

## LISTA DE COTEJO REPORTE DE ACTIVIDAD (50%)

### Unidad 1

**Nombre asignatura:** Análisis y Modelado de Sistemas de Información

**Nombre del alumno:** Francisco Javier Ataxca Goxcon

**Nombre del docente:** Verónica Guerrero Hernández

Criterios	Indicador máximo por criterio	Indicador de alcance total (50%)
1. Anexo se encuentra una portada	0-1	1
2. Explica el procedimiento de solución para llevar a cabo la actividad solicitada: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce, identifica y analiza los temas correspondientes a la unidad para explicar el procedimiento utilizado para dar solución a lo solicitado.</li> <li>• Descripción satisfactoria al procedimiento de solución para llevar a cabo la actividad.</li> </ul>	0-45	45
3. Anexo de introducción	0-2	2
4. Manejo e inclusión de referencias bibliográficas	0-2	2
<b>Total Indicador:</b>	0-50	<b>50</b>

## Lista de cotejo PROYECTO (30%)

### Unidad 1

**Nombre asignatura:** Análisis y Modelado de Sistemas de Información

**Nombre del alumno:** Francisco Javier Ataxca Goxcon

**Nombre del docente:** Verónica Guerrero Hernández

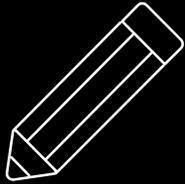
Criterios	Indicador máximo por criterio	Indicador de alcance total (30%)
Se menciona el título del proyecto	0-5	5
Se describe el planteamiento del problema	0-5	5
Se adjuntan los objetivos generales y específicos	0-5	5
Utilización de ejemplos acorde al tema propuesto.	0-5	5
Menciona el modelo de software a utilizar	0-5	5
Manejo e inclusión de referencias bibliográficas	0-5	5
<b>Total Indicador</b>	0-30	<b>30</b>

**INSTITUTO TECNOLÓGICO  
SUPERIOR DE SAN ANDRÉS  
TUXTLA**

**INGENIERÍA INFORMÁTICA**

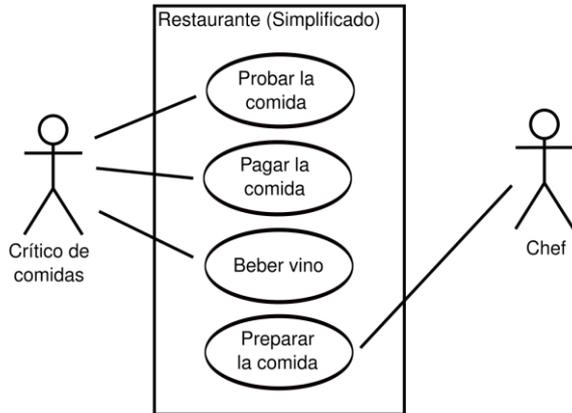
**DOCENTE: VERÓNICA GUERRERO  
HERNÁNDEZ**

**INTEGRANTES: FRANCISCO JAVIER  
ATAXCA GOXCON  
JOSE EDUADRO RAMOS PICHAL**



# Introducción

Hoy en día existen varios diagramas de modelado unificado que están divididos por grupos, entre estos se encuentran los diagramas de casos de uso. Desde ya hace mucho tiempo se viene utilizando esta técnica para representar, visualizar y documentar un sistema o software e incluso se ha escrito una norma de cómo se deben elaborar.



# Caso de uso

Es una descripción de un proceso fin a-fin, relativamente largo que incluye varias etapas o transacciones que dan a conocer la funcionalidad del sistema.



No es un diagrama, o símbolo dentro de un diagrama, si no que es una forma de describir un escenario de interacción usuario sistema

Los diagramas viene después y son una forma de tener una visión general de los casos de usos.

# Diagrama de caso de uso

El diagrama de caso de uso es un tipo de diagrama UML de comportamiento y se usa frecuentemente para analizar varios sistemas. Permiten visualizar los diferentes tipos de roles en un sistema y cómo esos roles interactúan con el sistema

Representa

Procesos  
empresariales

Proceso de programación Orientada a objetos

Proceso de sistemas

UML= Lenguaje de modelo unificado

Es un lenguaje de modelado es decir, un método estandarizado para representar sistemas planificados o ya existentes. En este diagrama, todos los objetos involucrados se estructuran y se relacionan entre sí.



# Características

Los casos de uso evitan típicamente la jerga técnica, prefiriendo la lengua del usuario final o del experto del campo del saber al que se va a aplicar. Los casos del uso son a menudo elaborados en colaboración por los analistas de requerimientos y los clientes.

Cada caso de uso se centra en describir cómo alcanzar una única meta o tarea de negocio. Desde una perspectiva tradicional de la ingeniería de software, un caso de uso describe una característica del sistema. Para la mayoría de proyectos de software, esto significa que quizás a veces es necesario especificar diez o centenares de casos de uso para definir completamente el nuevo sistema. El grado de la formalidad de un proyecto particular del software y de la etapa del proyecto influenciará el nivel del detalle requerido en cada caso de uso.



# Características

- Son herramientas simples para describir el comportamiento del software o de los sistemas.
- Contienen una descripción textual de todas las maneras que los actores previstos podrían trabajar con el software o el sistema.
- Muestran los pasos que el actor sigue para realizar una tarea.



# ¡Como debe ser!

Un caso de uso debe:

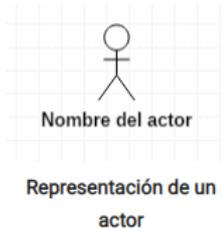
- describir una tarea del negocio que sirva a una meta de negocio
- tener un nivel apropiado del detalle
- ser bastante sencillo como que un desarrollador lo elabore en un único lanzamiento

Situaciones que pueden darse:

- Un actor se comunica con un caso de uso (si se trata de un actor primario la comunicación la iniciará el actor, en cambio si es secundario, el sistema será el que inicie la comunicación).
- Un caso de uso extiende otro caso de uso.
- Un caso de uso utiliza otro caso de uso.

# Nomenclatura

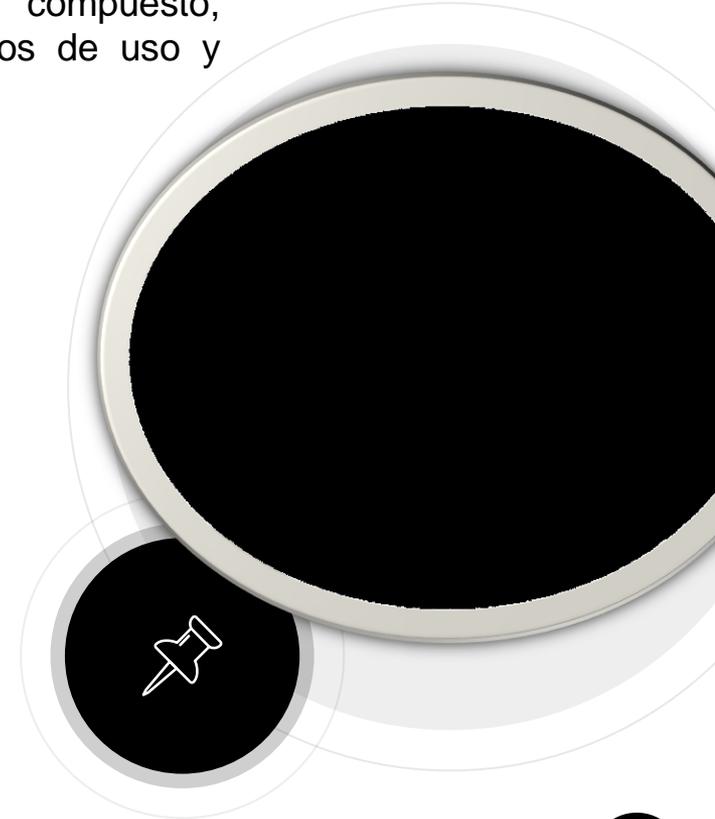
Un diagrama de casos de uso está compuesto, principalmente, de 3 elementos: Actores, Casos de uso y Relaciones



## Actores

Como ya hemos comentado en la presentación, un actor es algo o alguien externo al sistema que interactúa de forma directa con el sistema. Cuando decimos que interactúa nos referimos a que aporta información, recibe información, inicia una acción...

Se representan con una imagen de un “muñeco de palo” con el nombre del actor debajo.



# Nomenclatura

Existen dos tipos de actores: Los usuarios y los sistemas.

No hay que entender los usuarios como personas singulares, sino como “perfiles o roles” que identifican a un tipo de usuario, pero no al usuario en sí. Por ejemplo, en una aplicación de gestión de nóminas, un actor de este tipo podría ser “gestor de nóminas” que se encarga de emitir y firmar nóminas.

Por otro lado, los actores pueden ser otros sistemas que también interactúan con nuestro propio sistema. Un ejemplo podría ser, en nuestra aplicación de nóminas, un sistema que almacene las nóminas firmadas a modo de archivo. En este caso cuando se firma la nómina se recibe la misma por el sistema de archivo, por tanto el caso de uso se relaciona con el actor.

# Nomenclatura

## Casos de uso

Un caso de uso se utiliza para representar una de las funcionalidades que realiza el sistema. Es una secuencia de acciones que hace el sistema y que producen un resultado que puede percibir un usuario.

Formalmente hablando, un caso de uso es una clasificación de comportamiento que especifica una unidad de funcionalidad completa y que está realizada por uno o más sujetos que se relacionan con el caso de uso colaborando para ello con uno o más actores y que produce un resultado que tiene alguna utilidad para cualquier de esos actores.

Se representan con una elipse que incluye en su interior el nombre del caso de uso.



Representación de un caso de uso

Existen muchos ejemplos de casos de uso. Algunos podrían ser: Crear pedido, Listar productos, Enviar correo. Cualquier acción que realice la aplicación.

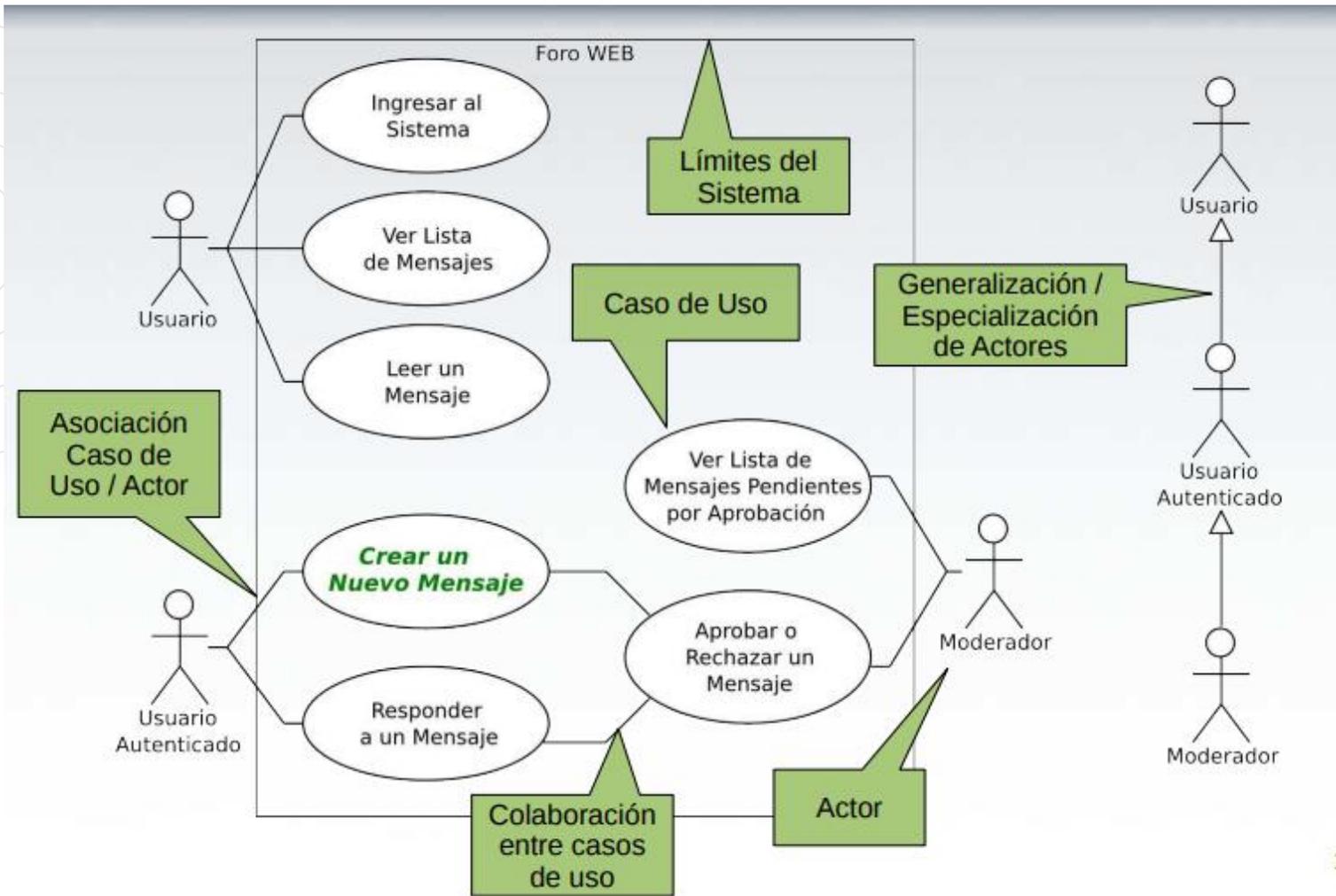
# Nomenclatura

Cuando conectan casos de uso entre sí se pueden diferenciar dos tipos de relaciones: `<<include>>` y `<<extends>>`. En español a veces se usa la nomenclatura `<<usa>>` y `<<extiende>>`

- `<<include>>`: Se utiliza para representar que un caso de uso **utiliza siempre** a otro caso de uso. Es decir, un caso de uso se ejecutará obligatoriamente (lo incluye, lo usa). Se representa con una flecha discontinua que va desde el caso de uso de origen al caso de uso que se incluye.
- `<<extend>>`: Este tipo de relaciones se utilizan cuando un caso de uso tiene un comportamiento **opcional**, reflejado en otro caso de uso. Es decir, un caso de uso puede ejecutar, normalmente dependiendo de alguna condición o flujo del programa, otro caso de uso. Se representa con una flecha discontinua que va desde el caso de uso opcional al original

# Algunas reglas

- Cada actor y caso de uso debe tener un nombre único y iconos representativos
- Los nombres de los actores deben representar roles
- El nombre de caso de uso debe indicar una acción
- El nombre de caso de uso debe ser claro y conciso
- Mantener el diagrama ordenado



# Referencias

[https://dlwqtxs1xzle7.cloudfront.net/38141185/UML\\_clase\\_02\\_UML\\_casos\\_de\\_uso-with-cover-page-v2.pdf?Expires](https://dlwqtxs1xzle7.cloudfront.net/38141185/UML_clase_02_UML_casos_de_uso-with-cover-page-v2.pdf?Expires)

<https://riunet.upv.es/handle/10251/66596>

<https://diagramasuml.com/casos-de-uso/>

<https://www.juntadeandalucia.es/servicios/madeja/contenido/recurso/416>

## 1.- Integrar equipo de 3

- Diana Torres Hernández
- José Eduardo Ramos Pichal
- Francisco JAVIER Ataxca Goxcon

## 2.- Redactar lo siguiente

### Título al proyecto

- Voz de auxilio
- Divierte aprendiendo
- Llegando y checando
- Automatización de destino

Descripción del planteamiento del problema, debemos considerar la situación actual causas y consecuencias.

En la actualidad la tasa de secuestro en nuestro país aumenta cada día y tenemos en mente un proyecto para poder darle solución a esto y contribuir con la seguridad de nuestro país

El aprendizaje hoy en se ha visto afectado por las múltiples distracciones que existen en los dispositivos móviles como los juegos por ejemplo el objetivo de este proyecto es utilizar este mal de una forma positiva.

## Objetivo General

Que los niños de preescolar y primaria tengan un aprendizaje didáctico con los números matemáticos mediante juegos móviles.

## Objetivos específicos

- Aprendizaje didáctico.
- Que el alumno pueda aprender las operaciones básicas mediante juegos.
- Interés por parte de los niños a querer aprender.

## Modelo a utilizar

Modelo Simplex

Scrum

AUTOR (CITAR DOCUMENTO)	NOMBRE DEL PROYECTO	CONTEXTO	PROBLEMA QUE RESUELVE	MODELO DE SW UTILIZADO
<p><b>Larry Page y Sergey Brin</b>, fundadores de Google, en septiembre de 2003</p>	<p>NAVEGADOR WEB especialización son los productos y servicios relacionados con internet, <i>software</i>, dispositivos electrónicos y otras tecnologías. El principal producto de Google es el motor de búsqueda de contenido en Internet del mismo nombre, aunque ofrece también otros productos y servicios parte, lidera el desarrollo del sistema operativo basado en Linux:</p>	<p>Este proyecto nos ayuda a indagar información sobre la implementación del software. El objetivo de Google es organizar la información del mundo y hacerla accesible y útil.</p>	<p>"La misión de Google es organizar la información del mundo y hacerla accesible y útil de forma universal", explican sus creadores -Larry Page y Sergey Brin- en el sitio web de la firma tecnológica.</p>	<p>.Google Chrome es un navegador web de código cerrado<sup>56</sup> desarrollado por Google, aunque derivado de proyectos de código abierto (como el motor de renderizado Blink).<sup>789</sup> Está disponible gratuitamente. El nombre del navegador deriva del término en inglés usado para el marco de la interfaz gráfica de usuario («chrome»).</p>
<p>STEFFANY D. CATALINA ANGARITA BECERRA</p>	<p>DISEÑO DEL SOFTWARE PARA EL SEGUIMIENTO Y CONTROL DE FRAUDES TRANSACCIONALES DESDE INTERNET Y BANCA MOVIL CON TARJETA DEBITO BAJO LOS LINEAMIENTOS DEL</p>	<p>este implementación de software para el control de fraudes y transacciones de los bancos cercanas a la universidad militar de nueva granada</p>	<p>para el seguimiento y control de fraudes transaccionales desde internet y banca móvil con tarjeta débito, el cual establece de manera precisa, adecuada y eficiente el desarrollo para el diseño del sistema</p>	<p>el proceso de desarrollo es iterativo e incremental del modelo V</p>

	PMI		de monitoreo.	
Ramírez-Bedoya, Diego León	Metodología de desarrollo de software para plataformas educativas robóticas usando ROS-XP	Presenta una metodología basada en el proceso ágil de XP para el desarrollo de software orientado a robots en plataformas educativas usando middleware ROS.	Debido a que los avances tecnológicos para la elaboración de software para robots cambian continuamente, se hace necesario rediseñar las estrategias e incluso adquirir nuevas habilidades o conocimientos que permitan asumir los nuevos retos	Modelo xp
Autor: José Raúl López Morales	Sistema informático para gestionar basado en SCRUM, el desarrollo de proyectos de software	El objetivo principal consiste en desarrollar una plataforma web para la gestión y monitorización de proyectos de desarrollo de software basados en la metodología Scrum para la empresa PICCE, utilizando el lenguaje de programación C# con el framework ASP.	El departamento de desarrollo de software de la empresa PICCE en los últimos años ha estado usando los modelos de desarrollo de software: prototipo e incremental, pero los han dejado de usar debido a ser robustos, es decir, implica que tienen que realizar una serie de fases e ir documentando cada	SCRUM

		NET Core.	una de ellas, pero no es permitido hacer cambios en los requerimientos que estaban establecidos al inicio de cada proyecto	
Erika Dayana Yépez Llerena Kleber Fabián Armijos Guillen	APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA KANBAN EN EL DESARROLLO DEL SOFTWARE PARA GENERACIÓN, VALIDACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DE REACTIVOS, INTEGRADO AL SISTEMA INFORMÁTICO DE CONTROL ACADÉMICO UNACH	Crear software que automatice el proceso de validación, generación y actualización de reactivos tanto de fondo y forma para posteriormente tener una base de reactivos de buena calidad que permita identificar el grado de aprendizaje de manera general y específica por parte de las autoridades hacia los estudiantes.	La gestión de reactivos en las instituciones de educación superior públicas y privadas del Ecuador responden de forma poco adecuada al momento de validar los reactivos.	Kanban

Pablo Martínez Pérez(2014)	Aplicación móvil para un Sistema de Gestión Educativa	Se realizó un servidor y una aplicación móvil para el sistema de educación de la escuela Yedra, Los objetivos son proporcionar a los ciudadanos cántabros con hijos escolarizados en la región una aplicación móvil capaz de realizar el seguimiento de las notas, faltas de asistencia, información de centro y profesores de sus hijos, y la comunicación interna en el sistema a través de mensajes entre usuarios.	La escuela Yedra quiere hacer uso de los servicios presentes en la versión web, dada la mala experiencia de usuario de la versión web actual en dispositivos móviles. Esto ha llevado a tomar la decisión de diseñar el sistema completo, incluyendo el servidor encargado de manejar la conexión con las aplicaciones y la base de datos, dado que el sistema actual es demasiado obsoleto para comunicarse eficientemente con las aplicaciones móviles.	SCRUM
Autor: Ana Luisa Martínez Camacho, Juan Carlos (2017)	Prototipo de Sistema de Información Web con Aplicación Móvil para las Clínicas Odontológicas del ICB	Con el fin de mejorar los servicios proporcionados, se propone la realización de un	Se realizó un sistema web con aplicación móvil el cual proporciona un historial clínico único y un	Se utilizó la metodología V la cual es una variación del modelo de cascada.

		<p>prototipo de sistema de información con aplicación móvil, que permita realizar el llenado de formatos mediante un equipo de cómputo, tableta o dispositivo móvil, quedando registrada la información de los formatos electrónicamente.</p>	<p>almacenamiento y manejo eficiente de datos digitales. Además de disminuir los espacios físicos y medios de búsqueda. Por lo que las áreas de conocimiento relacionadas en la ingeniería en sistemas computacionales son: gestión de bases de datos, sistemas web y programación de sistemas de software.</p>	
	<p>Metodología iterativa de desarrollo de <i>software</i> para microempresas</p>	<p>En los últimos años, Costa Rica ha experimentado un aumento constante en el número de microempresas de desarrollo de <i>software</i>, pero este crecimiento no ha sido acompañado por el uso de metodologías de desarrollo de <i>software</i></p>	<p>La presente investigación demuestra que para microempresas de desarrollo de <i>software</i> el uso de este tipo de metodologías es una gran oportunidad de negocio, dado que disminuyen los gastos administrativos que</p>	<p>Modelo de cascada</p>

		adecuadas para dichas empresas.	tanto afectan a las microempresas por un tema de economías de escala.	
Zapata, P. A. L., & Bermúdez, M. (2012)	Prototipo De Una Aplicación Web Para Un Centro Gerontológico	Implementar el prototipo del sistema de información que solucione los actuales problemas de administración y gestión de información, insumos y recursos presentes en la Fundación Hogar del Anciano, empleando las herramientas tecnológicas seleccionadas y realizando las pruebas pertinentes.	Desarrollar un prototipo de un sistema de información que le permita a la Fundación Hogar del Anciano del municipio de Belén de Umbría facilitar los procesos de administración y gestión de información e insumos; que se adapte a las necesidades y a los recursos disponibles en la organización, con el fin de evitar principalmente desperdicio económico y productivo usando herramientas tecnológicas actualizadas y oportunas.	Modelo lineal o en cascada

<p>Autor: Aitor Urteaga Pecharromán.</p>	<p>Aplicación de la metodología de desarrollo ágil Scrum para el desarrollo de un sistema de gestión de empresas</p>	<p>Este proyecto se sitúa dentro del área de los sistemas de información.</p>	<p>“crea un sistema de información es un conjunto de elementos que interactúan entre sí con el fin de apoyar las actividades de una empresa o negocio.”</p>	<p>modelo de Scrum</p>
<p>Autor:CARLOS XAVIER CEVALLOS TERAN</p>	<p>desarrollo de una aplicación web para contratación y seguimiento de servicios de transporte de carga pesada interprovincial en el Ecuador</p>	<p>En el Ecuador existen varias empresas que realizan el transporte de carga pesada dentro del país. Así mismo, estas empresas no cuentan con un sistema que ayude a administrar las rutas y horarios que un transportista realiza</p>	<p>A fin de solventar la necesidad de información y de brindar una herramienta que facilite la gestión del servicio de transporte de carga pesada, de una manera sencilla, estandarizada y accesible tanto a los usuarios finales como a las empresas de transporte, se desarrolló el aplicativo web TPE (Transporte Pesado Ecuador).</p>	<p>modelo de cristal (MDSD)</p>
<p>Tutor : Río Guerra, Marta Sylvia</p>	<p>Desarrollo de ambiente computacional para la administración de</p>	<p>Este proyecto describe a el Ambiente</p>	<p>El proyecto, tiene como objetivo brindar apoyo a una</p>	<p>medelo RUP</p>

	<p>proyectos de una consultoría de software utilizando tecnologías open source e integrando plataformas Web y PDA, siguiendo la metodología RUP</p>	<p>Computacional para la administración de Proyectos como un sistema basado en tecnologías Open Source que integra funcionalidad entre una plataforma Web y una plataforma móvil PDA, a través de una arquitectura orientada a objetos.</p>	<p>consultoría de software para mantener un control de los proyectos, actividades, e involucrados. Dicho proyecto se realizó siguiendo la metodología Rational Unified Process.</p>	
	<p><b>Toma de decisiones científica en la ingeniería de software mediante inteligencia computacional y análisis de datos</b></p>	<p>La adopción de herramientas formales que complementen la experiencia y el buen juicio en las distintas actividades de un proceso de desarrollo de software todavía es un pendiente dentro de la industria del software. La falta de conocimientos respecto de enfoques realistas para resolver problemas de la IS y la falta de herramientas software que auxilien a los tomadores de decisiones utilizando tales enfoques son dos carencias que</p>	<p>Resolver problemas de la IS y la falta de herramientas software que auxilien a los tomadores de decisiones utilizando tales enfoques son dos carencias que pueden explicar las dificultades en esta adopción.</p>	<p>Modelo lineal</p>

		pueden explicar las dificultades en esta adopción.		
Marco Villalobos Abarca	PROYECTOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE (VERSIÓN 1.0)	<p>Existe una brecha marcada entre lo que se enseña en el aula de clase y la realidad del desarrollo de software en las organizaciones. Esta situación ha motivado una reflexión en el mundo académico acerca de las competencias y habilidades que deben ser desplegadas por los futuros desarrolladores de software y las estrategias pedagógicas que pueden ser utilizadas de manera que sus experiencias de aprendizaje estén altamente influenciadas por las prácticas, técnicas y modos</p>	<p>Los mecanismos oficiales que se usarán para la comunicación de resultados del proceso (electrónicos, reuniones formales, cartas, memos, etc.), un calendario de actividades (CMP y una Gantt), una estimación de costos para construir el software (modelo de Gustav Karner) y finalmente un plan para gestión de los riesgos, se requiere desarrollar un Plan de Gestión de la Calidad.</p>	Modelo en cascada

		de trabajo que exige el desarrollo de software de calidad a escala industrial		
Valentina P.Castro Raul A.Herrera Marco A.Villalobos	Desarrollo de un software web para la generación de planes de gestión de riesgo de software	Esta implementación fue creada en una la universidad de Tarapacá en Chile, usando tecnologías web de punta y el desarrollo fue utilizando el método evolutivo incremental	Crea nuevas generaciones de planificación y así tener un gestor de riesgo en cuanto a software para aquellos emprendedores y establecidos tanto en el sector de micro y pequeñas empresas.	usa el método ejemplificado de diagramas de actividad
Autor: Ruth María Apunte García, Ramón Antonio Rodríguez-Piña.	Diseño y aplicación de sistema de gestión en Inventarios en empresa ecuatoriana	La ausencia de un Sistema de Control de Inventarios dentro del Sindicato de Choferes Profesionales del Ecuador impacta en la transparencia, veracidad, falta de la recepción de información en forma eficiente y eficaz proyectando como resultado	La implementación de un sistema de control de inventarios mejora La gestión administrativa en el Sindicato de Choferes profesionales del Ecuador, debido a que por muchos años han venido registrando de una manera veranea los ingresos y egresos de los activos fijos.	Modelo en cascada

		negativo la imagen de vulnerabilidad en el desempeño en la Gestión Administrativa		
--	--	---	--	--

#### LISTA DE REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (UTILIZAR LA NORMA IEEE)

[1] Ruiz, M. (2002). Desarrollo de un sistema de información. .... Recuperado de -poner enlace de donde se encuentra-

[2] José Raúl López Morales. CITT | Bienvenidos.

<https://citt.itsm.edu.mx/ingeniantes/articulos/ingeniantes7no2vol1/15%20Sistema%20informático%20para%20gestionar%20basado%20en%20SCRUM,%20el%20desarrollo%20de%20proyectos%20de%20software.pdf>

[3] S. D. C. A. BECERRA, «DISEÑO DEL SOFTWARE PARA EL SEGUIMIENTO Y CONTROL DE FRAUDES,» diciembre 2016. [En línea]. Available:

<https://core.ac.uk/download/pdf/143453317.pdf>. [Último acceso: 22 septiembre 2022].

[5] A. F. Alanís Rizzo, «repositorio.udem.edu.mx,» 2003. [En línea]. Available: <https://repositorio.udem.edu.mx/handle/61000/729>. [Último acceso: 22 09 2022].

[6] A. F. Alanís Rizzo, «repositorio.udem.edu.mx,» 2003. [En línea]. Available: <https://repositorio.udem.edu.mx/handle/61000/729>. [Último acceso: 22 09 2022].

[7] Ramírez-Bedoya, Diego León. [Redacted]

[8] C. X. C. TERAN, abril 2018. [En línea]. Available: <https://bibdigital.epn.edu.ec/bitstream/15000/19538/1/CD-8935.pdf>. [Último acceso: 22 septiembre 2022].

[9]A. L. Rodríguez Moreno y J. C. Martínez Camacho. "Prototipo de sistema de información web con aplicación móvil para las clínicas odontológicas de ICB." Principal. <http://erecursos.uacj.mx/handle/20.500.11961/4955> (accedido el 22 de septiembre de 2022).

[10] Zapata, P. A. L., & Bermúdez, M. (2012). Prototipo de una aplicación web para un centro gerontológico (Doctoral dissertation, Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad de Ingenierías Eléctrica, Electrónica, Física y Ciencias de la Computación. Ingeniería de Sistemas y Computación).[En

línea]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/71397027.pdf>. [Último acceso: 22 septiembre 2022]

[11] P. Martinez Perez. "Aplicación móvil para un Sistema de Gestión Educativa". Microsoft Word. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/4492/Pablo%20Martinez%20Perez.pdf?sequence=1> (accedido el 20 de septiembre de 2022).

# Evaluación Unidad 1 AMSI

Evaluar los conocimientos sobre el modelo de proceso de software

Nombre completo \*

Francisco Javier Ataxca Goxcon

## Diagramas y Modelos del SW

Diagrama que representa mediante un rectángulo con tres secciones a una categoría o grupo de cosas que tienen atributos y acciones similares \* 2 puntos

- Diagrama de objeto
- Diagrama de caso de uso
- Diagrama de clase
- Diagrama de secuencia

Diagrama que utiliza el rectángulo y el nombre de la instancia específica esta subrayado

\* 2 puntos

- Diagrama de objeto
- Diagrama de caso de uso
- Diagrama de clase
- Diagrama de secuencia

Diagrama que representa la descripción de las acciones de un sistema desde el punto de vista del usuario.

\* 2 puntos

- Diagrama de objeto
- Diagrama de caso de uso
- Diagrama de clase
- Diagrama de secuencia

Diagrama que muestra la mecánica de la interacción con base en tiempos, El tiempo se da de arriba hacia abajo

\* 2 puntos

- Diagrama de objeto
- Diagrama de caso de uso
- Diagrama de clase
- Diagrama de secuencia

Es un proceso del software guiado por los casos de uso, de arquitectura céntrica, iterativo e incremental

\* 2 puntos

- Modelo incremental
- Modelo scrum
- Modelo RUP
- Modelo cascada

Sugiere un enfoque sistemático y secuencial para el desarrollo del software, haciendo uso de la comunicación, planeación, modelado, construcción y despliegue

\* 2 puntos

- Modelo incremental
- Modelo scrum
- Modelo RUP
- Modelo cascada

Ejecuta una serie de avances, combina elementos de proceso lineal y paralelo que en forma progresiva dan más funcionalidad al cliente conforme se le entrega cada versión

\* 2 puntos

- Modelo incremental
- Modelo scrum
- Modelo RUP
- Modelo cascada

Es un método de desarrollo ágil de software, sus actividades son: requerimientos, análisis, diseño, evolución y entrega

\* 2 puntos

- Modelo incremental
- Modelo scrum
- Modelo RUP
- Modelo cascada

### Ciclo de vida del desarrollo de sistemas

Etapa del ciclo de vida de desarrollo de un sistema que identifica las necesidades de los usuarios mediante entrevistas, muestreos e investigaciones. \*

1 punto

Determinación de los requerimientos humanos de información ▼

Etapa del ciclo de vida de desarrollo de un sistema donde el analista trabaja con los programadores y se genera la documentación \*

1 punto

Desarrollo y documentación del software ▼

Primera etapa del ciclo de vida de desarrollo de un sistema. \*

1 punto

Identificación de los problemas, oportunidades y objetivos ▼

Etapa del ciclo de vida de desarrollo de un sistema que genera los diferentes diagramas del sistema \* 1 punto

Análisis de las necesidades del sistema ▼

Este formulario se creó en INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE SAN ANDRÉS TUXTLA.

Google Formularios