ERRORES CRÍTICOS EN DESARROLLO DE SOFTWARE

EXAMEN FINAL CALIDAD DEL SOFTWARE

CARLOS ALBERTO SÁNCHEZ ALZATE

C.C. 71.776.428

1. Errores clásicos de un proyecto de desarrollo de software

**Expectativas poco realistas:** En muchos casos las expectativas del cliente o de los directivos son tan altas que es imposible cumplirlas con los recursos que se tienen (o en el tiempo estipulado) y por tanto el proyecto inicia fracasado porque el usuario final no quedará contento con el proyecto.

**Falta de participación del usuario:** Cuando el usuario no se involucra desde el principio entonces el equipo de desarrollo corre el riesgo de malinterpretar los requisitos, de gastar más tiempo de lo adecuado en funcionalidades y en detalles que no son tan importantes para el usuario o en dejar a un lado aspectos que son muy importantes para el usuario final.

**Diseño inadecuado:** Si no se asigna un tiempo y los recursos suficientes para hacer un buen diseño del proyecto desde el principio entonces el proyecto fracasará. Por ejemplo un proyecto con una arquitectura mal definida es un proyecto que requerirá reprocesos y por tanto retrasos durante su ejecución.

**Cambio de las prestaciones:** Se estima que los proyectos sufren con media un 25% de cambio en los requerimientos. Esto es algo muy frecuente, pero el éxito del proyecto consiste en mantener una buena comunicación con el cliente para informarle oportunamente que los cambios que está solicitando implican un retraso en la entrega o requieren un incremento de los recursos del proyecto. Del manejo de este tema depende la relación con el cliente.

**Planificación insuficiente:** Si no se planea bien, ó si en la planeación no se tienen en cuenta todos las actividades o si cada una de las actividades no son estimadas adecuadamente entonces el proyecto tendrá problemas porque la planificación tanto del tiempo como de los recursos es esencial para el éxito de un proyecto.