
Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE

Departamento: Ciencias de la computación

Carrera: Ingeniería en Tecnologías de la Información

Taller académico N°: 1

1. Información General

- **Asignatura: Metodología de Desarrollo de Software**
 - **Apellidos y nombres de los estudiantes: Robinson Estrella, Mathias Tapia, Fénix Toapanta.**
 - **NRC: 20967**
 - **Fecha de realización: 11/06/2025**
-

2. Objetivo del Taller y Desarrollo

Objetivo del Taller:

Comprender y aplicar los conceptos fundamentales del Proceso Unificado de Desarrollo (RUP), identificando sus fases, disciplinas y características esenciales. A través del desarrollo de actividades teóricas, se busca fortalecer el conocimiento sobre las metodologías de desarrollo de software estructuradas, orientadas a casos de uso, centradas en la arquitectura y con un enfoque iterativo e incremental.

Desarrollo:

Realizar las siguientes preguntas:

1.1. Junte los objetivos con la correspondiente fase del Proceso Unificado de Desarrollo.

1. Lograr versiones útiles (alfa, beta y otras versiones de prueba) tan rápido como sea práctico	A. Inicio/Elaboración/Construcción/Transición
2. Lograr que las partes interesadas estén de acuerdo en que las líneas de base de implementación están completas	B. Inicio/Elaboración/Construcción/Transición
3. Discriminar los casos de uso críticos del sistema, que son los escenarios principales de operación que impulsarán las	C. Inicio/Elaboración/Construcción/Transición



principales compensaciones de diseño	
4. Lograr la autosuficiencia del usuario.	D. Inicio/Elaboración/Construcción/Transición

Respuesta:

Lograr versiones útiles (alfa, beta y otras versiones de prueba) tan rápido como sea práctico → Construcción

Lograr que las partes interesadas estén de acuerdo en que las líneas de base de implementación están completas → Transición

Discriminar los casos de uso críticos del sistema, que son los escenarios principales de operación que impulsarán las principales compensaciones de diseño → Elaboración

Lograr la autosuficiencia del usuario → Transición

1.2. En las siguientes oraciones complete con el término correspondiente:

- a) Metodología para el desarrollo de software que define claramente: quién, cómo, cuándo y qué debe hacerse en el proyecto
- b) Programa para desarrollar software con poca documentación, que permite el cambio ágil dentro del proyecto
- c) Herramienta que permite el desarrollo de software avanzado, sin necesidad de datos específicos.
- d) Metodología ágil para el desarrollo de software

Respuesta: Metodología para el desarrollo de software que define claramente: quién, cómo, cuándo y qué debe hacerse en el proyecto.

1.3. Seleccione las opciones correctas. El Proceso Unificado de Desarrollo se basa en las siguientes características fundamentales: Seleccione una o más de una

Exige poca documentación
Dirigido por casos de uso
Proceso secuencial
Iterativo e incremental
Centrado en la arquitectura
Centrado en el diseño



Respuesta:

Dirigido por casos de uso
Iterativo e incremental
Centrado en la arquitectura

1.4. Complete

Una metodología de desarrollo de software es un conjunto de técnicas y _____ en fases para el desarrollo de _____, de manera eficaz, y abarca el _____ del mismo. Es una colección _____ para la resolución de una clase de problemas. Las metodologías de desarrollo de software descomponen el proceso en actividades
Procedimientos organizados
Productos software
Ciclo de vida
Métodos

Respuesta:

Una metodología de desarrollo de software es un conjunto de **procedimientos organizados** en fases para el desarrollo de **productos software**, de manera eficaz, y abarca el **ciclo de vida** del mismo. Es una colección **métodos** para la resolución de una clase de problemas. Las metodologías de desarrollo de software descomponen el proceso en actividades.

1.5. En las siguientes oraciones complete con el término correspondiente:

_____ es un conjunto de técnicas y procedimientos organizados en fases para el desarrollo de productos software, de manera eficaz, y abarca el ciclo de vida del mismo.

_____ es una técnica repetible para la resolución de un problema específico.

_____ es un conjunto de reglas gráficas o textuales para representar un modelo

Proceso

Metodología

Notación

Método

Respuesta:

Metodología es un conjunto de técnicas y procedimientos organizados en fases para el desarrollo de productos software, de manera eficaz, y abarca el ciclo de vida del mismo.

Método es una técnica repetible para la resolución de un problema específico. **Notación**

es un conjunto de reglas gráficas o textuales para representar un modelo



1.6. Empareje las disciplinas con su definición.

1. El eje Horizontal representa el tiempo y muestra los aspectos del ciclo de vida del proceso a medida que se desarrolla en iteraciones.	A. Horizontal/el tiempo/ ciclo de vida/
2. El eje Vertical representa Las disciplinas como requisitos, análisis y diseño, implementación, que lógicamente agrupan las actividades por afinidad	B. Vertical/las disciplinas/las actividades/

1.7. Empareje las disciplinas con su definición

1. Pone el sistema a disposición de los usuarios finales	A. Entrega /Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración.
2. Administrar el acceso a los artefactos del proyecto y controla y gestiona los cambios	B. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/ Gestión de la configuración
3. Comprende el negocio y el dominio del problema y presenta una solución viable	C. Entrega/Implementación/ Modelamiento /Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración.
4. Gestionar riesgos y dirige y coordinar personas	D. Entrega/Implementación/Modelamiento/ Gestión de Proyecto /Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración
5. Asegura la calidad verifica que los requisitos se cumplan	E. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/ Prueba /Entorno/Entrega/Gestión de la configuración
6. Asegurar que el equipo cuente con lo necesario, orientación y herramientas adecuados	F. Entrega/Implementación/Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/ Entorno /Entrega/Gestión de la configuración
7. Transforma los modelos en código fuente	G. Implementación /Modelamiento/Gestión de Proyecto/Prueba/Entorno/Entrega/Gestión de la configuración.

3. Referencias (Norma APA 7.0)

- Galván, O. (2020). mejorar la calidad de software y hacerlo con los atributos necesarios. Madrid.