



## **TECNOLÓGICO NACIONAL CEICOM CARRERA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS**

**B**

## **Práctica 02**

## **CUESTIONARIO**

Materia: Análisis y diseño de sistemas II

por: Jonathan Ponce Rojas

Docente: Ing. Baltazar Llusco Ever Jaime

Fecha: 13 de junio de 2018

Cochabamba - Bolivia

1. ¿Qué es un proyecto?
2. Cuando un proyecto tiene éxito.
3. Cuando se considera fracaso para un proyecto.
4. ¿Qué es la gestión de proyectos?
5. Las metodologías ágiles nos promueven 5 propiedades ¿Cuáles son?
6. ¿Qué es la gestión ágil de proyectos?
7. Explique las fases del desarrollo ágil: Concepto, Especulación, exploración, revisión y cierre.
8. ¿Qué es el mito de mantenimiento?
9. Explique qué es DSDM, sus prácticas y roles.

1. Es un conjunto de actividades relacionadas que utilizan recursos para cumplir con un objetivo, deseando dentro de un plazo de tiempo delimitado.
2. Se termina dentro del tiempo pactado, el cliente se siente satisfecho con el producto, el producto ofrece las ventajas comerciales esperadas, el equipo cree que su participación fue valiosa, el proyecto eleva el nivel de conocimiento y permite mejorar a futuro
3. Se exceden los costos o los tiempos, el proyecto no cumple con lo prometido, el cliente no se encuentra satisfecho, no ofrece soluciones al negocio
4. Es la disciplina encargada de organizar y administrar recursos para poder llevar a cabo los proyectos cumpliendo con las restricciones pactadas
5. Iteraciones, reutilización de componentes, equipos altamente integrados, facilitación de la comunicación y aprendizaje continuo
6. Es intentar convivir con la idea, y a la vez fomentarla, de que no existen productos finales.
7. Especulación: permite que el equipo realice distintos avances sobre posibles construcciones y limitaciones. Exploración: exploración de todos los integrantes del equipo de desarrollan sus tareas, mientras pueden aparecer inconvenientes. Revisión: con la finalización de las tareas se alcanza el producto real, que debe ser utilizado y comparado con la propuesta inicial. Cierre: llega al fin de la iteración y se entrega el producto pactado, el cual puede seguir siendo desarrollado con las mismas técnicas.
8. El software no tiene desgaste ni degradación en sí mismo, lo que sucede es que el ambiente es cambiante y repercute en él.
9. Es una metodología creada por un conjunto de grandes empresas para el desarrollo rápido de las aplicaciones, se tiene 9 practicas: compromiso con el usuario, equipos con toma de decisión, entrega frecuente, desarrollo incremental, conocer el negocio, cambios reversibles, requerimientos de alto nivel, pruebas integradas, colaboración. Los roles más destacados definidos son: coordinador técnico, usuario embajador, visionario, patrocinador ejecutivo, facilitador, desarrolladores.