

PRÁCTICA 1

ELEMENTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

EJERCICIO 1: INTRODUCCIÓN

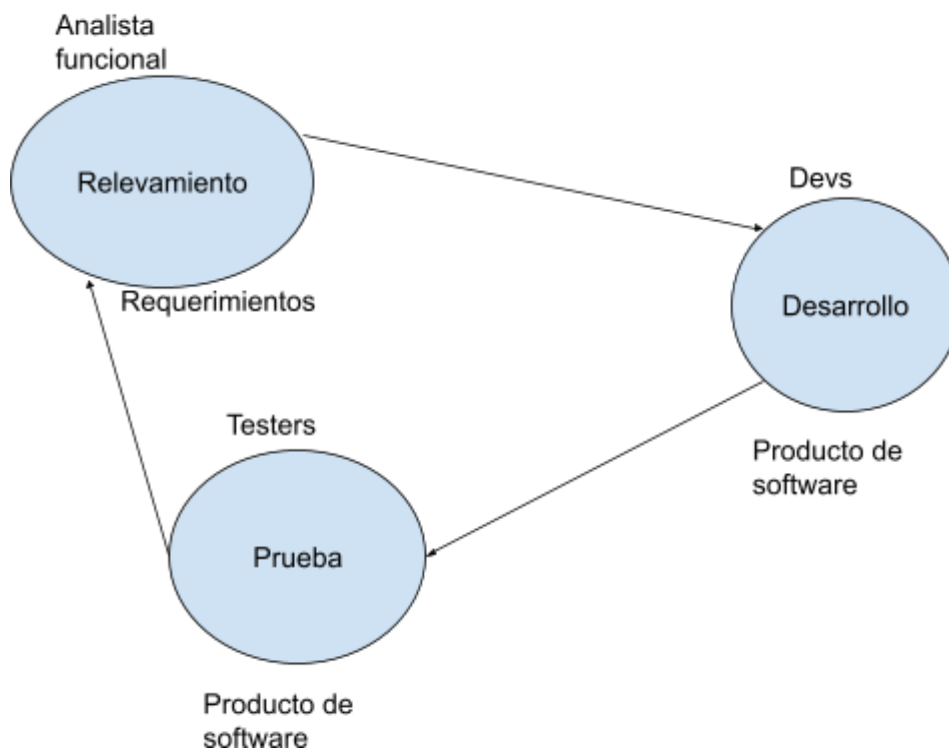
a. Investigar y escribir la definición de los siguientes términos:

- Ingeniería
- Ingeniería de software
- Sistema (informático)
- Software
- Producto de software
- Proyecto
- Código fuente
- Programa
- Procesos / 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

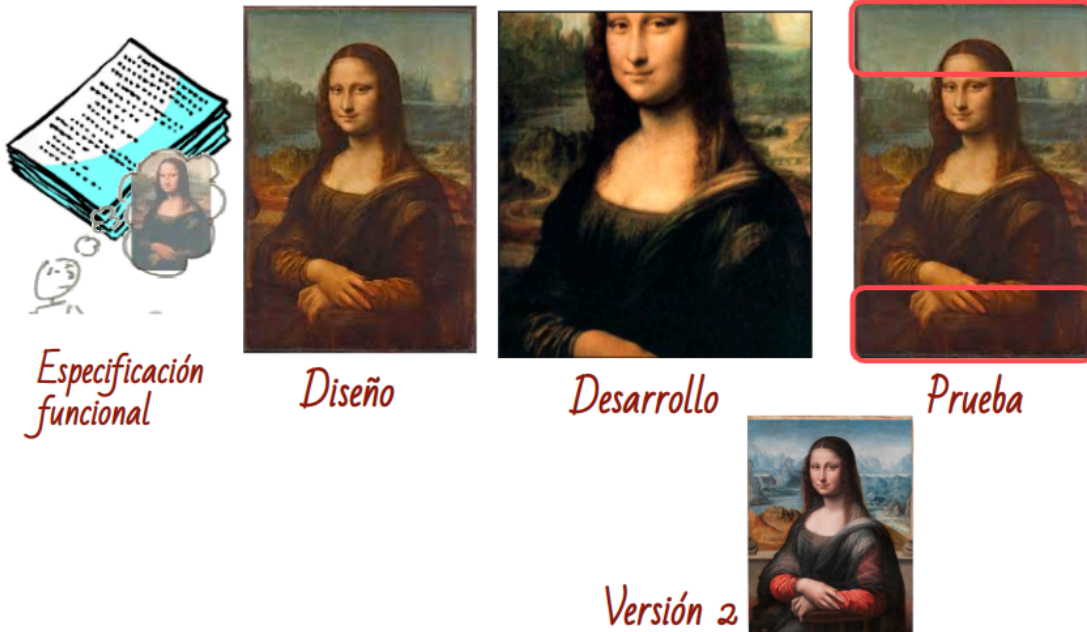
a. Completar y corregir el gráfico del ciclo de vida del software en base a los elementos faltantes y erróneos:



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

EJERCICIO 3: METODOLOGÍA TRADICIONAL VS ÁGIL

- a. ¿Qué enfoque tiene la metodología tradicional y cuál la ágil?
- b. Analizando su enfoque, armar un listado con las problemáticas que surgen de desarrollar con la metodología tradicional. Explicar brevemente c/u. Y por cada problema, explicar brevemente cómo propone aplicar su enfoque la metodología ágil para resolverlo.
- c. Analizar las siguientes imágenes y detallar a qué metodología corresponde cada una:



Iterative

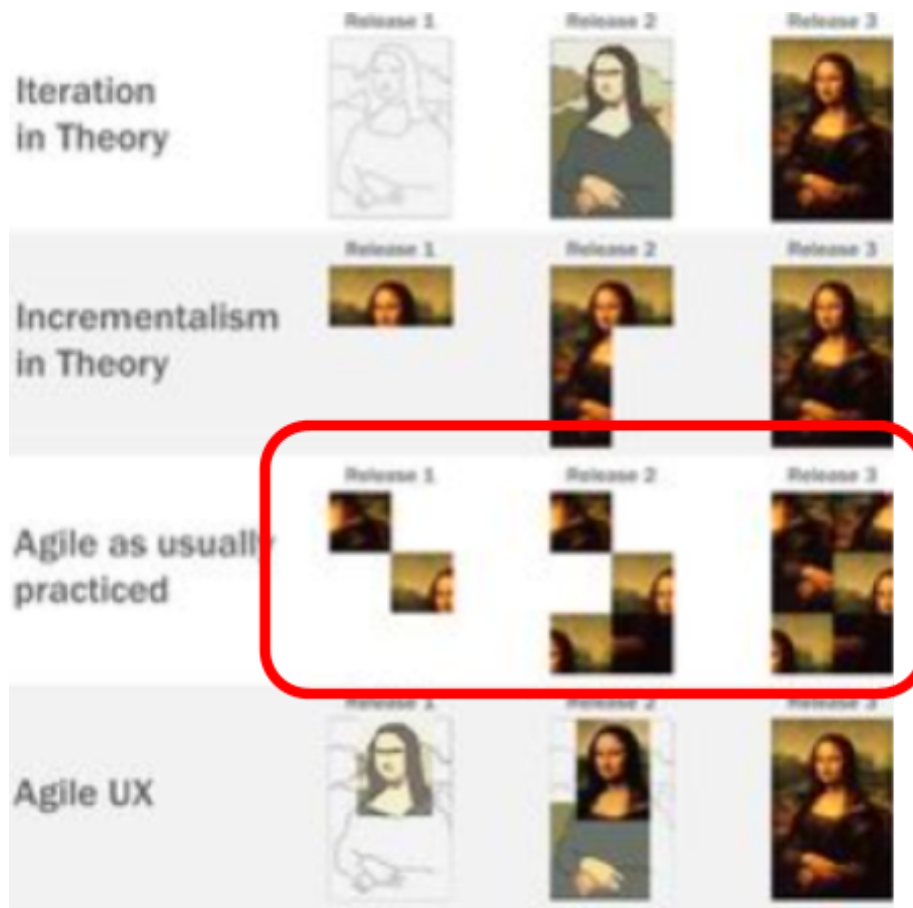


Incremental



Iterative & Incremental





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