



**TECNOLOGICO
NACIONAL DE MÉXICO**



**INSTITUTO TECNOLÓGICO
de Pabellón de Arteaga**

ITEC

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE PABELLÓN DE ARTEGA, AGS.

**INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN.**

4º SEMESTRE

INGENIERÍA DE SOFTWARE

Mtro. Eduardo Flores Gallegos

Alumna. Stephany Joanna Meléndez

“CUESTIONARIO”



Conteste las siguientes preguntas

1.- En la Ingeniería de Software, ¿Qué es un proceso?

- ✓ Es aquel cuyo propósito es mantener organización, control y comprender la naturaleza de los programas a construir/construirse, y su único fin es lograr un objetivo.

2.- ¿Cuáles son los principales flujos de procesos? Defínalos con sus propias palabras.

- ✓ Como bien sabemos existen 4 tipos de flujo de proceso que son los siguientes:
 - Proceso Lineal: Aquel que tiene como finalidad producir un determinado bien o servicio.
 - Proceso Iterativo: Como bien lo dice el nombre, este se basa en ser repetitivo en sus procesos.
 - Proceso Evolutivo: El que se encarga de que todo evolucione o sea continuo de acuerdo al proceso a realizar.
 - Proceso Paralelo: Por ultimo este se encarga de que pueda realizar al mismo tiempo que otro, es decir que tenga una secuencia.

3.- ¿Qué es una actividad estructural?

- ✓ Es un elemento estructural para realizar procesos cuya misión es transmitir sus elementos apoyados para el proceso de desarrollo de un software.

4.- ¿Cuáles son las características que influyen en una actividad estructural?

1. Tener los requerimientos necesarios.
2. La validación
3. Especificaciones
4. Métodos
5. Características
6. Herramientas

5.- Explique con sus palabras cuales son las diferencias entre metodologías tradicionales y ágiles.

- ✓ La primera es que las agiles permiten adaptarse a la forma de trabajo, son más flexibles a cuanto a realizar el trabajo y ayudan a que sea más fácil de manejar y controlar, por lo contrario, las tradicionales hacen más énfasis a la planeación del trabajo lo que conlleva un poco más de tiempo.

6.- ¿Qué es un patrón de proceso? Realice uno de su sistema.

- ✓ Un patrón de proceso se puede definir como situaciones o acontecimientos que pueden ser utilizadas en diferentes maneras, en pocas palabras describe el problema que ocurre infinidad de veces y su solución.

Nombre del patrón	Laura Hernández
Fuerzas	Falta de ingresos
Tipo	Patrón de tarea
Contexto Inicial	Pocos clientes, mala organización.
Problema	Falta de organización al agendar citas en una estética
Solución	Realizar un software que permita tener un control y mayor organización.
Contexto Resultante	Tendrá un mejor aprovechamiento, más clientes, satisfacción al cliente y mejoras en la atención a cliente.

7.- ¿Qué es un modelo en la ingeniería de software? ¿Cuál es la diferencia entre un modelo y un proceso?

- ✓ El modelo en la ingeniería de software es más que nada técnicas y procedimientos que se tienen que dar continuidad o seguimiento a tal proyecto, software a realizar, es decir, representación visual de una idea.
 - La principal diferencia es que un modelo es que todo objeto que derive algún otro, es decir, todo lo existente del software, y por lo contrario un proceso son pasos a realizar.

8.- ¿Cuáles son los tipos de modelos? Explíquelos con sus propias palabras.

- ✓ Como bien sabemos existen 4 tipos de modelos, son los siguientes:
 - Cascada: Es aquel que lleva una secuencia, es decir un procedimiento continuo a la realización.
 - Prototipos: Más que nada se encarga de hacer un proceso evolutivo y con mucha facilidad. el cual se construye en muy poco tiempo.
 - Espiral: En él nos podemos dar cuenta que tiene forma de espiral como bien lo dice el nombre, en el cual cada bucle o iteración es un proceso o actividad que se realiza y así ver claramente el proceso evolutivo del software.
 - Proceso Unificado Ágil: Se encarga de favorecer el proceso ágil de proyectos, es decir, se utilizan técnicas y conceptos ágiles para el desarrollo de esta.