



Universidad Tecnológica de Torreón

Estándares y Métricas para el Desarrollo de Software

M.C. Irelina Luis Díaz

Unidad 3

Tarea 1. Historia del surgimiento del Proceso Personal de Software (PSP)

17090112 – 4 “B”

L. Alhely Barraza Cedillo

Domingo 08/11/2020

Historia del surgimiento del Proceso Personal de Software (PSP)

El **Personal Software Process**, conocido por sus siglas como **PSP**, es una metodología de reciente creación, proveniente del Instituto de Ingeniería del Software(SEI). PSP es una alternativa dirigida a los ingenieros de sistemas, que les permite mejorar la forma en la que construyen software. Considerando aspectos como la planeación, calidad, estimación de costos y productividad, PSP es una metodología que vale la pena revisar cuando el ingeniero de software está interesado en aumentar la calidad de los productos de software que desarrolla dentro de un contexto de trabajo individual.

Características

En PSP todas las tareas y actividades que el ingeniero de software debe realizar durante el proceso de desarrollo de un producto de software, están puntualmente definidas en un conjunto de documentos conocidos como scripts. Los scripts son el punto medular de PSP, por lo que se hace mucho énfasis en que deben ser seguidos en forma disciplinada, ya que de ello dependerá el éxito de la mejora que se busca. Gran parte de las tareas y actividades definidas en los scripts generará en su realización un conjunto de datos, fundamentalmente de carácter estadístico. La aplicación de PSP en varios procesos de desarrollo, y el análisis de la información estadística generada en cada uno de éstos, permitirán al ingeniero de software identificar, tanto sus fortalezas como sus debilidades, y crecer a través de un proceso de autoaprendizaje y auto mejora.

Objetivos

PSP pretende formar ingenieros de software con métodos disciplinados para mejorar su desarrollo personal de software. PSP le ayuda a los desarrolladores a:

- Mejorar sus habilidades de estimación y planeación.
- Hacer compromisos que se puedan cumplir.
- Administrar la calidad de sus procesos.
- Reducir la cantidad de defectos en sus productos.

Historia

Después de la 2da Guerra mundial, la estrategia de calidad en la mayoría de las organizaciones industriales se basaba casi por completo en las pruebas. Las empresas establecieron departamentos especiales de la calidad para encontrar y arreglar problemas después de la producción de los productos. No fue sino hasta los años 1970 y los años 1980 que la industria estadounidense se centró en mejorar la forma en la que la gente hacía sus trabajos y desarrollaban sus procesos.

En los siguientes años este enfoque a los procesos de trabajo produjo mejoras importantes en la calidad de muchos productos y la estrategia tradicional de "prueba-y-arregla" fue reconocida como costosa por el desperdicio de tiempo y de materiales.

Un paso de avance en este sentido lo constituyó la introducción, primero de las inspecciones del software en 1976 y posteriormente en 1987, del Modelo de Capacidad de Madurez (CMM). Después de que Watts S. Humphrey condujera el desarrollo inicial de este modelo para software, se decidió a aplicar los principios de CMM a los programas pequeños porque mucha gente preguntaba cómo aplicar CMM a las organizaciones pequeñas o al trabajo de los equipos reducidos de software. PSP nace como respuesta a esta interrogante, ampliando el proceso de mejora a quienes realizan el trabajo de desarrollo de software, concentrándose en las prácticas de trabajo de los ingenieros en una forma individual.