



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO



Alumno: Kevin Efrén Salas Martínez.

Profesor: Eduardo Gallegos Flores.

Materia: Ingeniería de Software. Unidad II ACTIVIDADES EN CLASES

Fecha: 21/02/2019

Carrera: Ing. Tecnología de la información y comunicación (TIC's), 4° semestre.

ACTIVIDAD 1.

Enliste cinco preguntas que:

a) Los diseñadores deben responder a los usuarios.

- *¿Qué lenguaje de programación manejas?
- *¿Cuál crees que debería aplicar en mi software?
- *¿Anterior mente has creado un software y cuentas con referencias?
- *¿Estás dispuesto a cambios repentinos de planes con el software?
- *¿Te consideras honesto y bueno para crear software?

b) Los usuarios deben hacer a si mismo sobre el producto de software que ha de elaborarse

- *¿A quiénes va dirigido?
- *¿Qué nivel de expansión territorial quiero que se use el Software?
- *¿Sera gratuito o de pago?
- *¿En qué dispositivos estaría bien aplicar en el software?
- *¿Habrá un software de competencia?

c) Los diseñadores deben plantearse acerca del producto de software que va a construirse y del proceso que se usara para ello.

- *¿Conozco el lenguaje de programación que desea el usuario?
- *¿Se podrá realizar el proyecto en el tiempo establecido?
- *¿Lo que pide el usuario pide puedo realizarlo?
- *¿El usuario tiene un objetivo claro del software?
- *¿Qué costo tendrá el Software al finalizar el proyecto?

ACTIVIDAD 2

Trate de desarrollar un conjunto de acciones para la actividad de comunicación. Seleccione una acción y defina un conjunto de tareas para ellas.

- Ver en que se va a diseñar
- Comprender el problema
- Proponer una solución