



**INSTITUTO TECNOLÓGICO
de Pabellón de Arteaga**

ITEC

Tareas Segunda Unidad

Materia:

Ingeniería de Software

Docente:

Eduardo Flores Gallegos

Alumno:

José Alejandro Chávez Rendón

Carrera:

Ingeniería en Tecnologías de la Información y Comunicaciones

Índice:	No. Página
Portada general	1
Índice	2
Tarea 1. Reseña.	3
Tarea 2.	



**INSTITUTO TECNOLÓGICO
de Pabellón de Arteaga**

ITEC

Tarea 1

*Reseña: “Las leyes en el desarrollo de
Software”*

Materia:

Ingeniería de Software

Docente:

Eduardo Flores Gallegos

Alumno:

José Alejandro Chávez Rendón

Carrera:

Ingeniería en Tecnologías de la Información y Comunicaciones

12/04/2019

Las leyes en el desarrollo de Software

Ficha:

Sommer, T. (18 de diciembre de 2017). *Famous Laws Of Software Development*. Antwerp, Bélgica: Ghost Foundation. Recuperado el 10 de abril de 2019, de: <https://www.timsommer.be/famous-laws-of-software-development/>.

Tim Sommer es un desarrollador web y de Windows Insider con más de 9 años de experiencia en el tema .NET y con un gran enfoque en el desarrollo de HTML5 y Java Script. Lo que aborda en su artículo en inglés “Famous Laws Of Software Development” son las leyes más utilizadas y famosas sobre el Desarrollo de Software, establecidas por científicos y académicos ilustrados en el tema, es una recopilación de dichas leyes, la interpretación del autor y sus pensamientos, además el artículo incluye la explicación de las leyes de forma entendible y aún así más detallada.

El objetivo del autor en este artículo es que conozcamos esas leyes, principios y reglas de las que mucha gente habla en internet, esto debido a que muchas veces tratamos de simular que entendemos una plática sobre Desarrollo de Software, en la cual se toca el tema de las leyes o se nombra a algún autor de las mismas sin que nosotros entendamos de que se habla , para eso el autor da a conocer una colección de las leyes de Desarrollo de Software más utilizadas así como su propia interpretación de cada una de ellas, nos dice con las palabras originales en

qué consisten e incluso las explica con palabras más entendibles. Todo esto nos deja un artículo extenso con bastante información interesante, el autor, consciente de eso, incluye un índice para dirigirnos a la parte que sea más de nuestro interés. Luego de una breve introducción en la que el autor nos hace entrar en el contexto de lo que tratara el artículo, tenemos el índice con cada tema y cada ley que lo conforma. Lo siguiente es la primera ley, una muy famosa que no solo es aplicable al Desarrollo de Software que nos deja como conclusión que una computadora hace lo que el usuario escribe y no lo que el usuario quiere. Seguimos con la ley de Brook que establece que si un proyecto está retrasado, el hecho de añadir personas al mismo lo hará ir peor. La siguiente es la ley de Hofstadter que también puede aplicarse a otros temas dado que habla de cómo es complicado estimar el tiempo que se tomara para llevar a cabo tareas en el desarrollo de software. Toda esta información se complementa con dibujos y diagramas que le añaden un toque extra al escrito. La final el autor nos deja su conclusión dejando claro que el objetivo se cumplió, ahora tenemos una lista de las leyes más usadas y famosas en el desarrollo de software, cuando estemos hablando sobre el tema, podremos entender sobre el asunto y compartir nuestra opinión.

Para mí es un artículo muy interesante, aun sin el lector no se relaciona con desarrollar software, es información útil y si se está trabajando un proyecto de software es una lectura casi obligada, deja muy claras las leyes y nos da una nueva idea de lo que hay que hacer cuando se programa algo. Un artículo muy recomendado

Chávez Rendón José Alejandro