PRÁCTICA 1

ELEMENTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

EJERCICIO 1: INTRODUCCIÓN

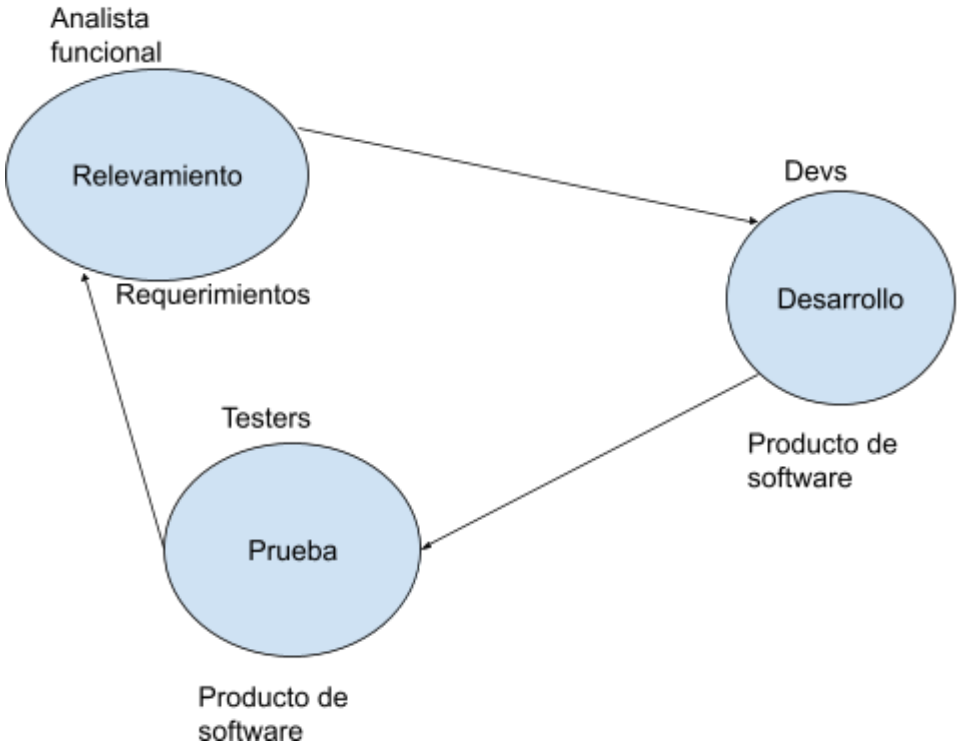
a. Investigar y escribir la definición de los siguientes términos:

- 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?

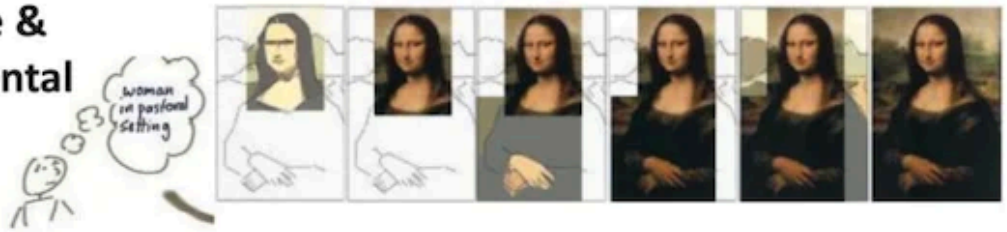
Ejercicio 3: Metodología tradicional vs ágil

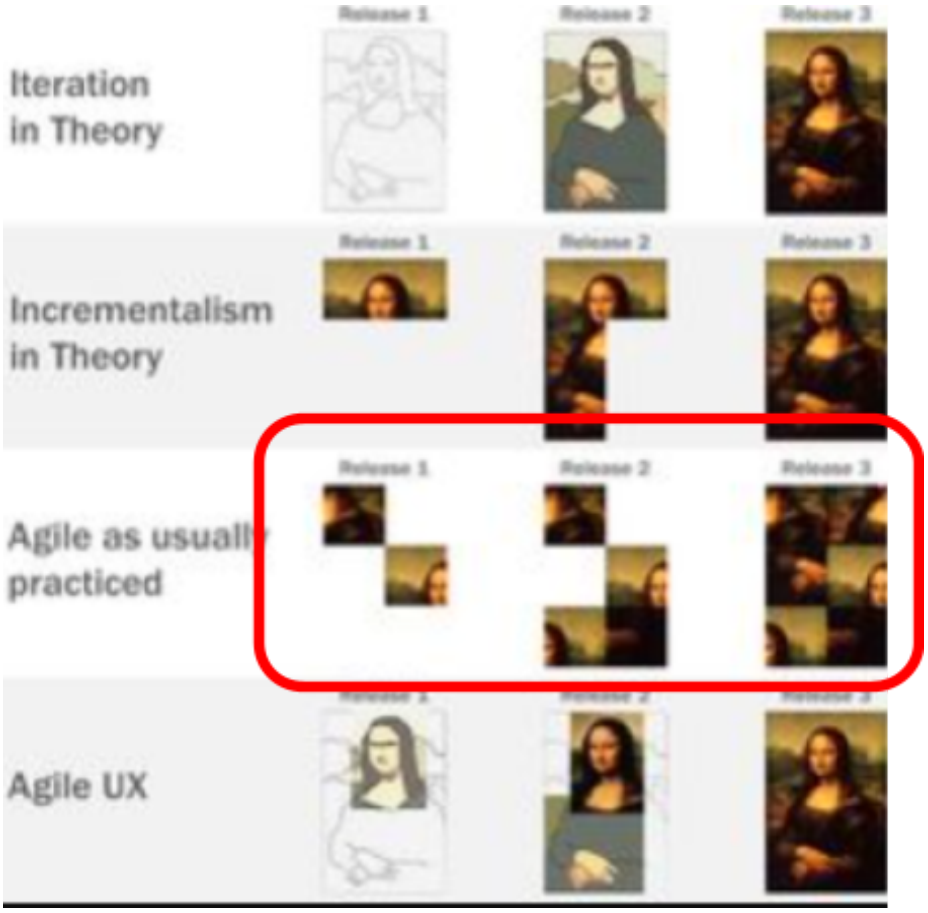
a. ¿Con qué enfoque gestionan las etapas del CVS cada metodología?
b. Analizando su enfoque, armar un listado con las problemáticas que surgen de desarrollar con la metodología tradicional. Explicar brevemente c/u. Y por cada problema, explicar brevemente cómo propone aplicar su enfoque la metodología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

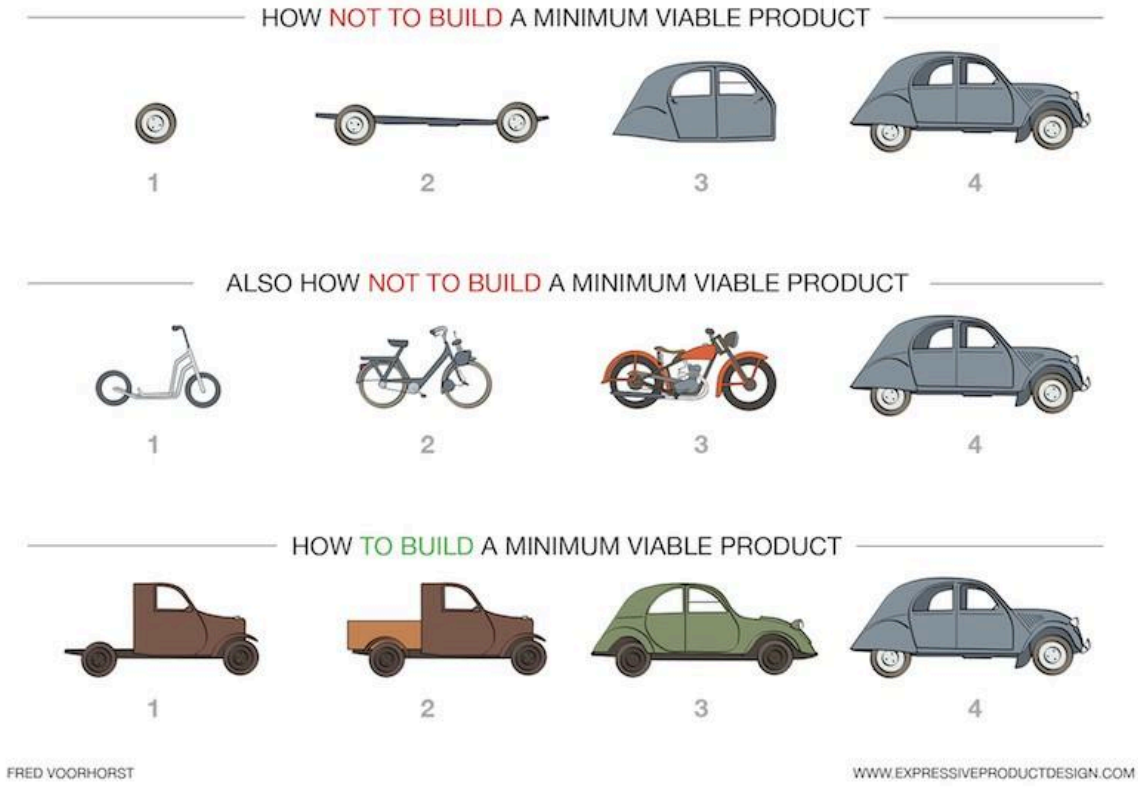
Iterative

Incremental

Iterative & Incremental




Release 1
Release 2
Release 3
Iteration in Theory
Incrementalism in Theory
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
FRED VOORHORST
WWW.EXPRESSIVEPRODUCTDESIGN.COM