



TECNOLÓGICO  
NACIONAL DE MÉXICO



INSTITUTO TECNOLÓGICO  
de Pabellón de Arteaga

**TEC**

# TAREA 3

## Cuestionario

**Ingeniería de Software**

**Mtro. Eduardo Flores Gallegos**

**ITIC's 4to Semestre**

**Tristán Nathaniel Huerta Valdivia**



## **Contesté las siguientes preguntas:**

### **1.- En la Ingeniería de Software, ¿Qué es un proceso?**

Es el conjunto de tareas, procesos y objetivos que se hacen para la creación de un producto o sistema

### **2.- ¿Cuáles son los principales flujos de procesos? Defínalos con sus propias palabras.**

Los flujos de los procesos son 4 y son los siguientes:

Proceso Iterativo: En este los pasos a seguir se pueden repetir no como el lineal que cuando acabas un paso no puedes volver a este.

Proceso Lineal: En este proceso los pasos a seguir se hacen seguidos, esto quiere decir que si te equivocas en un paso anterior no podrás volver a este solo empezando todo.

Proceso Paralelo: Este se podría decir que es como el lineal, pero en cambio este ejecuta dos a la vez.

### **3.- ¿Qué es una actividad estructural?**

Se podría decir que son pasos a seguir para llegar a una meta en este caso la creación de un proyecto, esta a mi parecer también podría servir para crear productos

### **4.- ¿Cuáles con las características que influyen en una actividad estructural?**

Tener los recursos necesarios, conocer formas o métodos para hacerlo, saber sus especificaciones o limites, sus características, contar con las herramientas para la creación de este y el conocimiento también.

### **5.- Explique con sus palabras cuales son las diferencias entre metodologías tradicionales y ágiles.**

Creo que la gran diferencia entre estas es la cantidad de pasos a seguir y la documentación, esto quiere decir que las ágiles son mas "flexibles" que las tradicionales y mas practicas ya que las tradicionales se enfocan más en la planeación.

### **6.- ¿Qué es un patrón de proceso? Realice uno de su sistema.**

Un patrón de proceso es la descripción de un problema relacionado con el proceso que se presenta durante el trabajo de ingeniería de software.

<b>Nombre del patrón</b>	Revisión de Audio
<b>Fuerzas</b>	Audio distorsionado
<b>Tipo</b>	Patrón de tarea
<b>Contexto inicial</b>	Canciones/música distorsionada
<b>Problema</b>	El audio se distorsiona cuando se pone "play"
<b>Solución</b>	Subir el audio de nuevo y configurar el botón de "play"
<b>Contexto Resultante</b>	Mejor experiencia, buenos audios y configuración correcta de botones

**7.- ¿Qué es un modelo en la ingeniería de software? ¿Cuál es la diferencia entre un modelo y un proceso?**

Un modelo en la ingeniería de software es una forma de hacer, es decir, pasos a seguir, técnicas y procedimientos, protocolos, que son base para la continuidad de un proyecto o software a realizar

**8.- ¿Cuáles son los tipos de modelos? Explíquelos con sus propias palabras.**

Existen bastantes algunos de ellos son los siguientes:

Modelo en V: Este tiene un diagrama en V como su nombre lo dice por un lado tenemos 4 "pasos" que van en picada y por el otro tenemos otros 4 que van hacia arriba y conectan con los de la izquierda haciéndolo iterativo y formando dicha V

Modelo de Cascada: Este es lineal, quiero decir que lleva una secuencia, un procedimiento continuo de arriba abajo como su nombre indica.

Modelo de proceso unificado ágil: En este se utilizan técnicas y conceptos ágiles para su desarrollo, favoreciendo el proceso ágil.