

## Entrega

Enviado para calificar

Calificado

La tarea fue enviada 4 días 10 horas después

Los estudiantes no pueden editar este envío

 [Resumen FranciscoAtaxca.pdf](#)

[Comentarios \(0\)](#)

## Calificación

Calificación:

Con base a la investigación realizada, generar un resumen con los criterios indicados:

Hoja de presentación	No contienen todos los datos 0 puntos	Datos incompletos 0 puntos	Completo 1 puntos
Referencias Bibliográficas	No contiene 0 puntos	Una o no tiene el formato 1 puntos	Más de una y formato correcto 2 puntos
Introducción	No contiene 0 puntos	Muy pequeña 1 puntos	Completa 3 puntos
Contenido	No cubre los temas 0 puntos	La mitad de los temas 4 puntos	Completo 10 puntos
Conclusión	No contiene 0 puntos	Muy pequeña 1 puntos	Completa 3 puntos
Archivo PDF	Sin formato 0 puntos	Correcto 1 puntos	

Calificación actual en el libro

[20.00](#)





# ITSSAT

## Ingeniería Informática

### **Estrategias de gestión de servicios de tecnologías de información**

### **Resumen**

Grupo: 710 "A"

Docente: M.I.T Guadalupe Zetina Cruz

Alumno: Francisco Javier Ataxca Goxcon

## **Introducción**

En el presente trabajo vamos a realizar dos pequeños resúmenes sobre nuestro papel como ingeniero informático, ya que no solo se trata de tener capacidades académicas e intelectuales si no también en el ámbito profesional como saber llevar a cabo ciertos problemas y aprender a tomar decisiones y poder desarrollarnos de una manera globalizada.

### **“1.1El papel del ingeniero informático en un entorno globalizado y su medio ambiente”**

Los profesionales informáticos tienen la responsabilidad de comprender la actividad comercial y mantenerse al día sobre tecnologías nuevas y relevantes. También es su responsabilidad mantener a la empresa con una visión de futuro en relación con los sistemas, pero la responsabilidad del liderazgo comercial y toma de decisiones es de los directores y líderes comerciales.

Los gerentes de TI se enfrentan de manera cotidiana con riesgos en las nuevas tecnologías, con un costo elevado y afectando el prestigio de las organizaciones

El ingeniero informático se prepara para dirigir y realizar las tareas de todas las fases del ciclo de vida de sistemas, aplicaciones y productos que resuelvan problemas de cualquier ámbito de las tecnologías de la Información y las comunicaciones, aplicando su conocimiento científico y los métodos y técnicas propias de la ingeniería informática existente.

El ingeniero debe identificar y comprender los obstáculos más importantes para poder realizar un buen diseño para buscar soluciones tecnológicas a necesidades sociales, industriales o económicas. Algunos de los obstáculos son los recursos disponibles, las limitaciones físicas o técnicas, la flexibilidad para futuras modificaciones y adiciones y otros factores como el coste, la posibilidad de llevarlo a cabo, las prestaciones y las consideraciones estéticas y comerciales.

#### **Competencias a desarrollar:**

- Incorpora el uso de las TIC en la planificación y ejecución del proceso de enseñanza y aprendizaje de acuerdo a las características de los alumnos, las escuelas y la comunidad.
- Emplea las tecnologías para apoyar las tareas administrativo-docentes.
- Profundiza y actualiza sus conocimientos personales y profesionales utilizando las TIC.

- Utiliza herramientas de productividad, Software de presentaciones, planilla de cálculo y procesador de texto para generar diversos tipos de documentos.
- Identifica y comprende aspectos éticos y legales asociados a la información digital y a las comunicaciones a través de las redes de datos (privacidad, licencias de software, propiedad intelectual, seguridad de la información y de las comunicaciones).
- Maneja los conceptos y funciones básicas asociadas a las TIC y el uso de computadores personales
- Utiliza herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica, de acuerdo al contexto escolar.

## **“1.2 El papel del ingeniero informático en la generación de servicios de valor agregado dentro de una organización.”**

El papel del ingeniero informático en la generación de servicios de valor agregado dentro de una organización es bastante importante. En términos sencillos, el ingeniero informático se enfoca en hacer cambios positivos y generar un impacto que beneficie a la sociedad.

Sin duda como ingenieros informáticos tenemos mucha responsabilidad sea donde sea nuestra área de empleo ya que nuestro valor agregado se debe de tonar siempre buscando dar un plus para poder poner en un lugar competitivo a la empresa donde laboramos o en otros casos dar un mucho mejor servicio privado a nuestros clientes.

Muchas personas o empresas ven a los informáticos como una persona capaz de resolver cualquier problema relacionado a las TICS y lo mejor es que mayormente es con unos simples clic, sin embargo, también consiste en usar sus habilidades para hacer cosas geniales con las computadoras y los programas. Lo que hacen es crear cosas como aplicaciones, páginas web o sistemas que hacen que la empresa funcione mejor o haga más dinero. En resumen, los ingenieros informáticos son como los superhéroes de la tecnología que ayudan a las empresas a tener éxito.

## Conclusión

Concluyo mencionando que estos temas me han servido para poder tener un panorama diferente acerca del papel que tenemos que desempeñar cuando seamos profesionales, que tenemos la oportunidad de poder laborar en cualquier ambiente laborar y que tenemos la responsabilidad de siempre mejorar la calidad dando diferentes estrategias para dar un valor agregado adecuado.

## Fuentes:

[1] Cari Guzman. 16 feb 2019. Homeblog. 1.1 El papel del ingeniero informático en un entorno globalizado y su medio ambiente. Disponible: <https://estrategiasdegestiondeserviciosdeti.home.blog/2019/02/26/1-1-el-papel-del-ingeniero-informatico-en-un-entorno-globalizado-y-su-medio-ambiente/#:~:text=Analizar%2C%20modelar%2C%20desarrollar%2C%20implementar,tecnolog%C3%ADas%20y%20sistemas%20de%20informaci%C3%B3n.>

[2] Corporativo . Blogspot. El papel del ingeniero informático en un entorno globalizado y su medio ambiente  
Disponible: <http://inginformaticaestrategiasdegestion.blogspot.com/p/11-el-papel-del-ingeniero-informatico.html>

[3] 1] Cari Guzman. 16 feb 2019. Homeblog. “1.2 El papel del ingeniero informático en la generación de servicios de valor agregado dentro de una organización.”  
Disponible: <https://estrategiasdegestiondeserviciosdeti.home.blog/2019/02/26/1-2-el-papel-del-ingeniero-informatico-en-la-generacion-de-servicios-de-valor-agregado-dentro-de-una-organizacion/>

## GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EXPOSICION

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE SAN ANDRÉS TUXTLA	NOMBRE DEL CURSO: ESTRATEGIAS DE GESTIÓN DE TECNOLOGIAS DE TI
NOMBRE DEL DOCENTE: L.I. GUADALUPE ZETINA CRUZ	TEMA: 1.5 CICLO DE VIDA DE LOS PROYECTOS DE TI  UNIDAD: 1  Fecha; 08 de octubre de 2023

### DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACIÓN

NOMBRE DE LOS ALUMNOS: FRANCISCO JAVIER ATAXCA GOXCON JOSE EDUARDO RAMOS PICHAL DIANA TORRES HERNANDEZ	NO. DE CONTROL: 201U0223  201U0242 201U0391	
--	---	---

### INSTRUCCIONES DE APLICACIÓN

Revisar los documentos o actividades que se solicitan y marque con una X en los apartados "SI" cuando la evidencia a evaluar se cumple; en caso contrario marque "NO". En la columna "OBSERVACIONES" ocúpela cuando tenga que hacer comentarios referentes a lo observado.

VALOR DEL REACTIVO	CARACTERÍSTICA A CUMPLIR (REACTIVO)	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
5%	<b>Puntualidad para iniciar y concluir la exposición (30 min)</b>	5		
3%	<b>Esquema de diapositiva. Colores y tamaño de la letra apropiada. Sin saturar las diapositivas de texto.</b>	3		
2%	Portada: Nombre de la escuela (logotipo). Carrera, Asignatura, Profesor, Alumnos, Matricula, Grupo, Lugar y Fecha de entrega	2		
5%	Utiliza las diapositivas como apoyo, no lectura total	5		
5%	Desarrollo del tema fundamentado y con una secuencia estructurada	5		
2%	Organización de los integrantes del equipo	2		
3%	Expresión no verbal (gestos, miradas y lenguaje corporal).	3		
5%	Preparación de la exposición. Dominio del tema, habla son seguridad	5		
<b>30%</b>	<b>CALIFICACIÓN</b>	30%		

# Ciclo de vida de los proyectos de TI



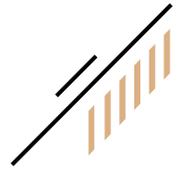
Docente: M.E Gadalupe Zetina Cruz  
Alumnos: Francisco Javier Ataxca Goxcon  
Diana Torres Hernández  
Jose Eduardo Ramos Pichal



# ¿Qué son los proyectos de TI?

Los proyectos de Tecnología de la Información (TI) son esfuerzos planificados y temporales destinados a diseñar, desarrollar, implementar o mejorar sistemas, aplicaciones, infraestructura y recursos tecnológicos relacionados con la gestión y el procesamiento de la información en una organización.





# Fases de un proyecto

---





## Fase inicial

**Fase conceptual:** Es la etapa donde nace la idea, se formula el proyecto al analizar los puntos clave, se toma la decisión favorable de iniciar actividades del proyecto, se establecen las metas, se hacen los principales nombramientos y asignaciones de recursos.

**Consumo de Recursos:** 5%

**Producto:** Acta de inicio, enunciado del alcance.



## Fase intermedias

**Fase organizacional:** Contempla el período de planificar e idear la mejor forma de hacer realidad lo planteado en la fase conceptual. Se diseña la organización y constituye el equipo de proyecto, se buscan los recursos y se hace el plan maestro y detallado de actividades.

**Consumo de Recursos:** 15% - 20%

**Producto:** Plan integral del proyecto



## Fase final

**Fase de completación:** Es el período donde se terminan las actividades, se cierran los contratos se transfieren los recursos y compromisos a otras organizaciones, se hace la puesta en marcha, etc.

**Consumo de Recursos: 15%**

**Producto: Acta de cierre del proyecto**



CICLO DE VIDA DEL PROYECTO

# Los ciclos de vida del proyecto generalmente definen

- Qué trabajo técnico se debe realizar en cada fase (por ejemplo, ¿en qué fase se debe realizar el trabajo del arquitecto?)
- Cuándo se deben generar los productos entregables en cada fase y cómo se revisa, verifica y valida cada producto entregable
- Quién está involucrado en cada fase (por ejemplo, la ingeniería concurrente requiere que los implementadores estén involucrados en las fases de requisitos y de diseño)
- Cómo controlar y aprobar cada fase.

## los ciclos de vida de proyectos comparten determinadas características comunes

- El nivel de incertidumbre es el más alto y, por lo tanto, el riesgo de no cumplir con los objetivos es más elevado al inicio del proyecto. La certeza de terminar con éxito aumenta gradualmente a medida que avanza el proyecto.
- El nivel de coste y de personal es bajo al comienzo, alcanza su nivel máximo en las fases intermedias y cae rápidamente cuando el proyecto se aproxima a su conclusión.



# Tipos de modelos de ciclo de vida

## CICLO DE VIDA LINEAL

Consiste en descomponer la actividad global del proyecto en fases que se suceden de manera lineal, es decir, cada una se realiza una sola vez, cada una se realiza tras la anterior y antes que la siguiente. Con un ciclo lineal es fácil dividir las tareas entre equipos sucesivos, y prever los tiempos (sumando los de cada fase).

# Proceso

Definición de  
Requerimientos

- Necesidades
- Oportunidades



Diseño

- Arquitectura
- Tecnologías
- interfaces



Desarrollo

- Traducción



Pruebas

- Integración
- Sistema
- aceptación



Implementación y  
despliegue



Operación y  
mantenimiento



Retiro o  
Desactivación



# Ventajas y desventajas

1. Estructura clara y fácil de entender.
2. Planificación temprana y definición de requisitos.
3. Facilita la gestión y control.
4. Documentación completa.
5. Adecuado para proyectos bien entendidos y estables.

1. Rigidez ante cambios:
2. No se obtienen resultados tempranos.
3. Riesgo de incumplimiento de expectativas.
4. Inadecuado para proyectos complejos y de gran escala.
5. Retraso en la retroalimentación.

# Tipos de modelos de ciclo de vida

## ¿Que es un prototipo?

Primer modelo de un producto o servicio que se lleva intención de testear; o bien, lanzar al mercado como algo totalmente novedoso o porque se trata una versión mejorada de lo ya que había.

### Objetivo

verificar el diseño, ver si cumple con todas las características específicas que su futuro usuario necesita o demanda cubrir y confirmar también su funcionalidad.

# Tipos de modelos de ciclo de vida

## Tipos de prototipo

**Representación 3D a través de un ordenador u otro dispositivo tecnológico**

**Reproducción idéntica: se trata de prototipos “de alta fidelidad”**



# Tipos de modelos de ciclo de vida

## CICLO DE VIDA CON PROTOTIPO

Si no se conoce exactamente cómo desarrollar un determinado producto o cuáles son las especificaciones de forma precisa, suele recurrirse a definir especificaciones iniciales para hacer un prototipo, o sea, un producto parcial

(no hace falta que contenga funciones que se consideren triviales o suficientemente probadas) y provisional (no se va a fabricar realmente para clientes, por lo que tiene menos restricciones de costos y/o prestaciones). Este tipo de procedimiento es muy utilizado en desarrollo avanzado.

# Proceso

Definición de  
Requerimientos

Diseño del prototipo

Desarrollo de prototipo

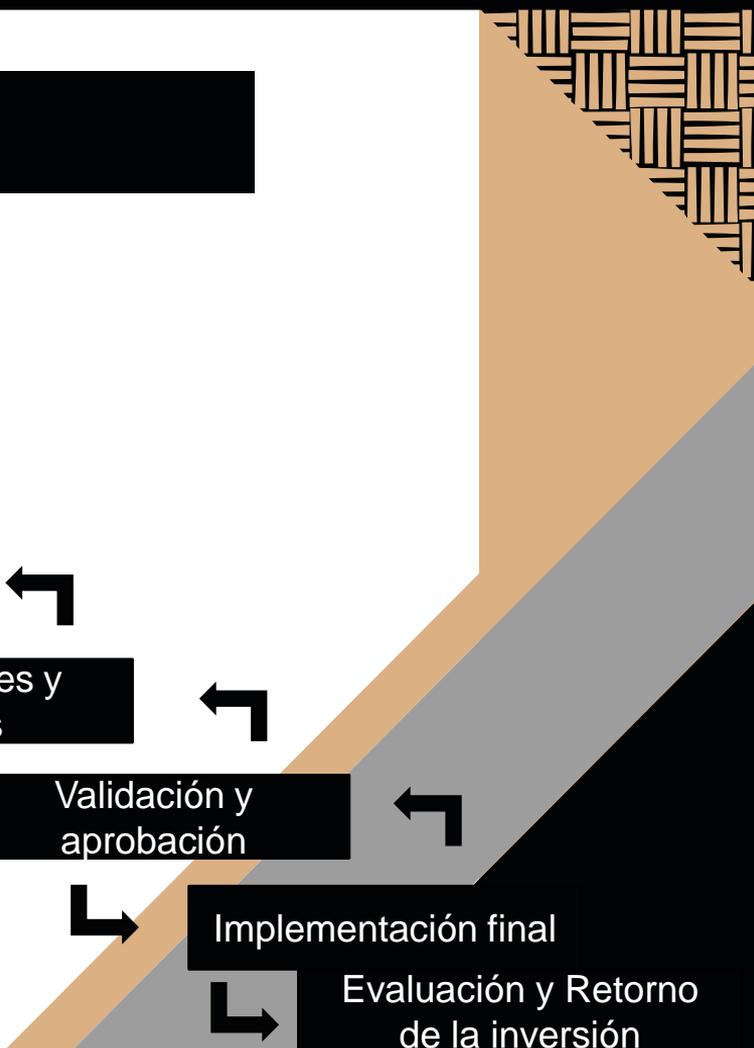
Pruebas del prototipo

Interacciones y  
Mejoras

Validación y  
aprobación

Implementación final

Evaluación y Retorno  
de la inversión



# Ventajas y desventajas

- 1. Retroalimentación Temprana**
- 2. Clarificación de Requisitos**
- 3. Ajustes Rápidos**
- 4. Ahorro de Tiempo y Costos**
- 5. Facilita la Comunicación**

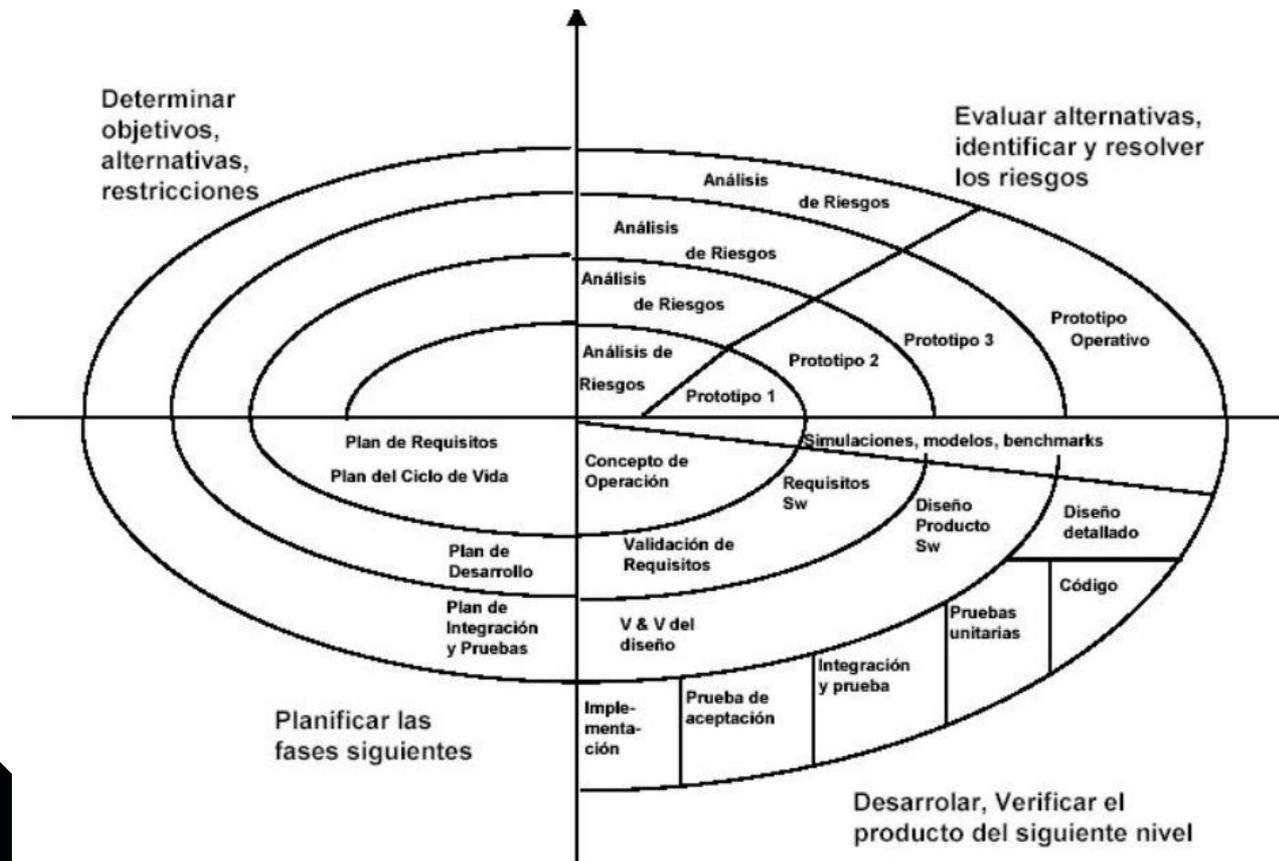
- 1. Posible Desviación del Alcance Original**
- 2. Dificultad para Prototipar Aspectos Complejos**
- 3. Expectativas no Cumplidas**
- 4. Posible Falta de Estructura**
- 5. Complejidad para Grandes Proyectos**

# Tipos de modelos de ciclo de vida

## CICLO DE VIDA EN ESPIRAL

El ciclo de vida en espiral puede considerarse como una generalización del anterior para los casos en que no basta con una sola evaluación de un prototipo para asegurar la desaparición de incertidumbres y/o ignorancias.

# Proceso



# Ventajas y desventajas

- 1. Adaptabilidad y Flexibilidad:**
- 2. Identificación Temprana de Riesgos:**
- 3. Orientado a la Gestión de Riesgos:**
- 4. Mejora Continua**

- 1. Complejidad de Gestión:**
- 2. Costos y Tiempos Potencialmente Altos:**
- 3. Requiere Experiencia:**
- 4. Falta de Estructura:**
  1. .

## Conclusión

**La gestión del ciclo de vida de los proyectos de Tecnología de la Información es un aspecto crítico para el éxito de cualquier organización en la era digital. En esta presentación, hemos explorado las diversas etapas que componen este ciclo, desde la concepción de la idea hasta la evaluación posterior a la implementación. A lo largo de este proceso, hemos destacado la importancia de la planificación, la gestión de recursos, la comunicación efectiva y la adaptabilidad para garantizar que los proyectos de TI se entreguen a tiempo y dentro del presupuesto, al tiempo que cumplen con los objetivos y las expectativas de la organización.**

# Referencias

- [1] Marcos Gutiérrez. Pbworks. Certificación CISA. Disponible: <http://auditoriasistemasucb.pbworks.com/f/Certificaci%C3%B3n+CISA.pdf>
- [2] Corporativo. ISACA. Normas actuales y emergentes. Disponible: <https://www.isacacr.org/certificaciones.html#undefined4>
- [3] Carlos Salazar. Blog. Metodología de la auditoría informática. Disponible: <https://www.isacacr.org/certificaciones.html#undefined4>
- [4] Corporativo. Campus virtual. Certificaciones. Disponible: <https://www.universidadviu.com/int/actualidad/nuestros-expertos/que-es-la-certificacion-cisa>
- [5] Corporativo. El portal de auditoría. Empresas certificadoras. Disponible: <https://auditoria-audidores.com/directorio/list?categoria=auditoria-informatica>
- [6] Corporativo. ITSPE. Auditoría informática. Auditoría del hardware. Disponible: <https://sites.google.com/site/auditoriainforaulgr13050011/unidad-3>
- [7] Miranda Priestly. 20 abril 2015. Auditoría informática. Disponible: <http://jmrvm801auditoriainformatica.blogspot.com/2015/04/unidad-3.html>
- [8] Anaid Sánchez. Iván Orozco. Leticia Arenas. 19 abril 2015. Auditoría del hardware. Disponible: <http://auditoriainformaticaritanoeletyivan.blogspot.com/2015/04/unidad-3-auditoria-del-hardware.html>

Enviado para calificar

Calificado

Los estudiantes pueden editar este envío

 ENTREVISTA U1 JERP\_JERP\_DTH.pdf

Comentarios (0)

JOSE EDUARDO RAMOS PICHAL

FRANCISCO JAVIER ATAXCA GOXCON

DIANAN TORRES HERNANDEZ

## Calificación

Calificación:

En equipos de trabajo elaborarán un cuestionario para la realización de una entrevista y aplicarlo a un profesional de TI y/o a un empresario, con el objetivo de conocer sus experiencias en la incorporación y uso de TI en una organización y la adopción de un gobierno de TI.

Los resultados obtenidos presentarlos en el grupo a través de un video.

El video debe tener una duración mínima de 10 minutos.

Se debe cumplir con el objetivo de la actividad.

Se deberá subir el cuestionario que fue utilizado para la entrevista, el nombre del archivo llevará la siguiente estructura **ENTREVISTA U1 INICIALES ALUM1\_INICIALES ALUM2\_INICIALES ALUM3**, el documento debe llevar hoja de presentación con: nombre de la materia, nombre de los integrantes del equipo, carrera, fecha y nombre del docente, al final del documento se deberá compartir el enlace en donde se haya guardado el archivo de la entrevista (preferentemente de su Drive).

El formato del archivo debe ser en PDF.

Hoja de presentación	No contien todos los datos 0 puntos	Datos incompletos 1 puntos	Completo 2 puntos
Preguntas	No cumple 0 puntos	pocas 5 puntos	suficientes 10 puntos

Al inicio de la entrevista, saluda y presenta a los integrantes del equipo.	No cumple 0 puntos	cumple parcialmente 2 puntos	cumple totalmente 5 puntos
Se da una introducción sobre el objetivo de la actividad a desarrollar	No cumple 0 puntos	cumple parcialmente 3 puntos	cumple totalmente 8 puntos
Durante la entrevistas se habla con seguridad, buena pronunciación, fluidez, coherencia y se cumple con el objetivo de la actividad.	No cumple 0 puntos	cumple parcialmente 10 puntos	cumple totalmente 20 puntos
Archivo PDF con el contenido indicado.	Sin formato 0 puntos		Correcto 5 puntos

Calificación actual en el libro

50.00



# ITSSAT

## Ingeniería Informática

### **Estrategias de gestión de servicios de tecnologías de información**

### **Entrevista**

Docente: M.I.T Guadalupe Zetina Cruz

Alumnos: Francisco Javier Ataxca Goxcon

Diana Torrez Hernández

José Eduardo Ramos Pichal

Grupo: 710 "A"

09/29/2023

## **Presentación**

**¿En qué empresa labora?**

**¿A que se dedica?**

**¿Cuántos años lleva laborando?**

**¿Qué servicios ofrece?**

**¿Su empresa se rige por alguna norma?**

**¿Cómo es la estructura organizacional en a la empresa?**

**¿Existe un gobierno de TICS?**

**¿Cuáles son los problemas a los que se ha enfrentado y como lo ha resuelto?**

**¿Se implementan estrategias de servicios de TI para resolver problema?**

**¿Cuáles son?**

**¿Se usa alguna metodología para la solución de problemas?**

**¿Qué tiempo se llevan para la solución de algún problema?**

**¿Puede describir su rol como Customer Engineer para Data y AI/ML y cuáles son sus responsabilidades principales en esta posición?**

**¿Puede compartir un ejemplo de un proyecto o caso de estudio en el que haya desempeñado un papel clave en la implementación de soluciones de Data y AI/ML para un cliente? ¿Cuáles fueron los resultados obtenidos?**

**¿Cómo maneja los desafíos de escalabilidad y rendimiento en la implementación de soluciones de Data y AI/ML para clientes con crecimiento rápido o necesidades cambiantes?**

**En su experiencia, ¿cuáles son las mejores prácticas para mantenerse actualizado en un campo tecnológico en constante evolución como Data y AI/ML y cómo las aplica en su trabajo diario?**

## **Enlace de entrevista**

**<https://drive.google.com/file/d/1EzBCH1SNuyDn7XpfQfE4-ZDV4sIY6DIw/view?usp=sharing>**