

PRÁCTICA 1

ELEMENTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

EJERCICIO 1: INTRODUCCIÓN

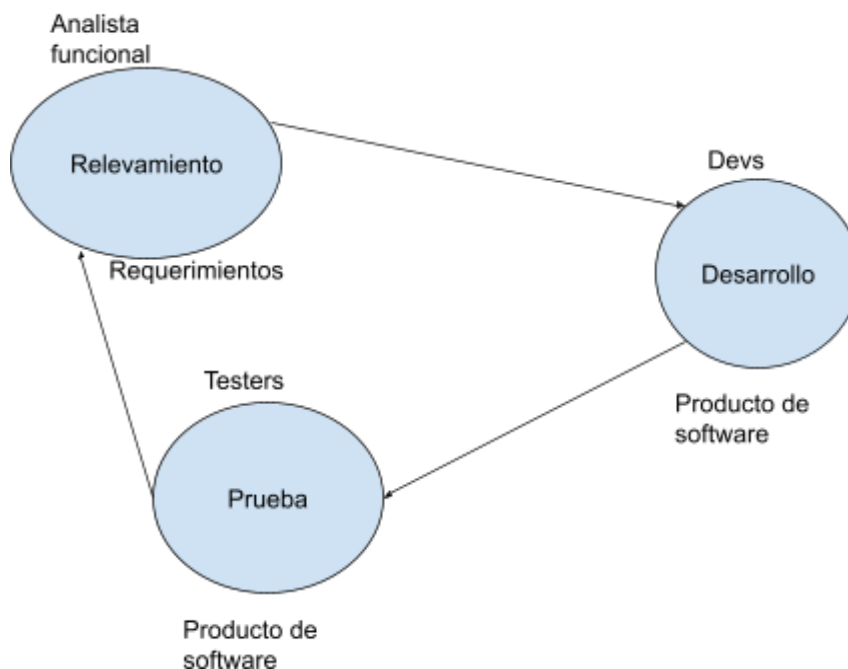
a. Investigar y escribir la definición de los siguientes términos:

- Ingeniería
- Ingeniería de software
- Sistema (informático)
- Software
- Producto de software
- Proyecto
- Código fuente
- Programa
- Metodología
- Gestión
- Calidad
- Industria / negocio
- Documentación
- Datos

b. ¿Por qué es importante gestionar un proyecto de software? ¿En qué consiste?

EJERCICIO 2: CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE

a. Completar y corregir el gráfico del ciclo de vida del software en base a los elementos faltantes y erróneos:



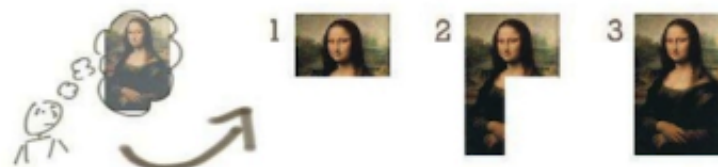
b. ¿El CVS está relacionado con algún método (framework) de desarrollo? ¿Cuál? ¿Por qué?

EJERCICIO 3: METODOLOGÍA TRADICIONAL VS ÁGIL

- Listar las problemáticas que surgen de desarrollar con la metodología tradicional. Y luego, explicar de manera general por qué el enfoque de la metodología tradicional genera dichas problemáticas (no especificar cada una por separado).
- Explicar de manera general, por qué el enfoque de la metodología ágil resuelve dichas problemáticas.
- Analizando las siguientes imágenes, explicar la diferencia de cada método:



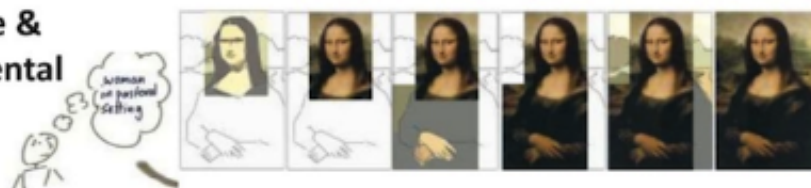
Incremental



Iterative



Iterative & Incremental



Agile as usually practiced



Agile UX



HOW **NOT TO BUILD** A MINIMUM VIABLE PRODUCT



1



2



3



4

ALSO HOW **NOT TO BUILD** A MINIMUM VIABLE PRODUCT



1



2



3



4

HOW **TO BUILD** A MINIMUM VIABLE PRODUCT



1



2



3



4