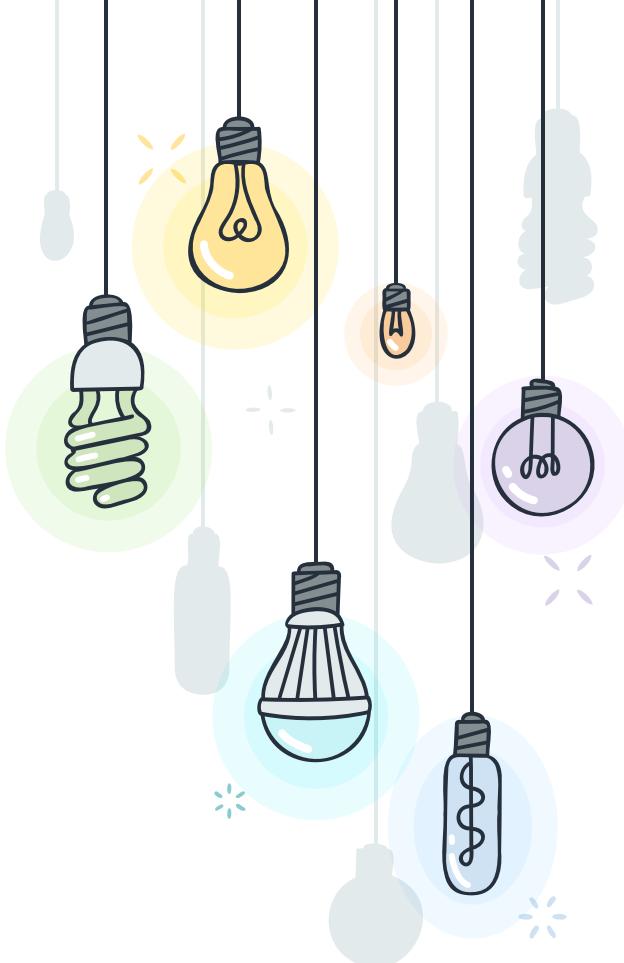
5

CADENA DE VALOR DE SERVICIOS ITIL



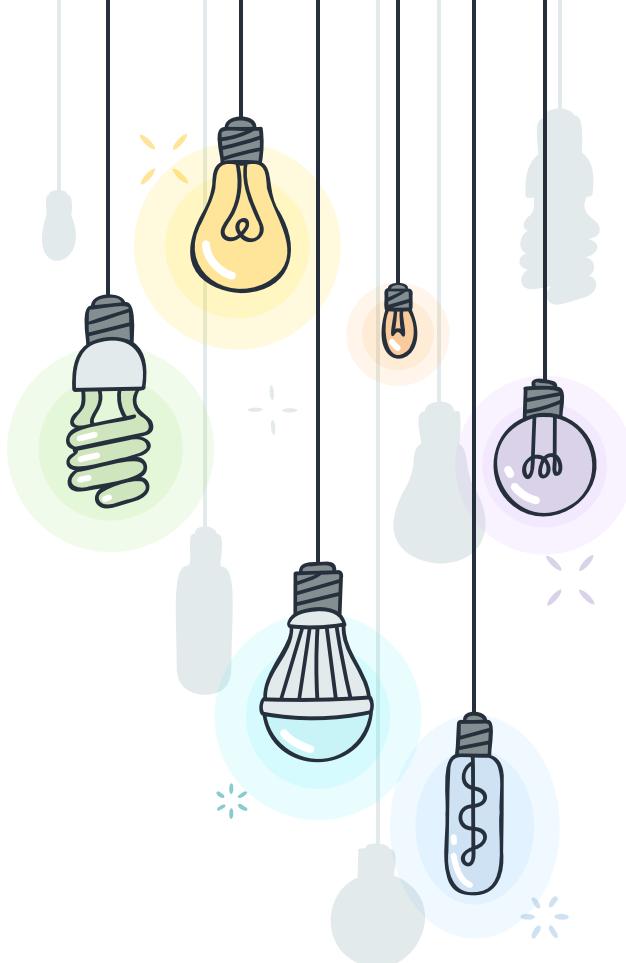
* CADENA DE VALOR DEL SERVICIO

- + Def. Es una combinación de 6 actividades que trabajan en conjunto creando valor para la organización o los usuarios, a través de la entrega de un producto o servicio.



* CADENA DE VALOR DEL SERVICIO

1. Planificación
2. Mejora
3. Compromiso
4. Diseño y Transición
5. Obtener
6. Entrega
7. Soporte



6

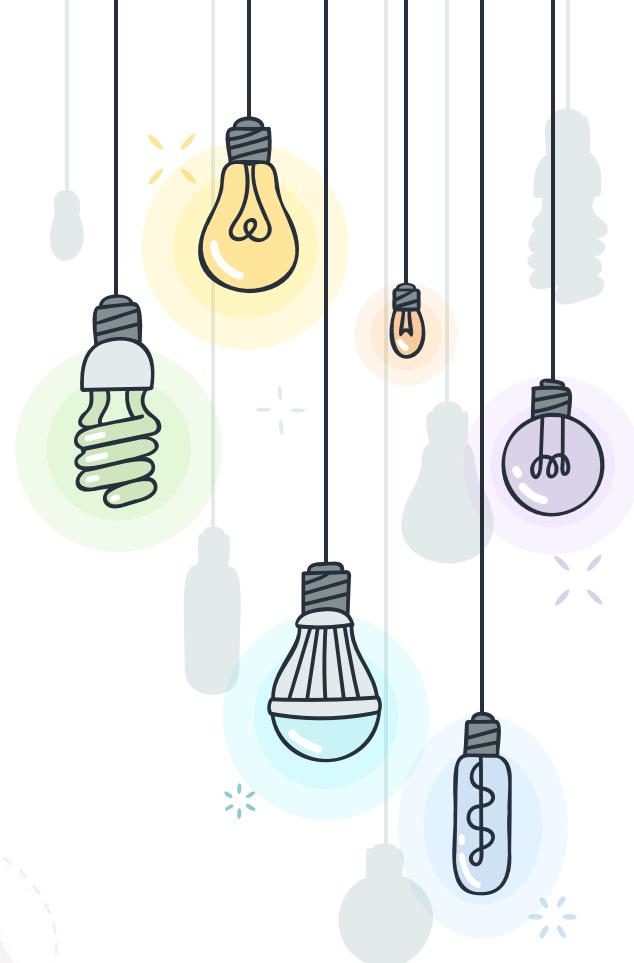
GOBIERNO DE ITIL

ITIL



* GOBIERNO DE ITIL

- + Evaluación
- + Dirección
- + Supervisión

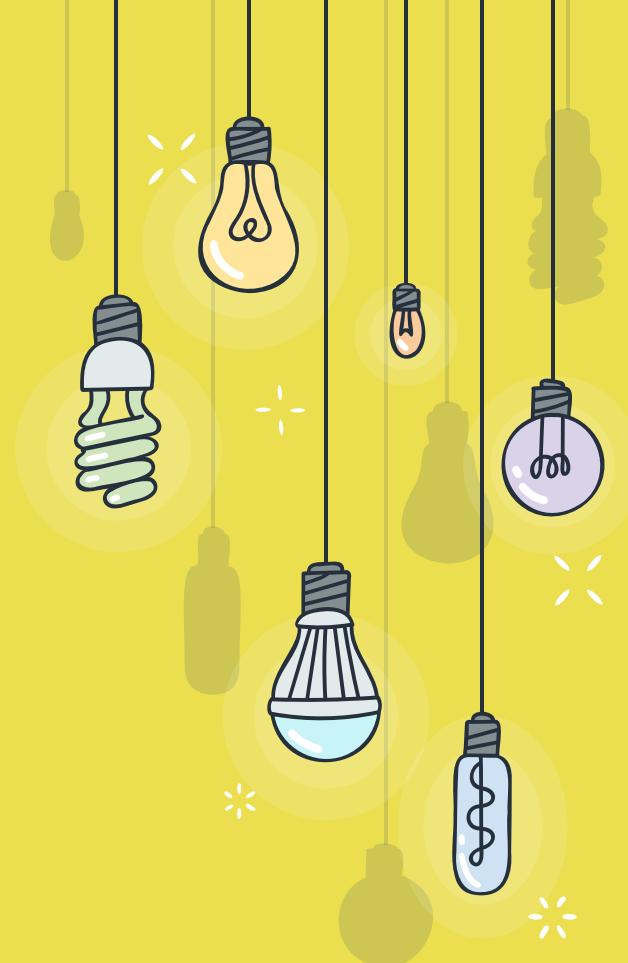


* OBJETIVO DEL GOBIERNO DE ITIL

- + Garantizar que la cadena de valor del servicio y las prácticas de la organización funcionen alineadas con los objetivos de la empresa.



“ + La alta calidad y mejora
Continua son la esencia
para agregar valor.



7

PRÁCTICAS DE ITIL



* PRÁCTICAS DE ITIL



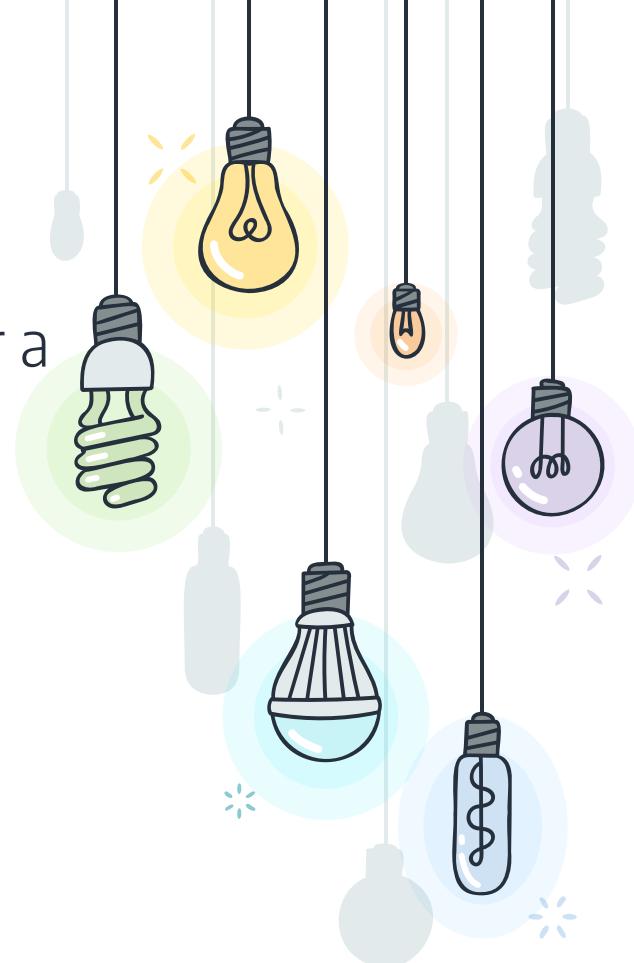
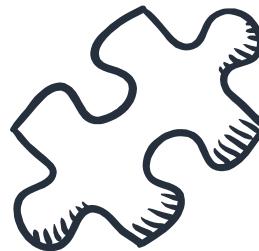
8

REPASO E INTEGRACIÓN DE... ITIL



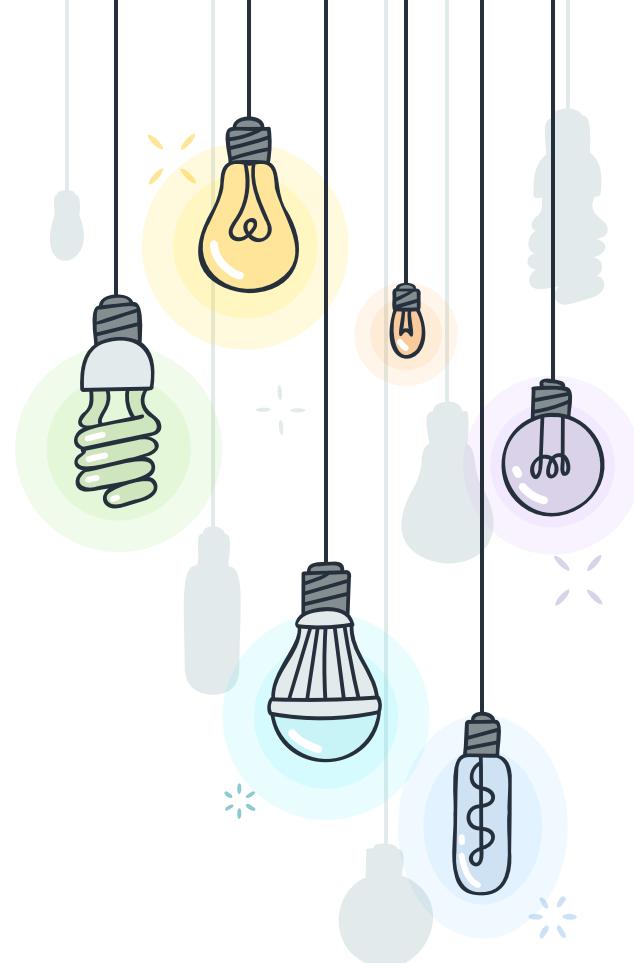
* CONCLUSIONES SOBRE ITIL

- + **Servicio:** Es un medio para entregar valor a los clientes.
- + Gestionar el servicio
- + Cadena de valor del servicio

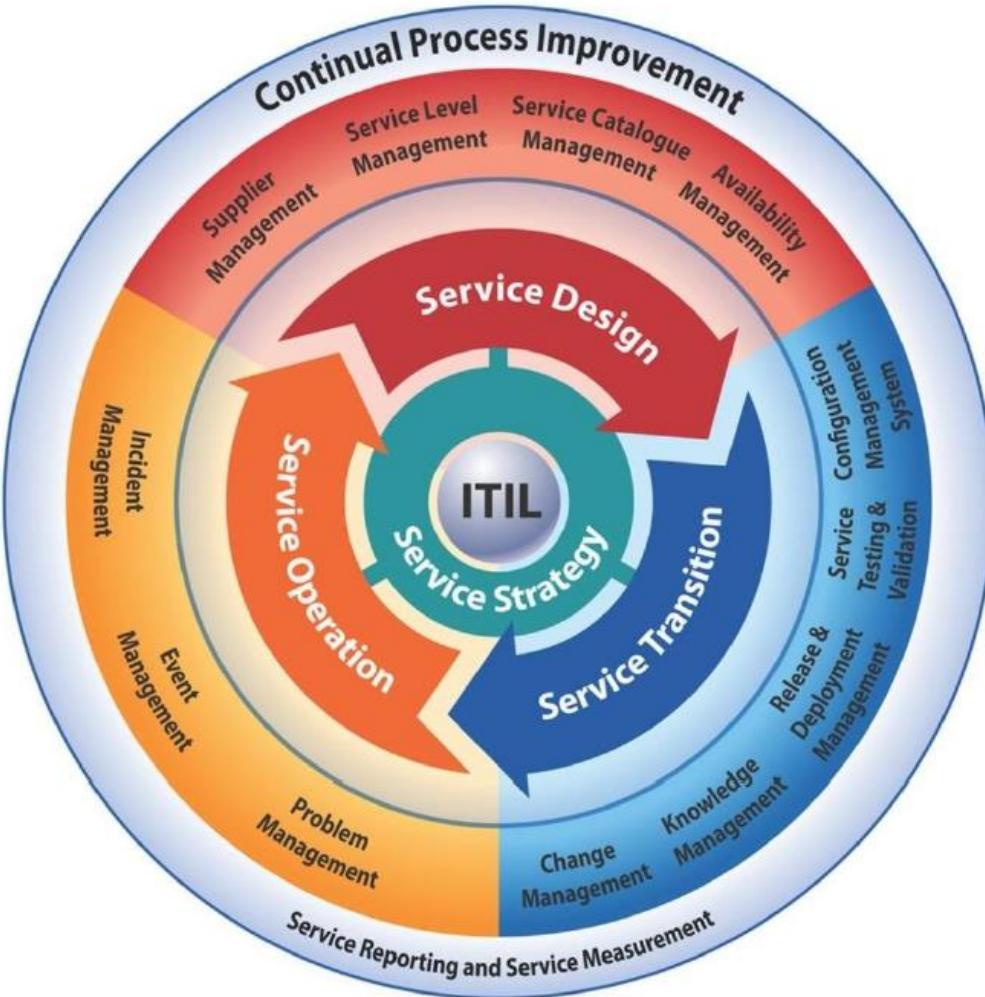


* PODEMOS DECIR DE ITIL QUE:

- + No es propietario
- + Consiste en las mejores prácticas
- + Se centra en las 4 áreas o dimensiones organizacionales para agregar valor

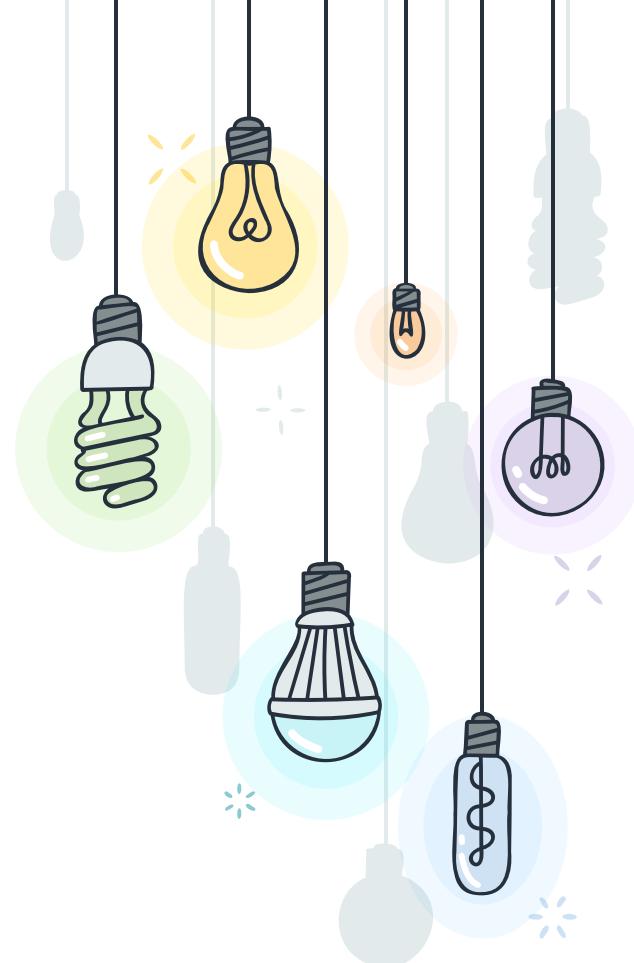


* EL PROCESO DE ITIL



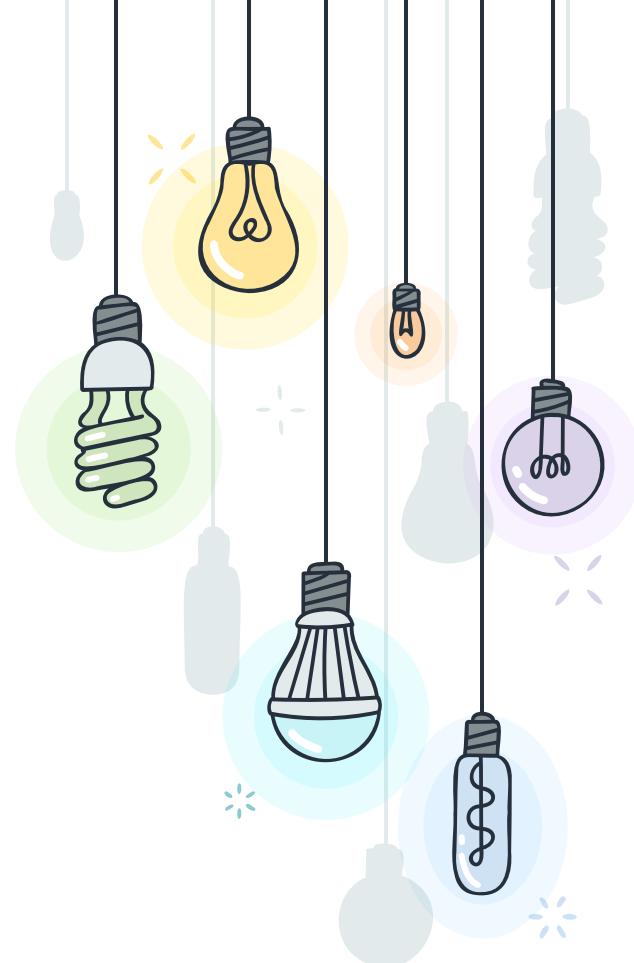
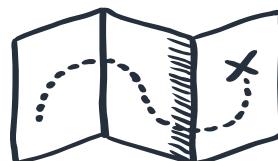
* SEGÚN EL DIAGRAMA ANTERIOR

- + 5 grandes secciones o “libros”
- + ITIL Service-Strategy
- + **ITIL Service-Design**
- + ITIL Service Transition
- + **ITIL Service Operation**
- + ITIL Continual Service Improvement



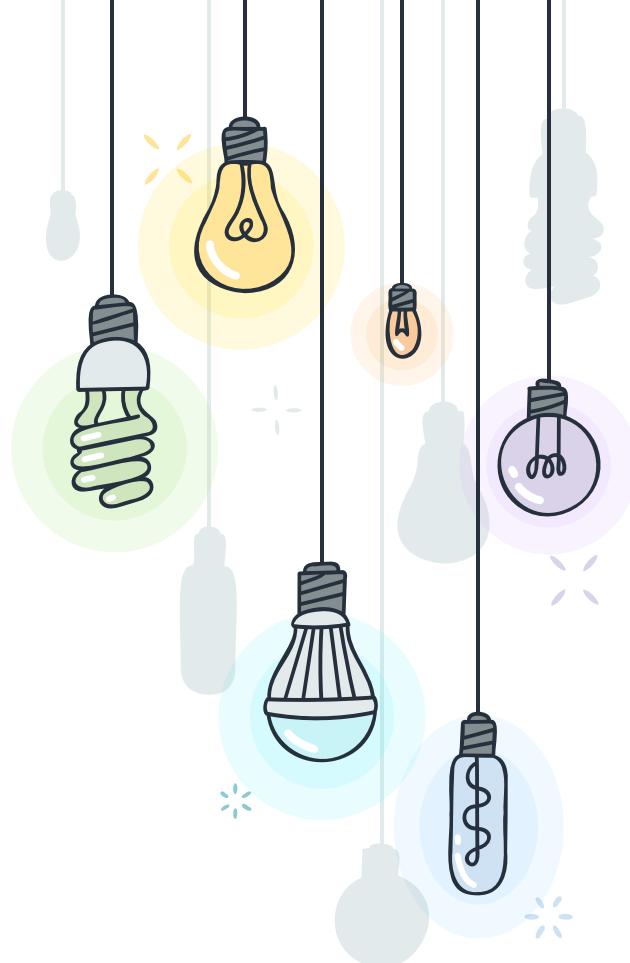
* ESTRATEGIA DE SERVICIO

- + Gestión financiera
- + Análisis de demanda y su gestión
- + Gestión del portafolio de servicios

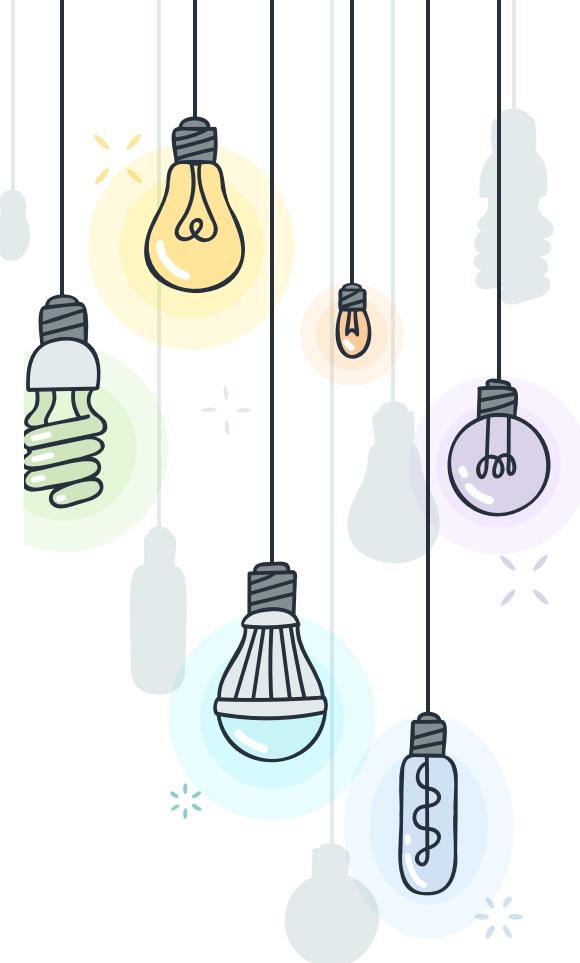
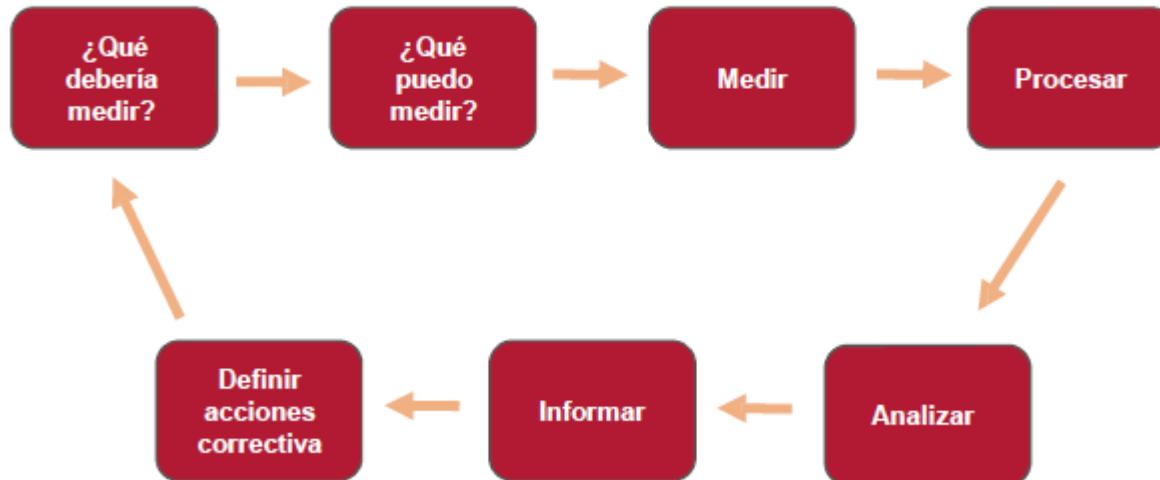


✳ MEJORA CONTINUA

- + Dadas las mediciones realizadas, identificar oportunidades de mejoras o implementar acciones correctivas.



MEJORA CONTINUA



* HABLEMOS DE MÉTRICAS

- + Tecnológicas
- + De procesos
- + De servicios

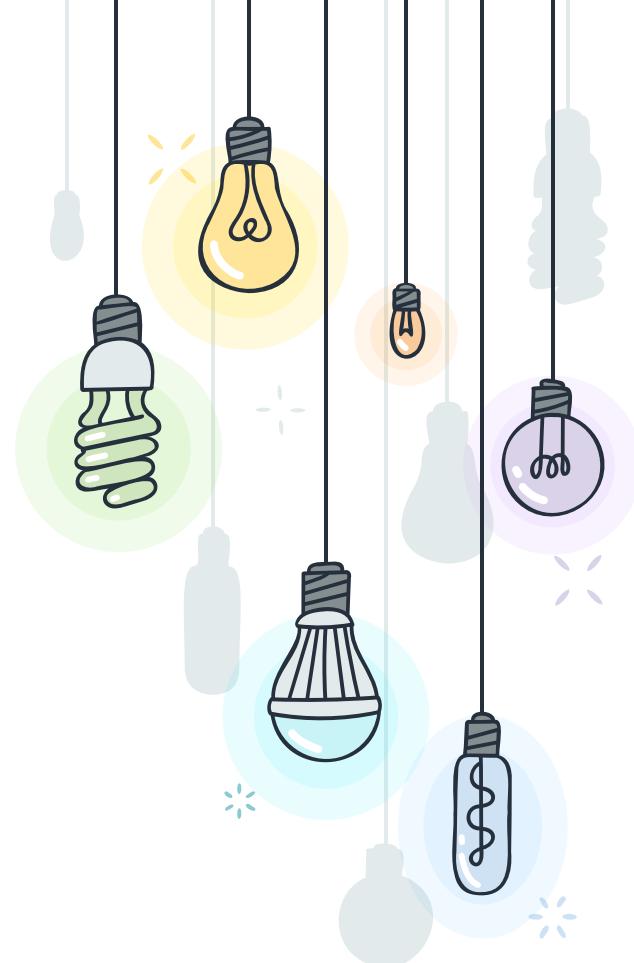


“ + Repasando los 3 libros de ITIL ya vistos en clase



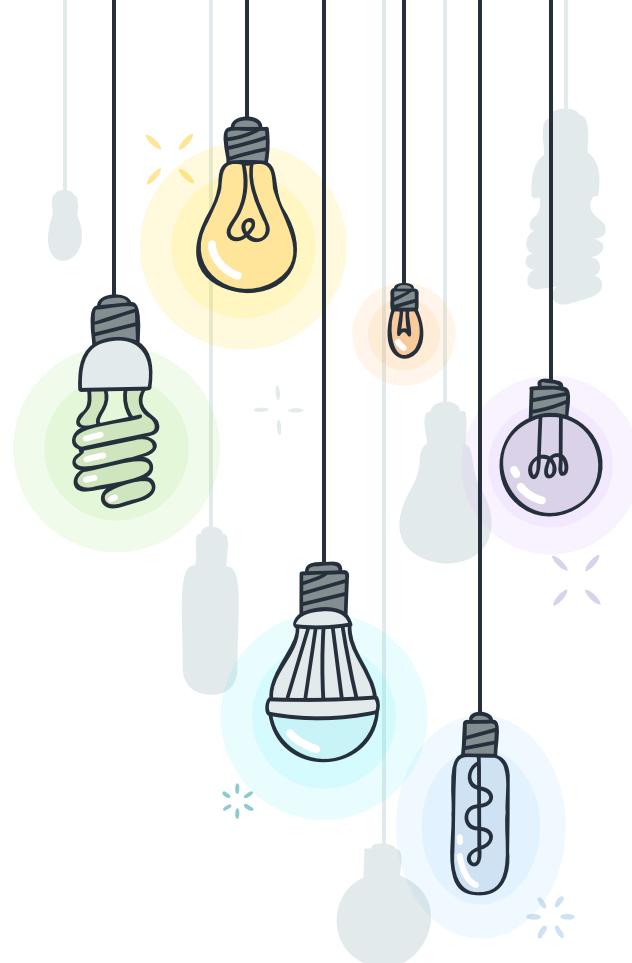
* DISEÑO DEL SERVICIO

- + Gestionar catálogo de servicios
- + Gestionar niveles de servicio
- + Gestionar capacidad
- + Gestionar Disponibilidad
- + Gestionar Continuidad
- + Gestionar Seguridad
- + Gestionar proveedores



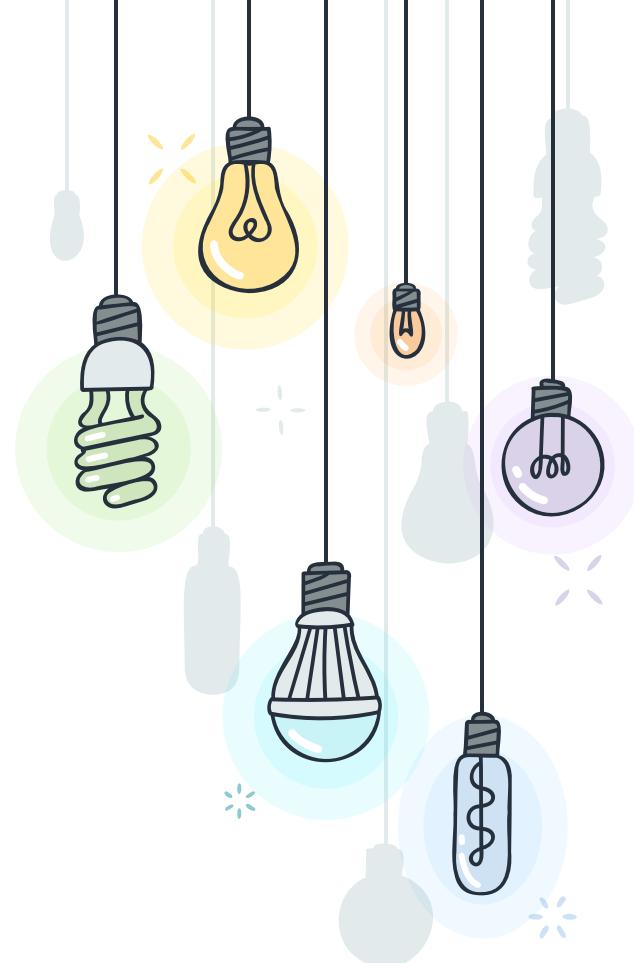
* TRANSICIÓN DE SERVICIO

- + Gestionar los procesos, sistemas y funciones requeridas para construir, probar y desplegar un servicio a un ambiente de producción



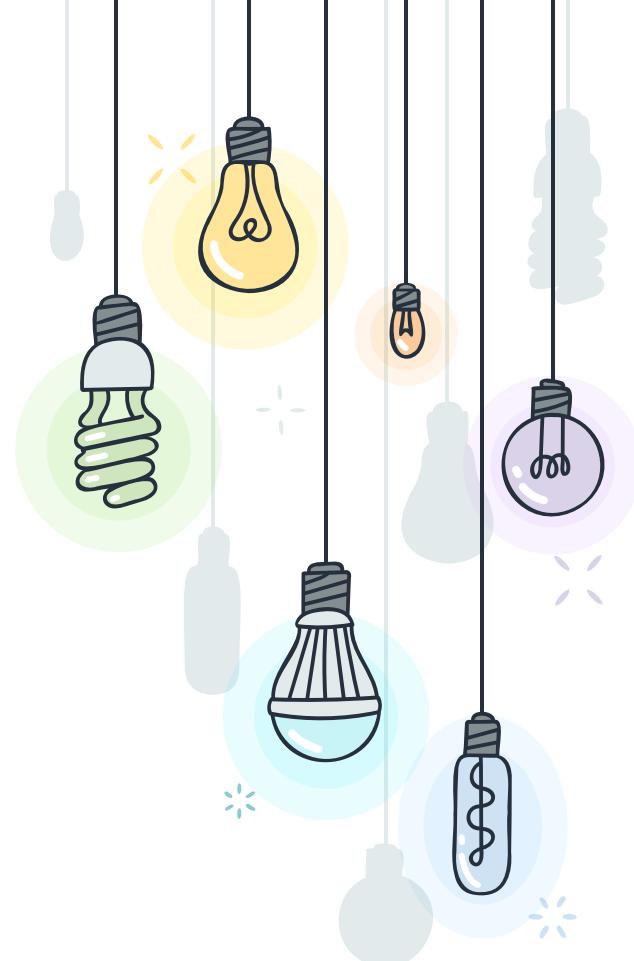
* TRANSICIÓN DEL SERVICIO

- + Gestión de cambios
- + Gestión de activos y configuraciones
- + Gestión del conocimiento
- + Planificación y control
- + Gestión de versiones y entregas
- + Validación
- + Evaluación



* OPERACIÓN DEL SERVICIO

- + Gestión de eventos
- + Gestión de Incidentes
- + Gestión de problemas
- + Gestión de peticiones
- + Gestión de accesos
- + Gestión técnica
- + Gestión de aplicaciones





SECCIONES

- Campus Central - INGENIERIA DE SOFTWARE I Vespertina [01] [2do. Ciclo 2023] 318858
 Área personal / Mis cursos / INGENIERIA DE SOFTWARE I Sec: 01 Vespertina [2do. Ciclo 2023] - Campus Central - / 4 de septiembre - 10 de septiembre / Corto 2

Comenzado el lunes, 4 de septiembre de 2023, 20:20

Estado Finalizado

Finalizado en lunes, 4 de septiembre de 2023, 20:24

Tiempo empleado 4 minutos 21 segundos

Calificación 100,00 de 100,00

Pregunta 1

Correcta

Se puntuá 20,00 sobre 20,00

↳ Marcar pregunta

La estrategia de servicio:

- a. Está orientada a cómo se manejarán las operaciones de la empresa
- b. Se refiere a una gestión administrativa a nivel de mercado y finanzas ✓
- c. Se refiere a una arquitectura técnica del software
- d. Está enfocada en la mejora continua

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Se refiere a una gestión administrativa a nivel de mercado y finanzas

Pregunta 2

Correcta

Se puntuá 20,00 sobre 20,00

↳ Marcar pregunta

De acuerdo a ITIL, el servicio no se considera como el medio para entregar valor a los usuarios o clientes ya que es la experiencia completa la que entrega valor.

Seleccione una:

- Verdadero
- Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 3

Correcta

Se puntuá 20,00 sobre 20,00

↳ Marcar pregunta

Las métricas pueden ser:

- a. A nivel financiero, cultural y tecnológico
- b. A nivel de tecnología, procesos y servicios ✓
- c. A nivel de madurez tecnológico, a nivel financiero y desempeño de los colaboradores
- d. A nivel de rendimiento e incidentes por mes

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

A nivel de tecnología, procesos y servicios

Pregunta 4

Correcta

Se puntuá 20,00 sobre 20,00

↳ Marcar pregunta

La transición del servicio incluye la gestión de versiones y entregables.

Seleccione una:

- Verdadero ✓
- Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 5

Correcta

Se puntuá 20,00 sobre 20,00

↳ Marcar pregunta

La transición del servicio se refiere únicamente a los cambios solicitados para el producto de software.

Seleccione una:

- Verdadero
- Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Finalizar revisión

Actividad previa

Ir a...

Próxima actividad

Navegación por el cuestionario

Mostrar una página cada vez

Finalizar revisión

1 2 3 4 5

Comenzado el: Junes, 18 de septiembre de 2023, 19:10**Estado:** Finalizado**Finalizado en:** Junes, 18 de septiembre de 2023, 20:04**Tiempo empleado:** 53 minutos 22 segundos**Calificación:** 91,67 de 100,00**Pregunta 1:** Defina cada una de las 4 dimensiones de ITIL y cómo estas agregan valor al servicio.**Organizaciones y Personas:**

es más que todo una estructura, cultura y habilidades del personal necesario para gestionar, crear y consumir servicios.

Información y Tecnología:

es la infraestructura, aplicaciones, herramientas de gestión, datos e información necesaria para administrar y entregar servicios.

Socios y Proveedores:

son organizaciones que están involucradas en el diseño, desarrollo, entrega y soporte continuo de un servicio.

Flujos de Valor y Procesos:

son actividades/procedimientos los cuales se interconectan y organizan para crear valor en forma de productos y servicios.

Comentario:

Pregunta 2: Los problemas, incidentes y eventos en la operación de servicio son lo mismo.

Se puntuó 2,00 sobre 2,00

Correcta
Finalizado
Pregunta 2Selecione una:
 Verdadero ✓
 Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 3: Un Ingeniero de Software con el tiempo podría ya no tener entre sus tareas cotidianas programar.

Se puntuó 3,00 sobre 3,00

Correcta
Pregunta 3Selecione una:
 Verdadero ✓
 Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 4: Lo que diferencia a un Ingeniero de Software de un Programador, es que el Ingeniero de software es parte de todo el ciclo de vida del desarrollo de software.

Se puntuó 3,00 sobre 3,00

Correcta
Pregunta 4Selecione una:
 Verdadero ✓
 Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 5: Mencione 3 actividades que se realizan como parte de la Operación del servicio

Se puntuó 6,00 sobre 6,00

Correcta
Finalizado
Pregunta 5Selecione una o más de una:
a. La gestión de incidentes
b. Diseno de problemas
c. Gestión de control

Comentario:

Pregunta 6: ¿Por qué en las empresas que tienen un giro de negocio que no es sobre desarrollo de software necesitan contratar a un "ingeniero de software" y no solamente programadores?

Se puntuó 6,00 sobre 6,00

Correcta
Finalizado
Pregunta 6

el ingeniero de software nos brinda una ayuda a saber por donde empezar en un proyecto ya que tiene las habilidades necesarias para poder orientar a los programadores y cual arquitectura y tecnologías son las convenientes usar para el giro del negocio que se este presentando.

Comentario:

Pregunta 7: Mencione 1 ejemplo por cada tipo de métrica

Se puntuó 6,00 sobre 6,00

Correcta
Finalizado
Pregunta 7tecnología: numero de transacciones por segundo en un sistema
procesos: numero de revisiones de código antes de subir a producción
servicios: tiempo promedio de inactividad de algún servicio

Comentario:

Pregunta 8: Brinde un ejemplo de un problema y otro de un incidente. Justifique su respuesta, por qué es incidente y por qué es problema.

Se puntuó 6,00 sobre 6,00

Correcta
Finalizado
Pregunta 8incidente:
se produjo un corte de electricidad para los servidores de una empresaproblema:
se verifica que el corte de electricidad se debe ya que la fuente de alimentación ya presentaba fallas desde años atrás

incidente se dice que es conocido y esta tiene una solución definida, por otro lado el problema es de origen desconocido y requiere establecer soluciones y tienen a ser más difíciles de encontrar.

Comentario:

Pregunta 9: Es la versión más reciente de ITIL

Se puntuó 4,00 sobre 4,00

Correcta
Finalizado
Pregunta 9Selecione una o más de una:
a. a. 4
b. b.
c. c. 25
d. d. 3

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:
4

Comentario:

Pregunta 10: Algunos de los objetivos del SDLC son:

Se puntuó 2,00 sobre 4,00

Partcialmente correcta
Finalizado
Pregunta 10Selecione una o más de una:
a. Ahorrar dinero
b. Reducir riesgos ✓
c. Contratar a las personas correctas
d. Ahorrar tiempo ✓

Respuesta parcialmente correcta

Ha seleccionado correctamente 2.
Las respuestas correctas son:
Ahorrar tiempo,
Ahorrar dinero,
Reducir riesgos

Comentario:

Pregunta 11: Es un evento que impacta al software y una de sus peculiaridades es que necesita investigación profunda para encontrar su causa.

Se puntuó 4,00 sobre 4,00

Correcta
Finalizado
Pregunta 11Selecione una o más de una:
a. a. Evento
b. Incidente
c. c. Problema
d. Detección

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:
Problema

Comentario:

Pregunta 12: Los 5 libros de ITIL son:

Se puntuó 4,00 sobre 4,00

Correcta
Finalizado
Pregunta 12a. Planificación, mejora, compromiso, diseño y transición
b. Diseño del servicio, transición del servicio, Operaciones, Gestión de calidad y gobierno del servicio
c. Estrategia del servicio, Diseño del servicio, transición del servicio, Operaciones y mejora continua
d. Gestión de clientes, gestión de personal, gestión financiera, gestión de cambios y gestión de incidencias

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:
Estrategia del servicio, Diseño del servicio, transición del servicio, Operaciones y mejora continua

Comentario:

Pregunta 13: Es el objetivo principal del gobierno de ITIL

Se puntuó 4,00 sobre 4,00

Correcta
Finalizado
Pregunta 13a. Que la cultura interna de la organización funcione de una manera sana
b. Asegurar la alta calidad de un producto
c. Garantizar que la cadena de valor: las prácticas de la organización funcionen alineadas con los objetivos de la empresa ✓
d. Garantizar una buena relación con los proveedores y también los clientes de la organización

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:
Garantizar que la cadena de valor: las prácticas de la organización funcionen alineadas con los objetivos de la empresa

Comentario:

Pregunta 14: Es un ejemplo de una persona o personas que cae dentro "Estrategia de servicio" en ITIL

Se puntuó 2,00 sobre 4,00

Partcialmente correcta
Finalizado
Pregunta 14Selecione una o más de una:
a. Programador Jr
b. Analista financiero ✓
c. Analista de Base de datos
d. Vendedor

Respuesta parcialmente correcta

Ha seleccionado correctamente 1.
Las respuestas correctas son:
Vendedor,
Analista financiero

Comentario:

Pregunta 15: Son los requerimientos que se deben tomar en cuenta como parte de hacer una entrega de calidad pero no necesariamente los solicita el cliente

Se puntuó 4,00 sobre 4,00

Correcta
Finalizado
Pregunta 15a. Requerimientos funcionales
b. Requerimientos no funcionales
c. Buenas prácticas
d. Requerimientos de seguridad

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:
Requerimientos no funcionales

Comentario:

Pregunta 16: Es una actividad dentro de la transición de servicio:

Se puntuó 2,00 sobre 4,00

Partcialmente correcta
Finalizado
Pregunta 16Selecione una o más de una:
a. Documentar diferentes configuraciones de entorno ✓
b. Gestión de cambios solicitados por el cliente ✓

c. Planificación de capacitaciones para nuevos integrantes

d. Guardar scripts de las actualizaciones de tablas en bases de datos

Respuesta parcialmente correcta

Ha seleccionado correctamente 3.
Las respuestas correctas son:
Planificación de capacitaciones para nuevos integrantes,
Gestión de cambios solicitados por el cliente,
Guardar scripts de las actualizaciones de tablas en bases de datos,

Documentar diferentes configuraciones de entorno

Comentario:

Pregunta 17: El momento ideal para implementar ITIL es:

Se puntuó 4,00 sobre 4,00

Correcta
Finalizado
Pregunta 17a. En el inicio de un nuevo proyecto
b. Cuando cambia la organización
c. Se puede implementar en cualquier momento ✓
d. Cuando se tienen los recursos para cumplir con los 5 libros

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:
Se puede implementar en cualquier momento

Comentario:

Pregunta 18: La certificación de ITIL está a nivel de:

Se puntuó 2,00 sobre 4,00

Incorrecta
Finalizado
Pregunta 18Selecione una:
 Organización ✓
 Personal
 No existe certificación de ITIL, solamente Auditorías
 Grupo de desarrollo

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:
Organización

Comentario:

Pregunta 19: La mejoría continua no forma parte de la cadena de valor, es uno de los libros de ITIL

Se puntuó 2,00 sobre 4,00

Correcta
Finalizado
Pregunta 19Selecione una:
 Falso ✓
 Verdadero

Respuesta correcta

La respuesta correcta es 'Falso'

Comentario:

Pregunta 20: El Software no siempre se adapta a los procesos de un negocio(hablando de manufactura, ventas, banca, etc)

Se puntuó 0,00 sobre 2,00

Incorrecta
Finalizado
Pregunta 20Selecione una:
 Falso ✓
 Verdadero

Respuesta correcta

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Comentario:

Pregunta 21: El software para muchas empresas no es importante y solamente representa un gasto.

Se puntuó 2,00 sobre 2,00

Correcta
Finalizado
Pregunta 21Selecione una:
 Verdadero ✓
 Falso

Respuesta correcta

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Comentario:

Pregunta 22: El SDLC es una metodología base y de ella surgen otras metodologías de desarrollo.

Se puntuó 0,00 sobre 2,00

Incorrecta
Finalizado
Pregunta 22Selecione una:
 Verdadero ✓
 Falso

Respuesta correcta

La respuesta correcta es 'Falso'

Comentario:

Pregunta 23: Herramientas como Azure y Jira fueron creadas específicamente para adaptarse a ITIL.

Se puntuó 2,00 sobre 2,00

Control de Calidad



SDLC

¿QA sólo está en las pruebas?

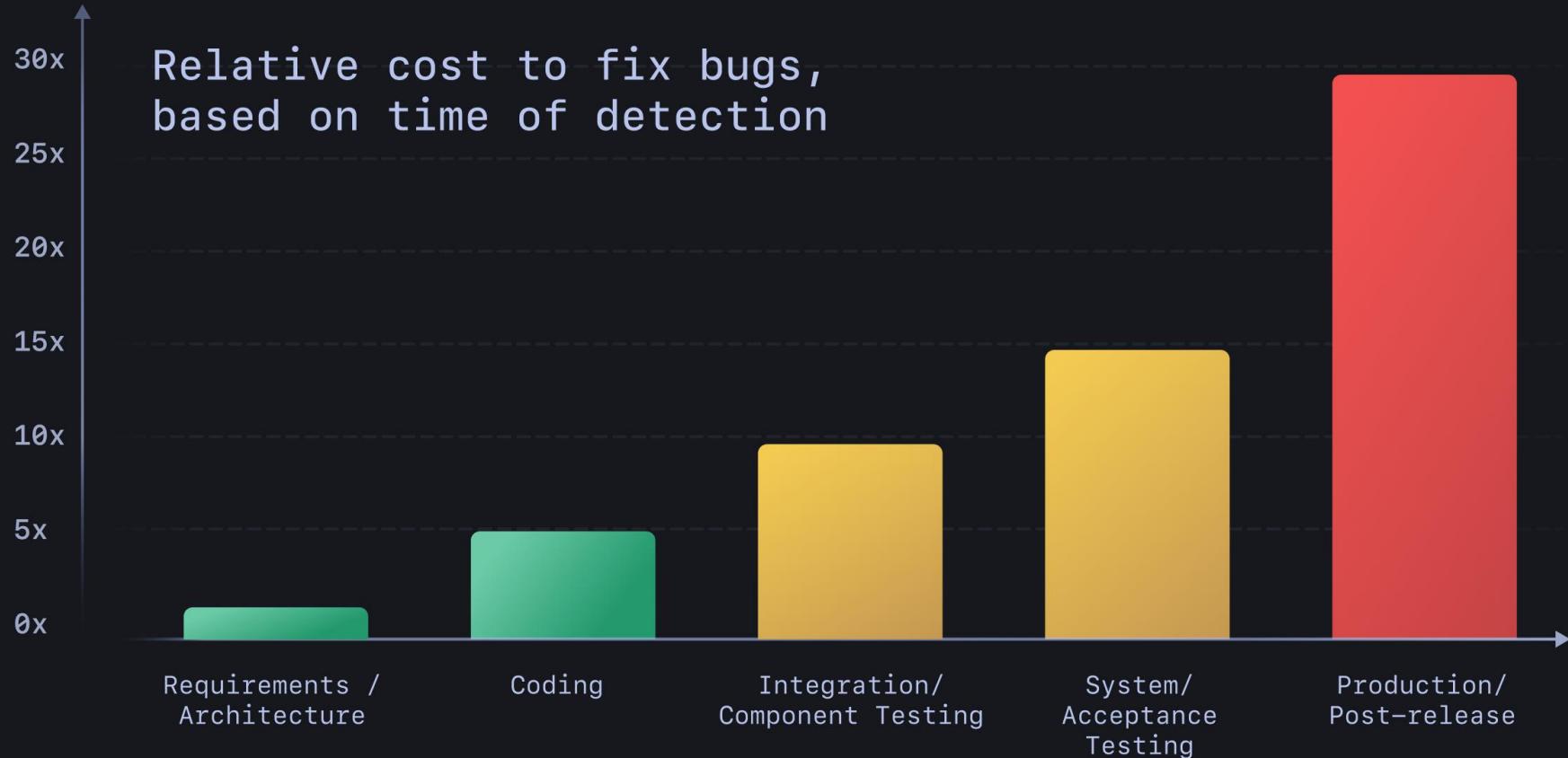
1

- ◊ Análisis de requerimientos → ◊ Comprendión de requerimientos
- ◊ Diseño → ◊ Crear escenarios de pruebas
- ◊ Desarrollo → ◊ Pruebas unitarias
- ◊ Pruebas → ◊ Funcionales, integración, seguridad, etc.
- ◊ Implementación → ◊ Pruebas del cliente(UAT), pruebas en entorno de prod.
- ◊ Mantenimiento → ◊ Replicar posibles errores

QA

¿Por qué es importante?





Validación vs Verificación

- ◊ Verificación: que el sistema de información funcione correctamente como fue diseñado.
- ◊ Validación: que el sistema de información cumpla con los requerimientos funcionales.

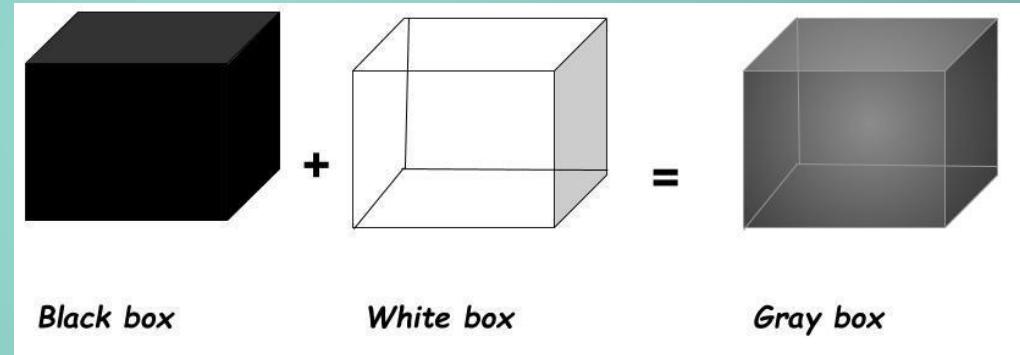
QA

Tipos de pruebas

3

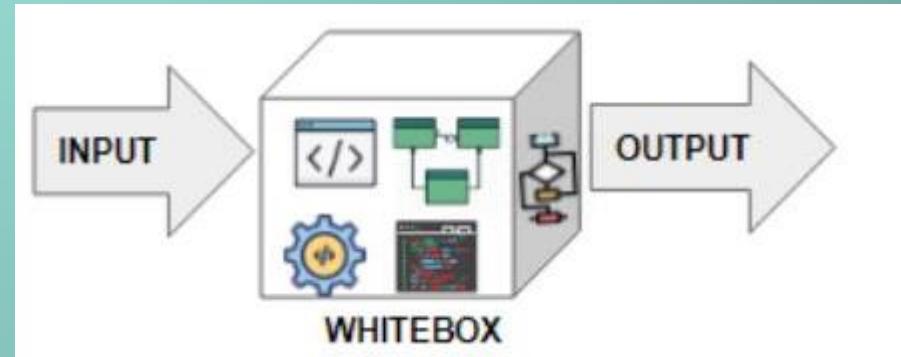
Pruebas Funcionales

- ◊ Caja Blanca
- ◊ Caja Negra
- ◊ Caja Gris



Pruebas Caja blanca

- ◊ Pruebas unitarias
- ◊ Algunas pruebas de seguridad
- ◊ Verificación de calidad de código con ciertas herramientas



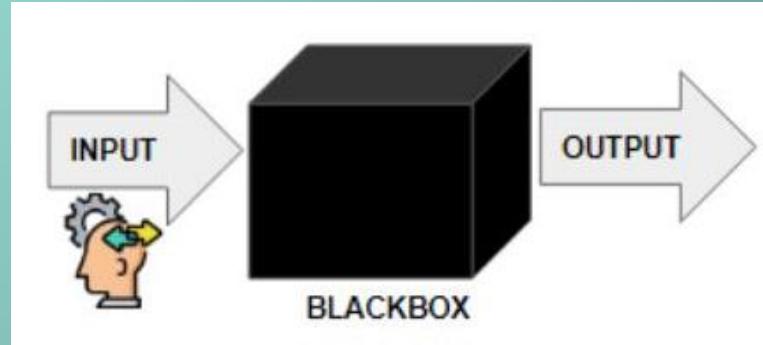
Pruebas Caja Gris

- ◊ Pruebas funcionales de backend
- ◊ Algunas pruebas funcionales de front end
- ◊ Pruebas de integración
- ◊ Pruebas de carga
- ◊ Pruebas de estrés
- ◊ Scanners de seguridad



Pruebas caja Negra

- ◊ Pruebas funcionales de front end(sin acceso a logs u otras herramientas)
- ◊ User Acceptance Testing
- ◊ Pruebas de experiencia de usuario
- ◊ Alfa
- ◊ Beta



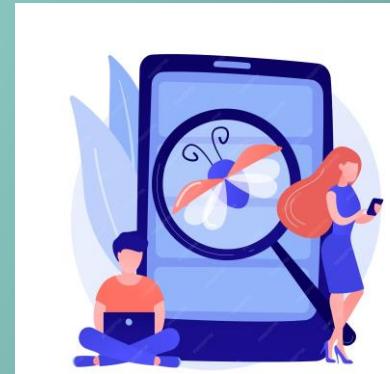
Pruebas Alfa

- ◊ Pruebas en presencia del equipo de desarrollo
- ◊ Pruebas por parte de algún representante del cliente
- ◊ Monitoreo constante
- ◊ El sistema no está del todo terminado



Pruebas Beta

- ◊ Grupo de los usuarios o clientes finales
- ◊ El desarrollador no está presente
- ◊ Se crean logs muy detallados



Pruebas de aceptación de usuario

- ◊ La aplicación está terminada pero antes de pasar a producción...
- ◊ El cliente inicia pruebas propias con data real
- ◊ Asegurar que información de producción funcione sea compatible



Pruebas Funcionales

- ◊ Pruebas que tienen como objetivo probar tanto los escenarios esperados como negativos basados en los casos de uso



Las pruebas funcionales pueden:

- ◊ Probar la interfaz gráfica
- ◊ Probar backend

FRONT END

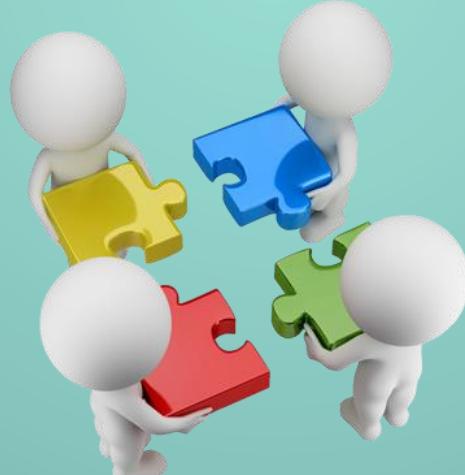


BACK END



Pruebas de integración

- ◊ Verificar que diferentes servicios o módulos se acoplen correctamente
- ◊ Los tipos de datos deben coincidir



Pruebas de experiencia de usuario

- ◊ Verificar qué tan intuitivo es el sistema
 - Controles fáciles de usar
 - Distribución lógica de elementos en pantalla
 - Instrucciones comprensibles



QA

Pruebas automáticas



Pruebas Unitarias

- ◊ Pruebas sobre métodos y funciones
- ◊ A nivel de código
- ◊ **Code Coverage**

xUnit.net



TestNG

JUnit

Backend automático

- ◊ Simular llamadas del sistema
- ◊ Asserts pero a nivel de respuestas



REST-Assured

GET, POST, PUT, PATCH, DELETE



SoapUI



SMARTBEAR
ReadyAPI



UI Automática

- ◊ Simular las acciones de un usuario



Playwright



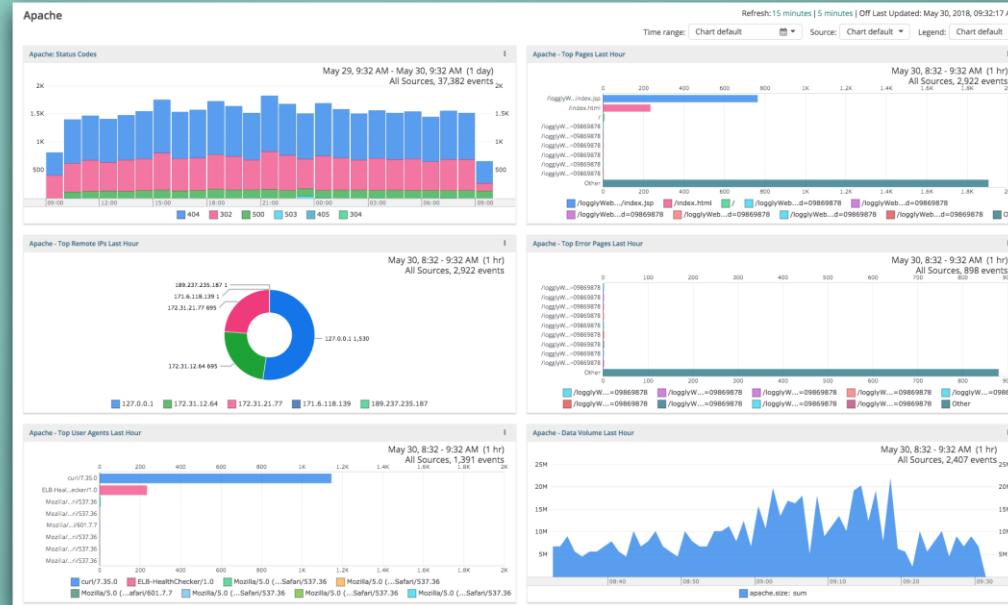
Pruebas de carga

- ◊ Asegurar la cantidad de transacciones soportadas por el SW.



Pruebas de estrés

◊ Cómo se comporta el HW con cierta carga



Pruebas de seguridad

- ◊ Análisis estático de código
- ◊ Análisis dinámico de código
- ◊ Escáneres de seguridad externos
- ◊ Auditores de seguridad
- ◊ Pruebas manuales



QA

Diseño de pruebas

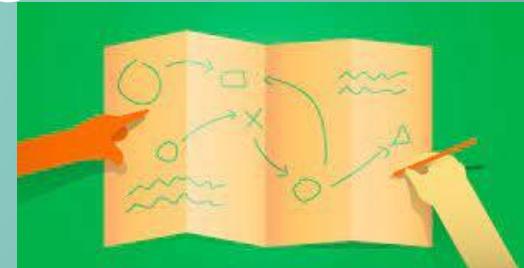


Las pruebas también necesitan
planificación y diseño



Plan de pruebas

- ◊ Definición del tipo de pruebas que se harán
- ◊ Definición de módulos que se probarán
- ◊ **Alcance de las pruebas**
- ◊ **Tiempo de ejecución de pruebas**



¿Por qué es importante el plan y la estrategia?

- ◊ Muchas veces es un entregable al cliente
- ◊ Es algo que ayuda a todo el equipo
- ◊ Los programadores también pueden ver las pruebas
- ◊ Las pruebas se ejecutarán de forma ordenada y se sabrá el estado de las mismas en todo momento
- ◊ Se pueden realizar iteraciones de forma clara



Es importante que las pruebas sean
flexibles y reutilizables

QA

Escenarios de prueba

h

- ◊ Creación de casos de pruebas
 - Definir el camino feliz
 - Definir casos negativos
- ◊ Definición de herramientas necesarias
- ◊ Definición de accesos necesarios
- ◊ **Comprendión detallada de los requerimientos**

Casos de prueba

- ◊ Título
- ◊ Pasos
- ◊ Resultados esperados
- ◊ Precondiciones
- ◊ Adjuntos

QA

Ejecución de pruebas

b

Pruebas Funcionales

- ◊ Verificar todas las combinaciones que un usuario podría ejecutar
- ◊ Ejecución de los escenarios de pruebas previamente diseñados

Estados de las pruebas

- ◊ Passed
- ◊ Failed
- ◊ Skip/Not applicable
- ◊ **Blocked**

X

Configure Chart

Chart Type



Bar

Column

Stacked bar

Pivot table

Name

Test Plan for Cycle 1 Overview

Group by*

Outcome

Aggregation*(i)*

Count

of

Tests

Sort*(i)*

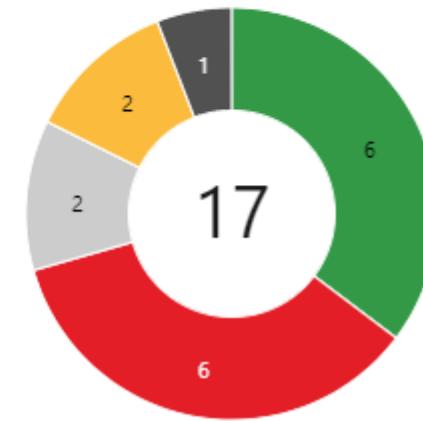
Value

Descending

Series

Passed Failed Paused In progress
Blocked

Passed



OK

Cancel

QA

Mejora continua

7

Pruebas como parte del proceso de mejora continua

- ◊ Ayuda a mejorar el software en cada iteración
- ◊ Entre más tipos de control de calidad se efectúen, el software se hace menos vulnerable.
- ◊ Las métricas provenientes de este proceso ayudan en otras fases
- ◊ Ayudan a los desarrolladores a mejorar

Mejora continua en las pruebas

- ◊ Al llevar un registro de todo se puede:
 - Mejorar en la creación de escenarios de prueba.
 - Agilizar el tiempo de ejecución de pruebas.
 - Agilizar la búsqueda de errores
 - Abarcar más tipos de prueba

Casos de prueba como métricas

- ◊ Nos indican la calidad de cada entrega del equipo.
- ◊ Nos indican un progreso del proyecto.
- ◊ Indican la factibilidad de una entrega.
- ◊ Se identifican errores recurrentes y puntos débiles en el proceso de desarrollo.

Administración de Recursos!

Del software

Qué puede ser un recurso?

Tiempo

El tiempo es un recurso sumamente crítico en el Desarrollo de cualquier Proyecto y se percibe como la cantidad de horas/días/semanas necesarias para realizar una tarea.

Recurso humano

El equipo presente en la ejecución de diferentes actividades para un Proyecto es un recurso también ya que permite separar las diferentes tareas de un Proyecto y dividirlas en base al nivel de especialización de los miembros del equipo.

Insumos

Diferentes proyectos necesitan distintos insumos para producir, en el software, se puede necesitar equipos de cómputo, infraestructura cloud, licencias, información

01.

Estimación y administración

Possible o imposible?



- No todo es posible en un Proyecto en un tiempo determinado.
- No todo es posible en Proyecto en base al recurso humano que se tiene.
- No todo es posible en un Proyecto en base al presupuesto de insumos que se tiene

Triángulo de hierro

Alcance

Qué se quiere lograr como parte del proyecto?

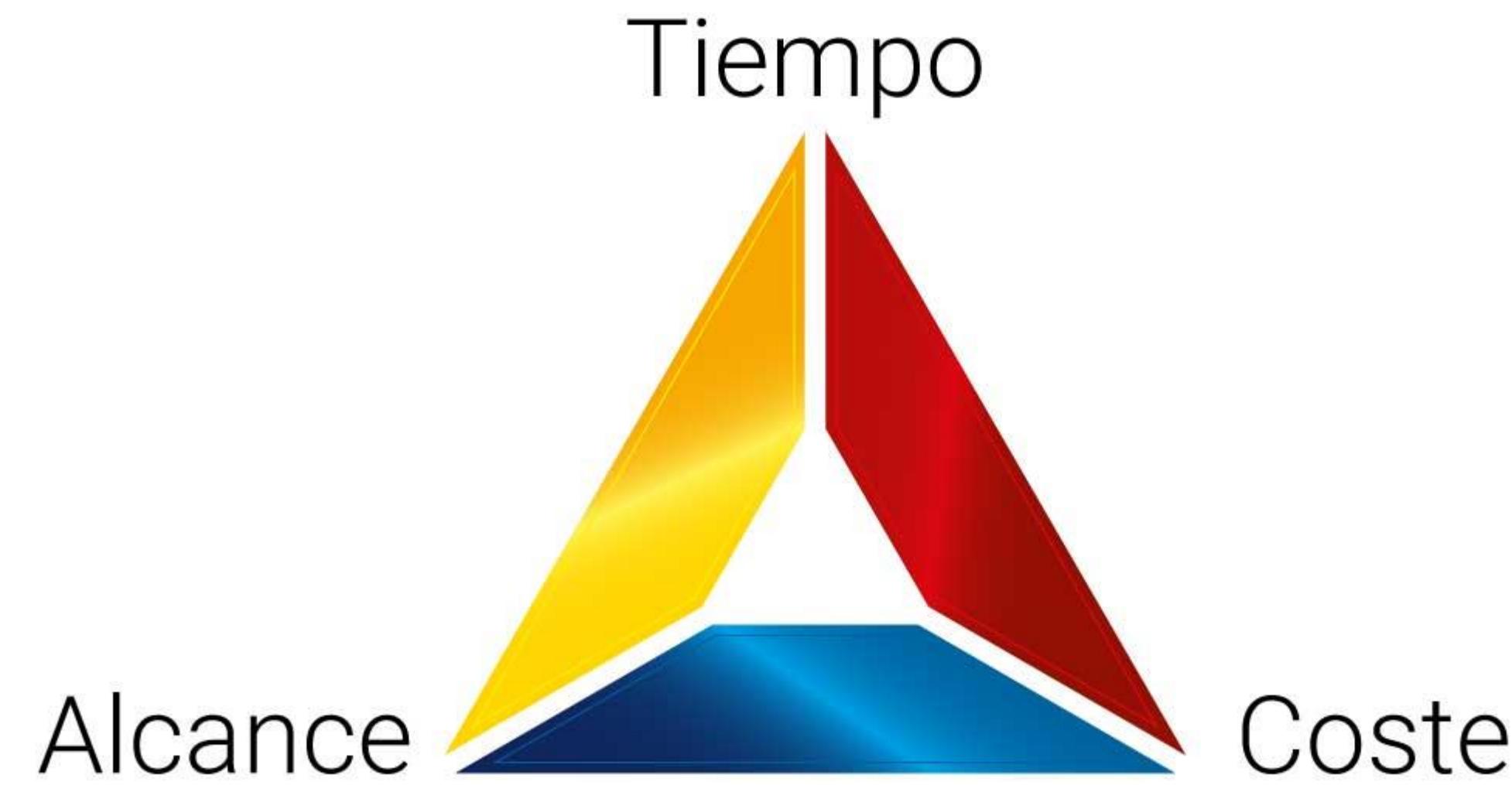
Tiempo

En cuánto tiempo se requiere terminar el Proyecto?

Recursos

Qué expertos, licencias o equipos se necesitan para llevar a cabo el proyecto?

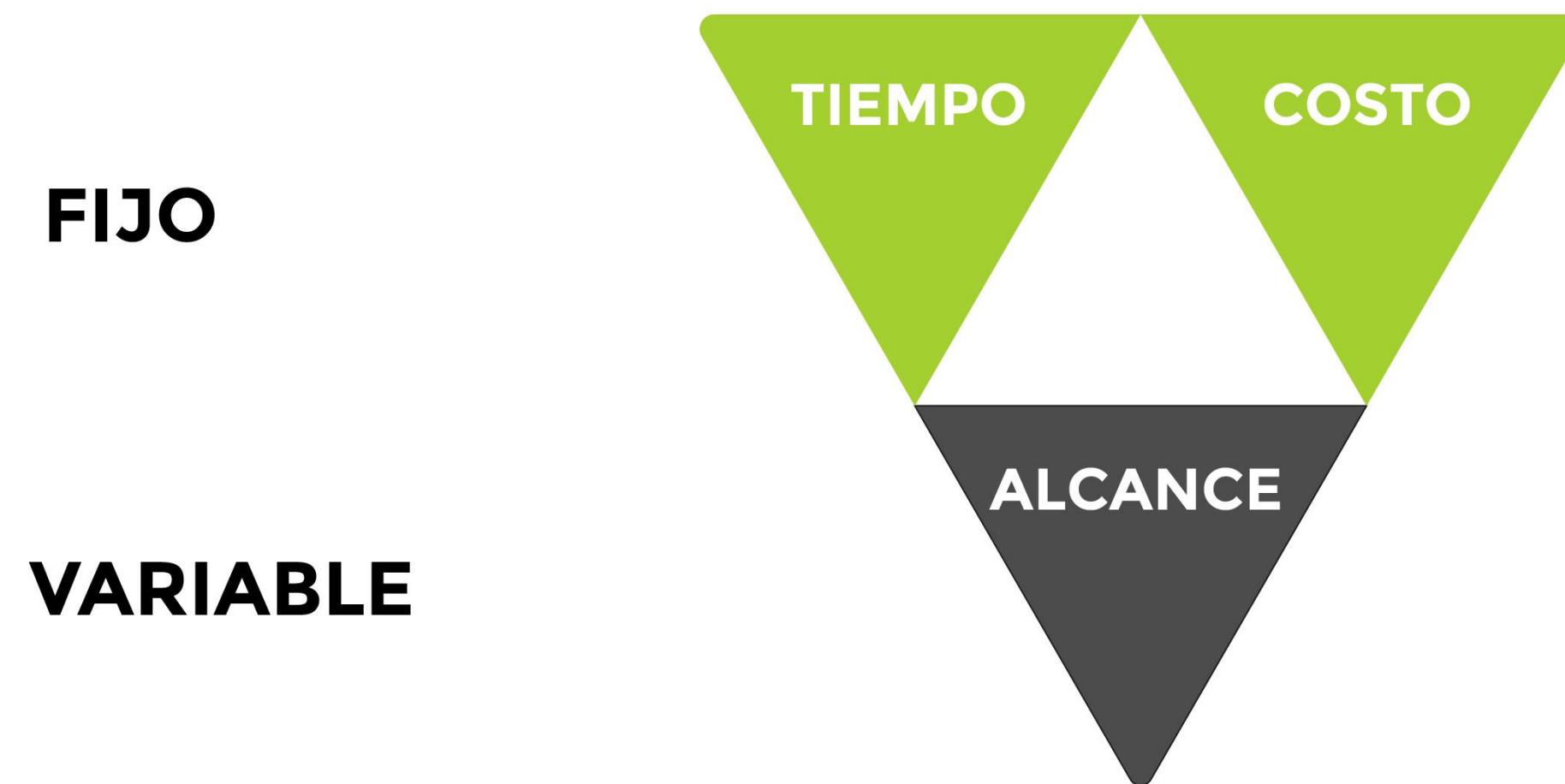
Triángulo de hierro



Triángulo de hierro



Triángulo de hierro



02.

Estimación de tiempos

Duración esperada



- Técnica de revisión y evaluación:

$$\frac{(\text{Tiempo optimista} + 4 \times \text{Tiempo más probable} + \text{tiempo Pesimista})}{6}$$

Otras técnicas de investigación

- Técnicas basadas en experiencia
- Técnicas basadas en modelo de algorítmico de costo

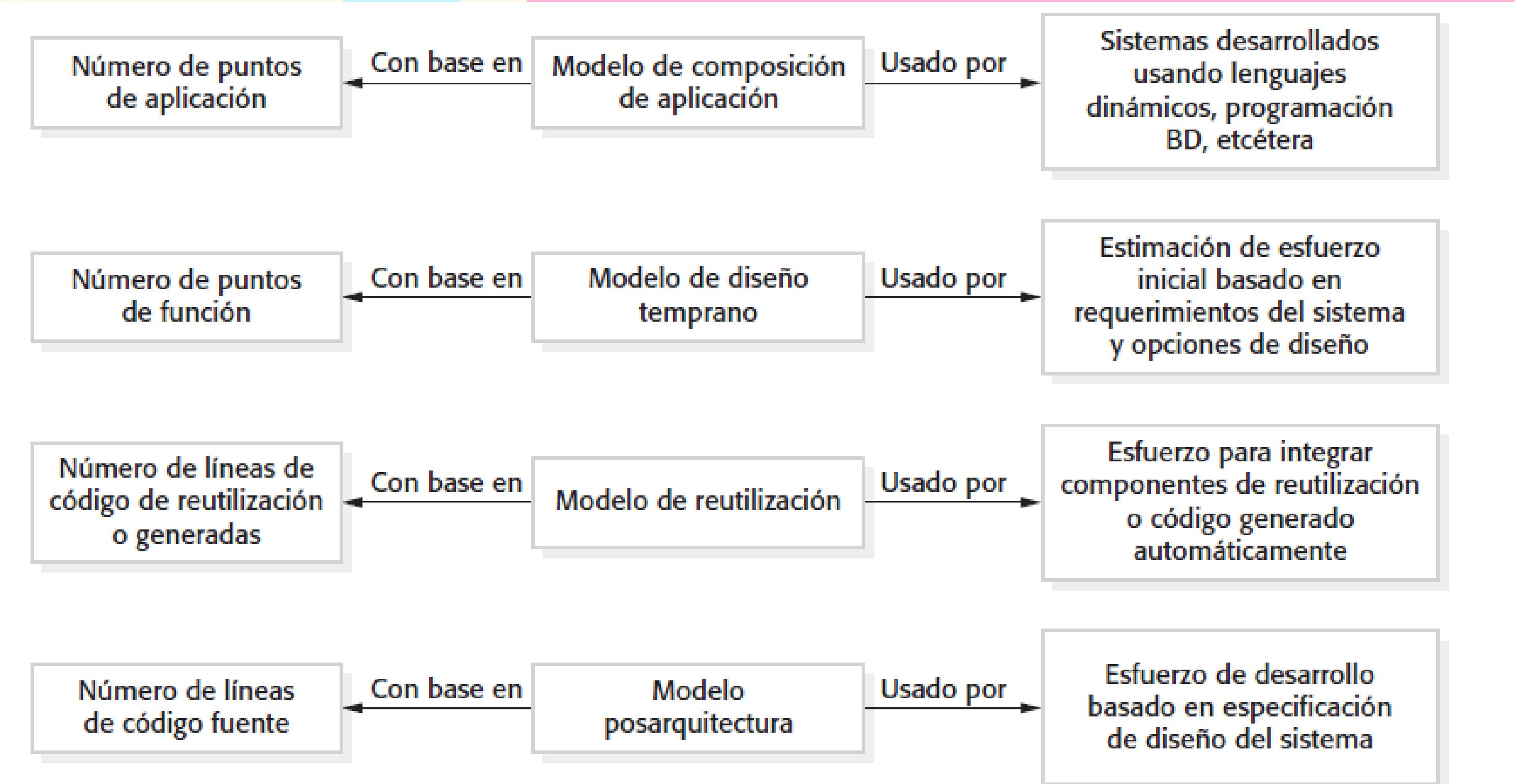
Técnicas basadas en experiencia

- La estimación se basa en experiencia con proyectos similares anteriores o con el dominio de la aplicación.

Técnicas basadas en el modelado algorítmico del costo

- Se basa en las estimaciones de los atributos del producto como su tamaño, características de proceso, o algún otro factor.
- $\text{Esfuerzo} = A * \text{Tamaño}^B * M$

En base a líneas de código



Modelo COCOMO II

- Modelo empírico
- Resultado de compilar datos de muchos proyectos de software
- Toma en cuenta el desarrollo en lenguajes dinámicos
- Toma en cuenta la integración de componentes

Submodelos de COCOMO II

1. Un modelo de composición
2. Diseño temprano
3. Modelo de Reutilización
4. Modelo postarquitectónica

Ejemplo COCOMO II

Experiencia y habilidad del desarrollador	Muy bajo	Bajo	Nominal	Alto	Muy alto
Madurez y capacidad ICASE	Muy bajo	Bajo	Nominal	Alto	Muy alto
PROD (NAP/mes)	4	7	13	25	50

Ejemplo COCOMO II

$$PM = (NAP \times (1 - \% \text{reutilización} / 100)) / PROD$$

$$PM_{Auto} = (ASLOC \times AT/100) / ATPROD // \text{Estimación para código generado}$$

Líneas de código

$$\text{ESLOC} = \text{ASLOC} \times \text{AAM}$$

ESLOC es el número equivalente de líneas de nuevo código fuente.

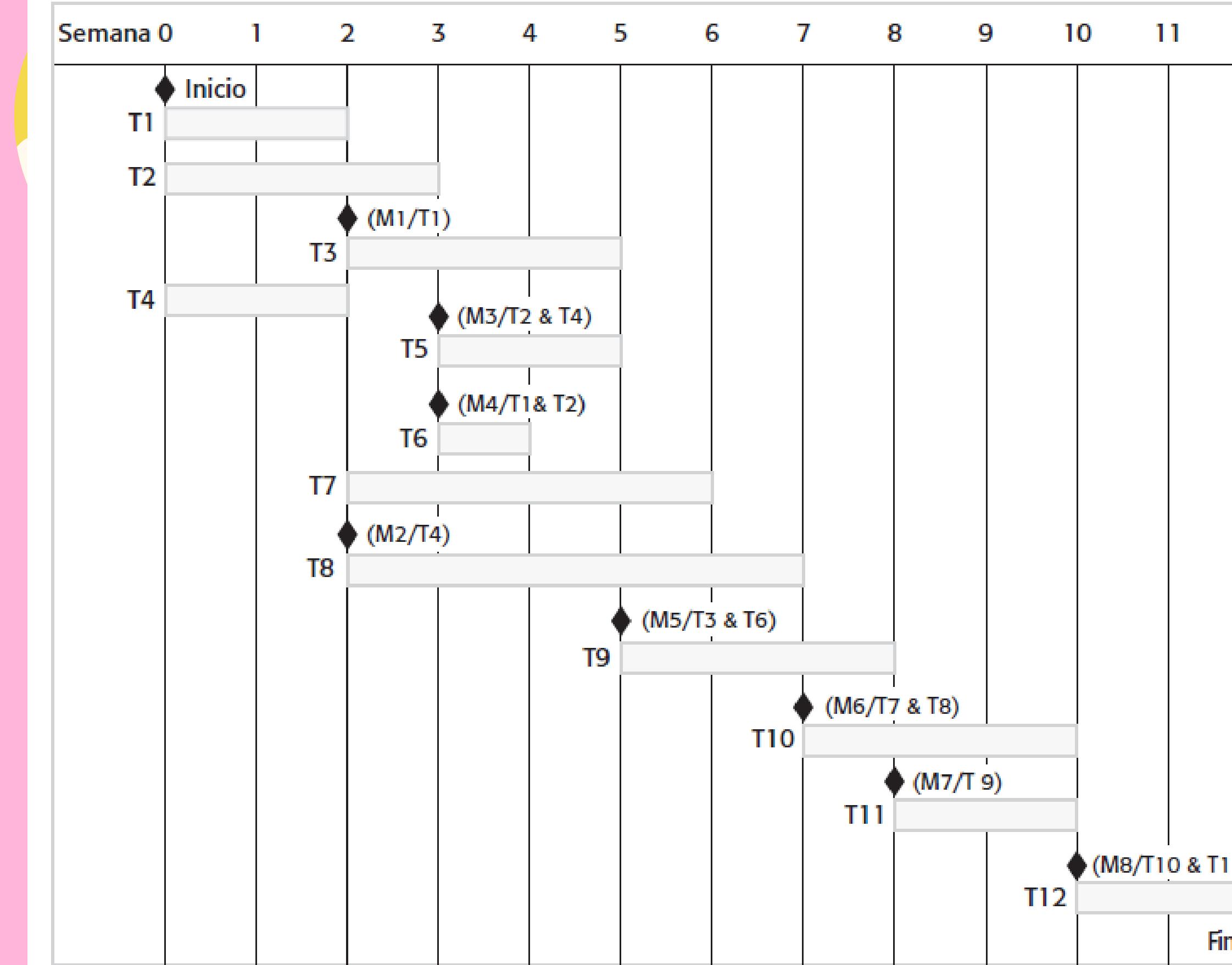
ASLOC es el número de líneas de código en los componentes que deben cambiarse.

AAM es un Multiplicador de Ajuste de Adaptación, como se estudia a continuación.

Calendarizar Tareas



Calendarizar Tareas





SECCIONES

- Campus Central - INGENIERIA DE SOFTWARE I Vespertina [01] [2do. Ciclo 2023] 318858

Área personal / Mis cursos / INGENIERIA DE SOFTWARE I Sec: 01 Vespertina [2do. Ciclo 2023] - Campus Central - / 30 de octubre - 5 de noviembre / Corto 3

Comenzado el lunes, 30 de octubre de 2023, 20:52

Estado Finalizado

Finalizado en lunes, 30 de octubre de 2023, 20:54

Tiempo empleado 2 minutos 11 segundos

Puntos 80,00/100,00

Calificación 8,00 de 10,00 (80%)

Pregunta 1

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 20,00

↳ Marcar pregunta

¿Qué significa el error de SQL que aparece al ingresar el ' en uno de los textboxes?

- a. Que la base de datos se puede acceder de forma directa
- b. Que el sitio no es vulnerable al mostrar este error
- c. Que no se utiliza una librería que maneja SQL
- d. Que tiene una vulnerabilidad de XSS



Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Que no se utiliza una librería que maneja SQL

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 20,00 sobre 20,00

↳ Marcar pregunta

Las máquinas virtuales vulnerables sirven para:

- a. Para engañar al usuario promedio
- b. Para que un analista de seguridad pueda aprender nuevas técnicas de realizar auditorías
- c. Para vulnerar equipos si se instala en la nube
- d. Ninguna de las anteriores



Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Para que un analista de seguridad pueda aprender nuevas técnicas de realizar auditorías

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 20,00 sobre 20,00

↳ Marcar pregunta

Una de las acciones a evitar para mejorar la seguridad es la de utilizar librerías para el manejo de consultas de Base de datos, deben utilizarse en cambio frameworks

Seleccione una:

- Verdadero
- Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 20,00 sobre 20,00

↳ Marcar pregunta

Los libros de visitas son los más atacados por falta de validaciones

Seleccione una:

- Verdadero ✓
- Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 20,00 sobre 20,00

↳ Marcar pregunta

El operador union nos permite agregar otras consultas como parte de un query

Seleccione una:

- Verdadero ✓
- Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Finalizar revisión

Actividad previa

Ir a...

Próxima actividad

Navegación por el cuestionario

Mostrar una página cada vez

Finalizar revisión

1 2 3 4 5



SECCIONES

Comenzado el lunes, 30 de octubre de 2023, 20:54

Estado Finalizado

Finalizado en lunes, 30 de octubre de 2023, 20:58

Tiempo empleado 4 minutos 12 segundos

Calificación 50,00 de 100,00

Pregunta 1

Finalizado

Se puntuó 10,00 sobre 20,00

Marcar pregunta

En sus palabras por qué es importante que las pruebas al igual que el código sean flexibles?

para poder abordar todas las diferentes posibilidades que se tiene al gestionar el sistema por parte de cualquier usuario

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

Pregunta 2

Correcta

Se puntuó 20,00 sobre 20,00

Marcar pregunta

Comentario: Los estados de pruebas más utilizados y suelen ser una constante en diferentes herramientas:

- a. Passed, Failed
- b. Passed, not applicable
- c. Failed, blocked
- d. Skip, Blocked

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Passed, Failed

Pregunta 3

Incorrecta

Se puntuó 0,00 sobre 20,00

Marcar pregunta

¿Cómo las pruebas ayudan a la mejora continua al mediano y largo plazo del proceso de desarrollo?

- a. Identifica bugs que necesitan ser reparados
- b. Permiten capturar bugs antes de llegar a producción
- c. Brindan métricas del estado del sprint actual
- d. Pueden llegar a identificar fallas en el proceso de merge de cambios o si existe falta de conocimiento al manejar versiones

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

Pregunta 4

Correcta

Se puntuó 20,00 sobre 20,00

Marcar pregunta

A qué etapa del SDLC corresponde la creación del plan de pruebas

- a. A la fase de pruebas
- b. Al monitoreo y control
- c. A la parte de desarrollo
- d. Al análisis y diseño

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

Pregunta 5

Incorrecta

Se puntuó 0,00 sobre 20,00

Marcar pregunta

Un ejemplo de mejora continua en las pruebas es:

- a. Revisión y actualización de escenarios de prueba
- b. Todas las anteriores
- c. Identificación de bugs antes de la puesta en producción
- d. Control del estado actual de una iteración

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

Navegación por el cuestionario

Mostrar una página cada vez

Finalizar revisión

1 2 3 4 5

Actividad previa

Ir a...

Finalizar revisión

Próxima actividad

Resumen de retención de datos

Comenzado el: viernes, 3 de noviembre de 2023, 19:11**Estado:** Finalizado**Finalizado en:** viernes, 3 de noviembre de 2023, 19:59**Tiempo empleado:** 47 minutos 36 segundos**Calificación:** 72,34 de 100,00**Pregunta 1**

Finalizado

Se puntuó 0,00 sobre

5,00

γ· Marcar pregunta

Cuáles son las 3 partes críticas a la hora de crear un escenario de prueba

1. objetivos principales sobre que es lo que se va a realizar

2. diseño del escenario o caso de pruebas

3. evaluación y la documentación

Pregunta 2

Finalizado

Se puntuó 5,00 sobre

5,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
Título, pasos para ejecutar la prueba y resultados esperados**Pregunta 3**

Finalizado

Se puntuó 1,67 sobre

5,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
Proporcione 3 ejemplos de pruebas de experiencia de usuario que se pueden realizar:

pruebas de usabilidad

pruebas de funcionalidad

Test de rendimiento

Pregunta 4

Finalizado

Se puntuó 3,50 sobre

5,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
Solamente las pruebas de usabilidad, luego pruebas de posiciones de los componentes y pruebas de accesibilidad**Pregunta 6**

Finalizado

Se puntuó 5,00 sobre

5,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
Mencione 3 técnicas de estimación de tiempo vistas en clase

Técnica de revisión y evaluación

Técnicas basadas en experiencia

Técnicas basadas en modelo de algoritmo de costo

Pregunta 7

Finalizado

Se puntuó 5,00 sobre

5,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
Desarrolla una situación en la que se deba disminuir el alcance ante tiempo y recursos limitados

disminución del alcance del desarrollo de videojuegos

supongamos una pequeña empresa de videojuegos, está desarrollando un juego de carreras con un lanzamiento programado para coincidir con la conferencia de juegos más grande del año, dentro de 6 meses.

está diseñado para tener las mejores pistas de fórmula 1 cada uno con su propia integración del mundo real. Debido a restricciones de tiempo y un equipo reducido, el desarrollo está retrasado y solo tiene 1 mapa que pueden estar listos para la fecha de lanzamiento.

el alcance

La empresa decide lanzar el juego de carreras con 10 pistas, asegurándose de que estas pistas tengan un alto nivel de detalle y contenido interactivo. Anuncian mejoras sobre los carros así como tuning y otras cosas para mejorar el rendimiento del vehículo.

el resultado

El juego se lanza a tiempo, recibiendo buenas críticas por la calidad y el diseño de las pistas con el mundo real. La promesa de contenido adicional mantiene a los jugadores interesados y comprometidos para futuros DLCs

Pregunta 9

Correcta

Se puntuó 2,00 sobre

2,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
En qué reside la diferencia entre pruebas alfa y pruebas beta

las pruebas alfa se llevan a cabo con personas del equipo

mientras que las pruebas beta se realizan mediante la presencia del cliente

Pregunta 10

Correcta

Se puntuó 2,00 sobre

2,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
Es posible hacer pruebas funcionales y de integración a nivel de backend

Selección una:

Verdadero ✓

Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 17

Incorrecta

Se puntuó 0,00 sobre

2,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
El estado de los resultados de pruebas pueden indicar el progreso de un proyecto o el progreso en un sprint

Selección una:

Verdadero ✓

Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 20

Correcta

Se puntuó 4,00 sobre

4,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
Las 3 partes del triángulo de hierro son:

a. Alcance, Tiempo y Licitamiento

b. Ninguna de las anteriores

c. Alcance, Tiempo y Recursos

d. Requerimiento, Tiempo y Recursos

Reseña correcta:
La respuesta correcta es:
Alcance, Tiempo y Recursos**Pregunta 21**

Correcta

Se puntuó 4,00 sobre

4,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
El Code Coverage es:

Selección una:

Verdadero ✓

Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 24

Correcta

Se puntuó 4,00 sobre

4,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
Aun las técnicas basadas en modelado algorítmico tienen una parte subjetiva

Selección una:

Verdadero ✓

Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta 27

Incorrecta

Se puntuó 0,00 sobre

4,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
El plan de pruebas responde a la pregunta:

a. ¿Qué vamos a probar?

b. ¿Cuándo vamos a probar?

c. Tomar en cuenta que el código puede ser dinámico y componentes

d. Asignar una ponderación a lo que es subjetivo

Reseña incorrecta:
La respuesta correcta es:
¿Qué vamos a probar?**Pregunta 28**

Parcialmente correcta

Se puntuó 2,67 sobre

4,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
Por qué son importantes las pruebas de aceptación de usuario?

a. Para verificar la correcta comprensión de los requerimientos

b. Porque el cliente prueba con su data real y es lo más cercano a producción

c. Esto hace que puedan firmar un contrato de aceptación del software

d. Todas las anteriores

Reseña parcialmente correcta:
Las respuestas correctas son:
Porque el cliente prueba con su data real y es lo más cercano a producción,

Esto hace que puedan firmar un contrato de aceptación del software

Página 29

Actividad previa

Se puntuó 0,00 sobre

4,00

γ· Marcar pregunta

Comentario:
Ir a...

Finalizar revisión

Página actividad

x

Resumen de retención de datos



03.

Gestión de proyectos

Objetivos:

1. Entregar el software en el tiempo acordado
2. Mantener el presupuesto
3. Cumplir con las funcionalidades solicitadas
4. Mantener un equipo de desarrollo óptimo



Atividades del administrador:

1. Planeación del proyecto
2. Informes
3. Gestión de riesgo
4. Gestión de personal
5. Redactar propuestas





04.

Reutilización de software

Maximizar la reutilización del software:

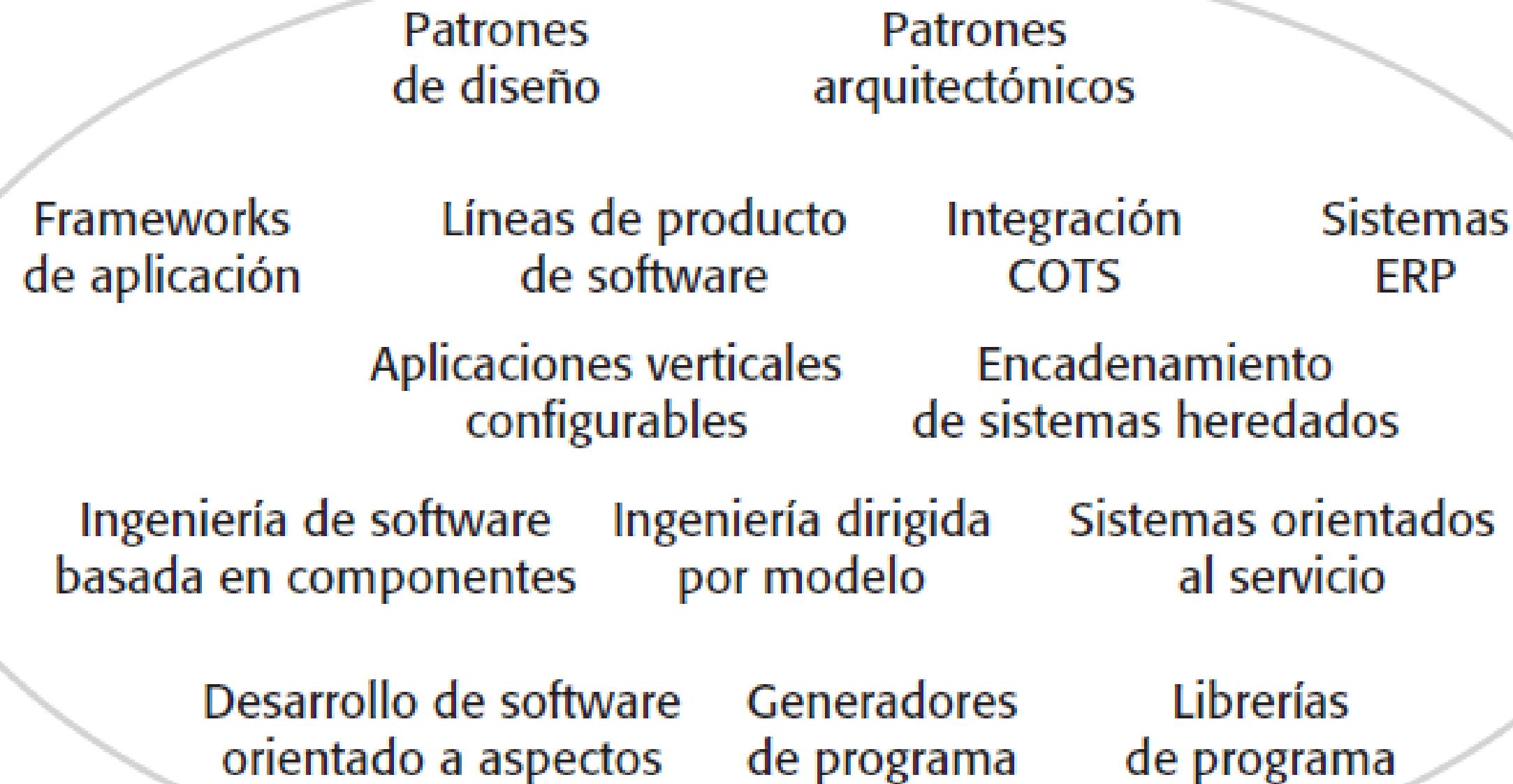
1. Ahorro de tiempo de desarrollo.
2. Contribuye a la mejora continua.
3. Es un Software que se ha probado antes. (Reduce el riesgo)
4. Contribuye a la eficiencia y eficacia en el desarrollo.

Maximizar la reutilización del software:

1. Reutilización de sistema de aplicación
2. Reutilización de Componentes
3. Reutilización de objetos y funciones



**Es importante
Crear Código
flexible**



Fundamentos de la IS para componentes:

1. Componentes independientes que se especifican mediante interfaces.
2. Los Estándares en componentes facilitan la integración.
3. El middleware brinda soporte de software para la integración de componentes
4. En la actualidad un proceso de desarrollo se acopla a diferentes componentes.

Problemas potenciales

1. Incompatibilidad de parámetro
2. Incompatibilidad de Operación
3. Operación Incompleta

Pruebas de integración

05.

Riesgos de un proyecto

Gestión del riesgo

La gestión de riesgo es anticipar problemas varios que pudieran alterar el tiempo de entrega del proyecto:

- Riesgos del proyecto
- Riesgos del producto
- Riesgos Empresariales

Riesgos del proyecto

- Alteran la calendarización del proyecto
- Alteran los recursos del proyecto

Riesgos del producto

- Afectan la calidad del producto
- Alteran el rendimiento del producto

Riesgos Empresariales

- Afectan a la organización que crea el software
- Afecta a la organización que adquiere el software