

Resumen Charla #5.

1. ¿Puntos a conocer antes de definir un marco de trabajo?

R= Se debe conocer que:

- Las WebApps con frecuencia se entregan de manera incremental
- Los cambios ocurrirán frecuentemente
- Los plazos son cortos

2. Mencione las actividades del proceso del marco de trabajo

R= Comunicación, Planeación, Modelado, Construcción y Despliegue

3. Mencione las tareas durante el proceso de Comunicación

R= Análisis del Negocio y Formulación

4. ¿Cuáles son los criterios de calidad de las webapp?

R= Usabilidad, funcionalidad, fiabilidad, eficiencia, capacidad de mantenimiento

5. Directrices que se toman en cuenta para las webapps?

R= Accesibilidad a través del teclado.

- Separación de contenido y presentación visual.
- Mecanismos de navegación.
- Orientación al usuario.
- Introducción a la accesibilidad para contenidos dinámicos.
- Contenido multimedia.
- Evaluación de accesibilidad.

6. ¿Que se demanda el usuario al momento de utilizar una webapp?

R= Rendimiento de tiempo de respuesta.

- Velocidad de generación de páginas.
- Velocidad de generación de gráficos.

7. ¿Cuáles son las categorías de las aplicaciones en IWeb o WebApps?

R= Las categorías son: Informativo, Descarga, Personalizable, Interacción, Entrada del Usuario, Orientada a transacciones, Orientada a servicios, Portal, Acceso a una Base de Datos y Almacén de Datos.

8. Defina 5 de las categorías de WebApps

- **Informativo:** Contenido de solo lectura con navegación sencilla y simples.
- **Interacción:** Enlace entre comunidad de usuarios mediante mensajería instantánea o foros.
- **Orientada a transacciones:** Basada en solicitudes específicas de usuarios.
- **Orientada a servicios:** Aplicaciones que brindan diversos servicios a usuarios.
- **Portal:** Redireccionamiento a contenido y servicios externo al dominio.

9. Mencione y defina los métodos de los estratos de la IWeb

- **Método de Comunicación:** Brinda la comunicación entre los ingenieros web y el resto de los desarrolladores de webapp.
- **Método de análisis de requisitos:** Se plantea el final de Webapp en comparativa de lo solicitado por el usuario en su navegación.
- **Métodos de Diseño:** Se enfoca en los aspectos generales y detallados en la creación de un Webapp.
- **Métodos de Prueba:** Se basa en revisiones técnicas formales tomando en cuenta procesos de diseño parametrizados con ciertos valores.

10. Qué es la ingeniería WEB?

R= Es el proceso por el cual se crean webapps de alta calidad, también se puede decir que es la aplicación de metodologías sistemáticas, disciplinadas y cuantificables al desarrollo eficiente, operación y evolución de aplicaciones de alta calidad en la World Wide Web.

11. Qué es una Webapp?

R= Una web app es una versión del sitio web que está optimizada para ser vista desde dispositivos móviles. En palabras más sencillas, es lo mismo que encontramos en una página web pero con un diseño y organización de la información optimizada para que podamos acceder a ella de manera más fácil desde cualquier dispositivo.

12. Factores para tomar en cuenta en la interfaz de una Webapp?

- Donde estoy.
- Que puedo hacer ahora.
- Donde he estado.

13. Atributos de los sistemas y aplicaciones basados en Web?

- Intensidad de red.
- Concurrencia.
- Carga impredecible.

- Desempeño.
- Disponibilidad.
- Gobernada por los datos.
- Sensibilidad al contenido.
- Seguridad.
- Estética.
- Evolución continúa.