**Ingeniería del software**

1. ¿Qué es la ingeniería del software?

- A) El estudio de los sistemas operativos.

- B) Una disciplina que engloba herramientas y técnicas para la creación de software.

- C) Un método para la reparación de hardware.

- D) La gestión de bases de datos.

2. ¿Cuál es el pilar fundamental de la ingeniería del software?

- A) Diseño gráfico.

- B) Codificación o programación.

- C) Marketing digital.

- D) Gestión financiera.

3. ¿Qué representan las fases del desarrollo de software?

- A) Diferentes lenguajes de programación.

- B) Las etapas por las que debe pasar una aplicación.

- C) Diversos tipos de software disponibles.

- D) Métodos de financiación de proyectos.

4. ¿Qué es el "Ciclo de vida del software"?

- A) Un programa de entrenamiento para desarrolladores.

- B) Un conjunto de herramientas de programación.

- C) Las fases por las que pasa una aplicación para su entrega.

- D) Una conferencia anual sobre software.

5. ¿Qué se genera en la fase de análisis de una aplicación?

- A) Código fuente.

- B) Especificación de los requisitos.

- C) Solución publicada.

- D) Documentación del código.

6. ¿Qué es una metodología ágil en el contexto de la ingeniería del software?

- A) Un tipo de lenguaje de programación.

- B) Una herramienta para el diseño gráfico.

- C) Un enfoque para el desarrollo de software adaptable a cambios.

- D) Una fase específica del ciclo de vida del software.

7. ¿Qué es un prototipo en la ingeniería del software?

- A) Una versión completa y final del software.

- B) Un esbozo o versión básica del aplicativo.

- C) Un diagrama de la base de datos.

- D) Un reporte financiero del proyecto.

8. ¿Cuál es el propósito de las pruebas en el desarrollo de software?

- A) Incrementar las ventas del software.

- B) Evaluar la usabilidad y detectar errores.

- C) Diseñar la interfaz de usuario.

- D) Documentar el trabajo realizado.

9. ¿Qué implica la fase de mantenimiento en la ingeniería del software?

- A) Promocionar el software.

- B) Diseñar nuevas versiones del software.

- C) Actualizar y corregir errores del aplicativo.

- D) Preparar presentaciones para inversores.

10. ¿Qué se entiende por "Ciclo de vida clásico o cascada"?

- A) Una técnica de marketing digital.

- B) Un modelo iterativo de desarrollo.

- C) Una estructura lineal de desarrollo sin retroalimentación.

- D) Un tipo de software para la gestión de proyectos.

11. ¿Qué papel juega el "Jefe de proyecto" en la fase de análisis del software?

- A) Diseño de la interfaz gráfica.

- B) Desarrollo de la base de datos.

- C) Especificación de los requisitos del sistema.

- D) Implementación del código fuente.

12. ¿Cuál es el propósito principal de la fase de diseño en la ingeniería del software?

- A) Publicar la solución final.

- B) Documentar el trabajo realizado.

- C) Planificar una solución para la aplicación.

- D) Realizar pruebas de usabilidad.

13. ¿Qué se espera que genere un "Analista programador" durante la fase de diseño?

- A) Manuales de uso.

- B) Especificación de requisitos.

- C) Diagramas de estructura y comportamiento.

- D) Código fuente.

14. ¿En qué consiste la fase de "Codificación o implementación" en la ingeniería del software?

- A) Diseño de la interfaz de usuario.

- B) Realización del programa con todos sus componentes.

- C) Pruebas de aceptación con el cliente.

- D) Documentación técnica.

15. ¿Qué perfil profesional se encarga principalmente de las pruebas en el desarrollo de software?

- A) Tester.

- B) Desarrollador.

- C) Administrativo.

- D) Jefe de proyecto.

16. ¿Qué se genera en la fase de documentación del desarrollo de software?

- A) Prototipos.

- B) Manuales de uso y documentación del código.

- C) Código fuente.

- D) Especificación de los requisitos.

17. ¿Qué implica la "Implantación o despliegue" en la ingeniería del software?

- A) Crear prototipos del software.

- B) Realizar pruebas de integración.

- C) Publicar la solución final en la plataforma destino.

- D) Diseñar la arquitectura del software.

18. ¿Qué tipo de mantenimiento se realiza para adaptar el software a variaciones del entorno?

- A) Evolutivo.

- B) Correctivo.

- C) Adaptativo.

- D) Predictivo.

19. ¿Qué caracteriza al "Ciclo de vida iterativo" en la ingeniería del software?

- A) No permite la retroalimentación.

- B) Se basa en una estructura iterativa con repeticiones en bucle.

- C) Incluye la gestión de riesgo.

- D) Es un modelo lineal de desarrollo.

20. En el contexto de metodologías ágiles, ¿qué es SCRUM?

- A) Un lenguaje de programación.

- B) Una herramienta de diseño gráfico.

- C) Una metodología para el desarrollo de software.

- D) Un tipo de software de gestión de proyectos.

21. ¿Qué representa el término "Crisis del Software" en la historia de la ingeniería del software?

- A) La dificultad en la venta de software.

- B) Los problemas en la planificación y desarrollo de proyectos software en los años 70.

- C) La falta de software disponible en el mercado.

- D) La crisis económica relacionada con la industria del software.

22. Según el Informe CHAOS2 de Standish, ¿qué porcentaje de proyectos de software tuvieron éxito en 2015?

- A) 36%

- B) 45%

- C) 19%

- D) 50%

23. ¿Cuál de los siguientes es un factor de éxito según el Grupo Standish para proyectos de software?

- A) Tamaño máximo del proyecto.

- B) Latencia de decisión.

- C) Número de programadores.

- D) Uso de tecnología de punta.

24. En el ciclo de vida del software, ¿qué se genera en la fase de "Análisis"?

- A) Diagramas de estructura.

- B) Especificación de los requisitos y prototipos.

- C) Código fuente.

- D) Manuales de uso.

25. ¿Qué perfil profesional se encarga de "Documentar el trabajo realizado y la usabilidad" en la fase de documentación?

- A) Tester.

- B) Administrativo.

- C) Desarrollador.

- D) Analista funcional.

26. ¿Qué tipo de mantenimiento implica acciones para mejorar la calidad del producto en cualquiera de sus aspectos?

- A) Evolutivo.

- B) Correctivo.

- C) Adaptativo.

- D) Preventivo.

27. ¿Cuál es un ejemplo de una metodología tradicional en la ingeniería del software?

- A) SCRUM.

- B) KANBAN.

- C) METRICA3.

- D) XP PROGRAMMING.

28. ¿Qué describe mejor a un "Ciclo de vida a espiral" en el desarrollo de software?

- A) Una estructura lineal sin retroalimentación.

- B) Un enfoque que añade la gestión de riesgo al modelo iterativo.

- C) Un modelo basado en la agilidad y reajuste continuo.

- D) Una metodología que enfatiza en el diseño gráfico.

29. ¿Qué se espera lograr con las metodologías ágiles en la ingeniería del software?

- A) Desarrollo más rápido y adaptable a cambios en los requisitos del cliente.

- B) Un enfoque más tradicional y estructurado.

- C) Minimizar la interacción con el cliente.

- D) Enfocarse únicamente en la codificación.

30. ¿Qué representa el "Alcance mínimo" como factor de éxito en los proyectos de software?

- A) La menor cantidad de características posibles.

- B) La máxima expansión del proyecto.

- C) Un enfoque en reducir el tamaño del proyecto para disminuir el índice de fracaso.

- D) El alcance geográfico del software.

[1b, 2b, 3b, 4c, 5b, 6c, 7b, 8b, 9c, 10c, 11c, 12c, 13c, 14b, 15a, 16b, 17c, 18c, 19b, 20c, 21b, 22a, 23b, 24b, 25b, 26b, 27c, 28b, 29a, 30c]