# AP05-AA6-EV03.Identificacione de los puntos críticos del sistema de información en desarrollo.

# Mauricio Andrés Pulgarín Araque

# Husney Bayona Rincón

**Cristian Leonardo Ospina Hamon.**

**Cenigraft**

**2019**

# INTRODUCCIÓN

En este documento se desarrolla la actividad: Puntos críticos del sistema de información en desarrollo

# Tabla de Contenido

Puntos críticos del sistema de información en desarrollo……………………………………4

Puntos críticos del sistema de información en desarrollo……………………………………5

* Desviación intencional de los requerimientos del cliente.
* Error en la traducción al lenguaje de programación a partir del diseño.
* Deficiente interpretación de la comunicación con el cliente.
* Error en la representación de los datos.
* Requerimientos erróneos o incompletos.
* Deficiencia de los estándares de programación.
* Interfaz de usuario inconsistente.
* Errores en el diseño lógico.
* Pruebas de software incompletas o erróneas.
* Interfaz humano/computadora ambigua o inconsistente.
* Documentación inexacta o incompleta.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ítem** | **Propuesta** | **Error a evitar** |
| 1 | Tener constantes reuniones con el cliente, documentar cada reunión, ser muy abiertos a las solicitudes del cliente, pero también ser muy específicos sobre los posibles limitantes que pueda tener el sistema, sea por tiempo, sea por dinero, etc. | * Deficiente interpretación de la comunicación con el cliente. * Requerimientos erróneos o incompletos. * Documentación inexacta o incompleta. |
| 2 | La persona que realice las pruebas debe tener absoluto conocimiento de las tecnologías utilizadas en la creación del sistema y debe tener un conocimiento mínimo de los requerimientos del cliente para su software. | * Pruebas de software incompletas o erróneas. |
| 3 | La persona que realice la Documentación debe conocer a la perfección la estructura completa del sistema al igual que los requerimientos. | * Documentación inexacta o incompleta. |
| 4 | La persona que desarrolle el front-end debe tener altos conocimientos en UX (Experiencia de usuario), debe conocer a la perfección los requerimientos del software. | * Interfaz humano/computadora ambigua o inconsistente. |
| 5 | La persona que codifique el sistema, debe conocer bastante sobre el tema de Diagramación, modelamiento y demás relacionados con el diseño estructural de un sistema, para que al momento de leer dichas labores, sepa con exactitud que quiso decir el arquitecto con su modelado, basándose en un estándar y poder plasmarlo de forma correcta en el código. | * Error en la traducción al lenguaje de programación a partir del diseño. |
| 6 | La persona que realice la toma de requerimientos debe ser ante todo un ser íntegro en su labor, ya que es la mejor manera de llegar a un acuerdo con el cliente para que su sistema sea lo que en realidad necesita y no le venda algo simplemente por obtener el beneficio. | * Desviación intencional de los requerimientos del cliente. |