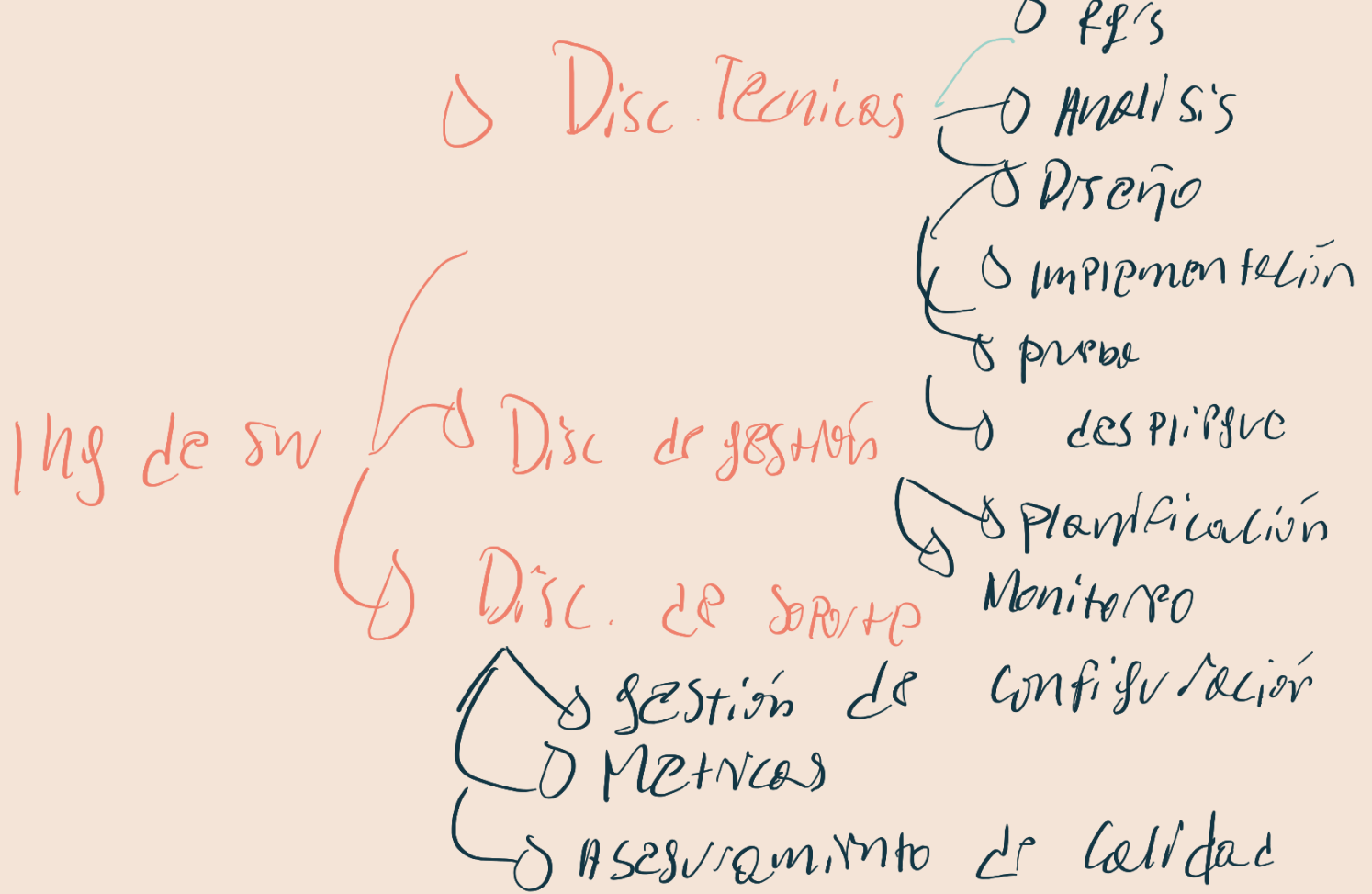


## Disc. Técnicas



En el desarrollo de SW los principales problemas son de Req.

SW: Información / conocimiento que se plantea en diferentes niveles de abstracción

Ing de SW es mucho más fácil escribir código.

Concepto:

Software as a Service (SaaS)

El SW es una actividad humana

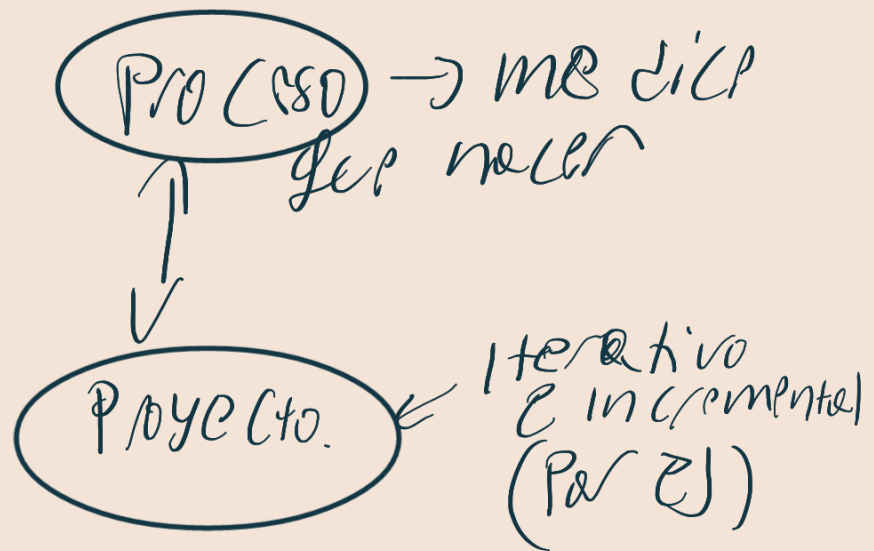
Integrar VQ.

80% del costo del SW es del Esfuerzo humano

La parte mas importante del desarrollo de SW es el People-ware (las personas)

Conocimiento implícito. es el conocimiento de una persona y no lo exterioriza

Ciclo de vida



Producto ≠ Proyecto

↓  
El resultado final

Y es la manera o el Orden en el que creamos el producto

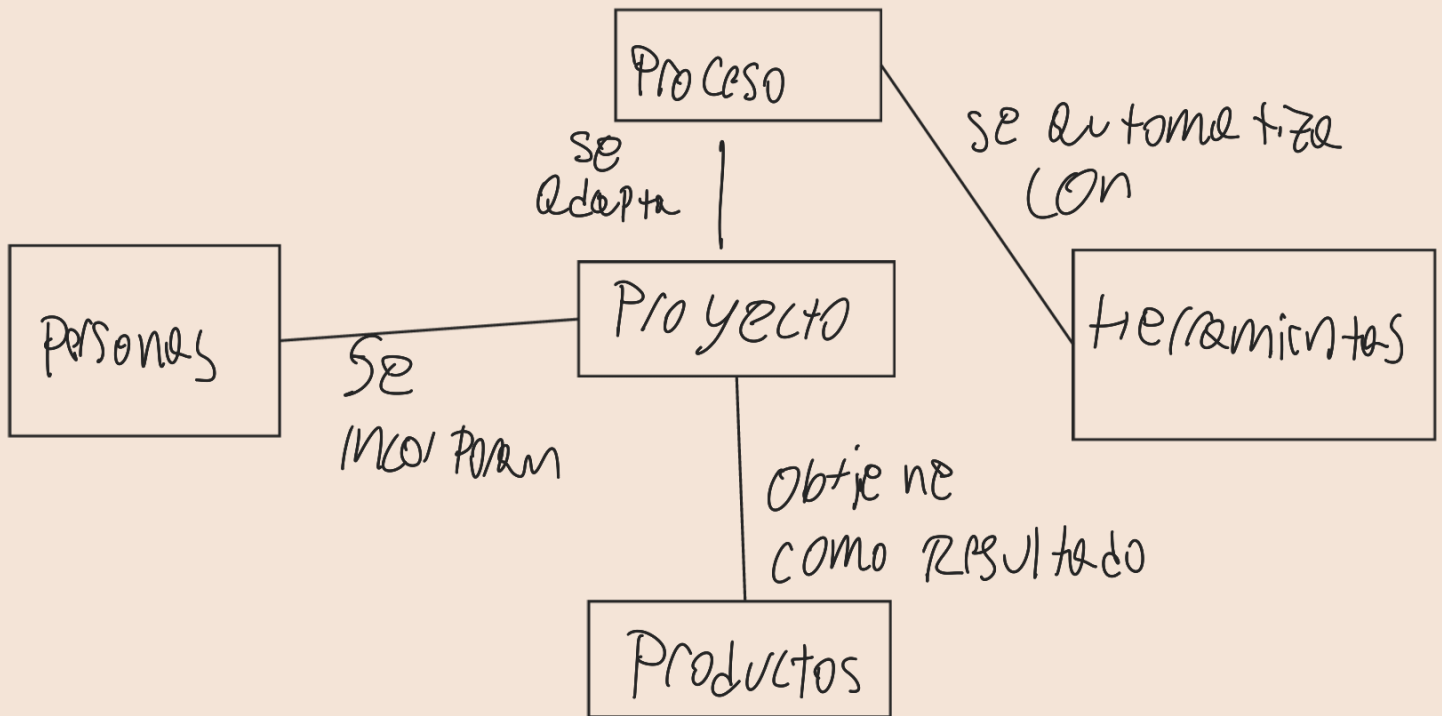
El ciclo de vida del producto es mayor que el ciclo de vida del proyecto.

Un producto tiene muchos ciclos de vida de proyecto. Por ejemplo Word

Clasificación

# Ciclos de Vida

3 tipos { Secuencia  
Iterativo/Incremental -> este es la tendencia del mercado  
Recurso



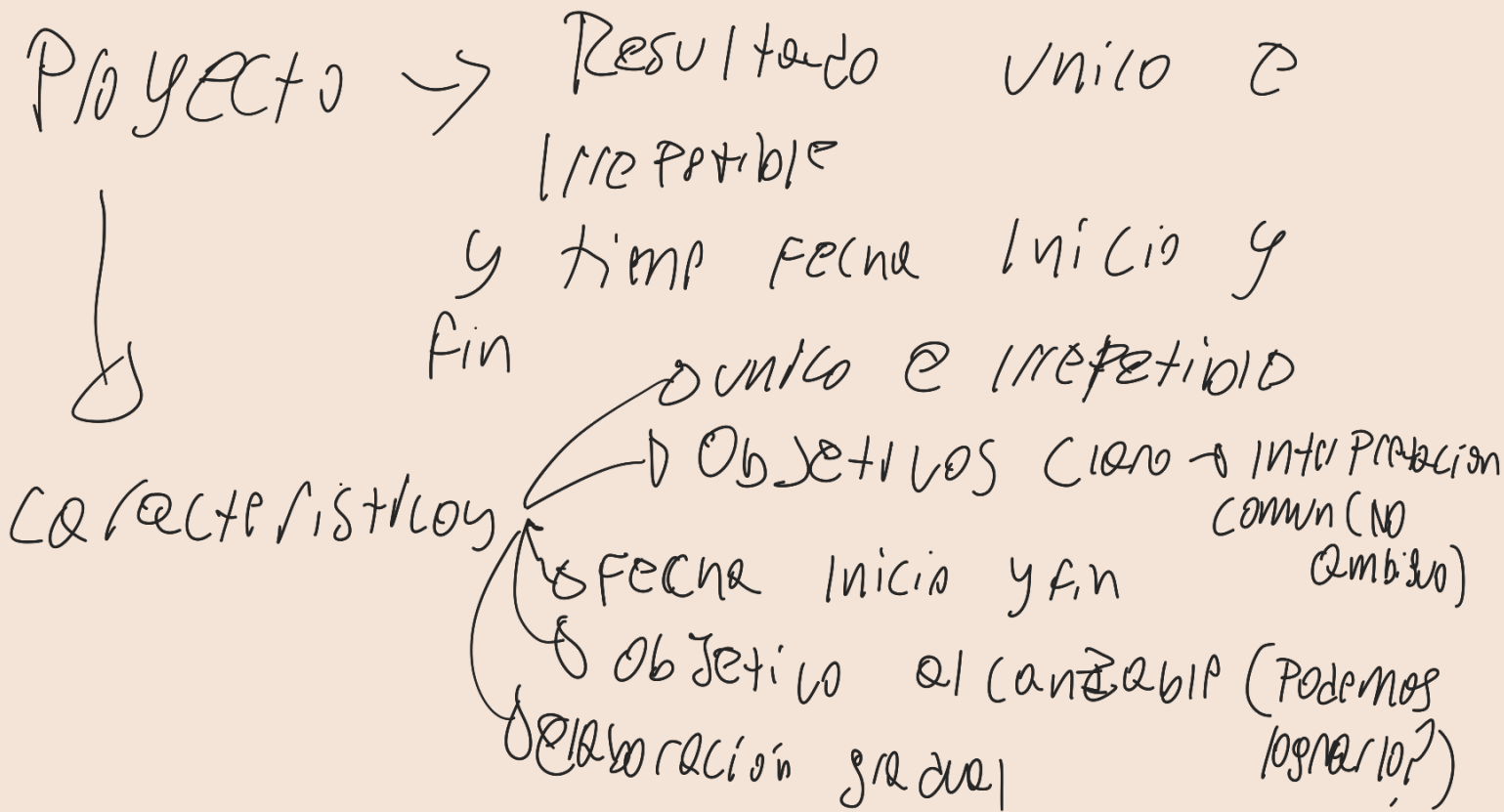
Para hacer el SW No existe una receta  
El proceso intenta cubrir las posibles situaciones (adaptar). cada uno decide que hacer y que ciclo de vida utilizar

El proyecto organiza y su fin es la elaboración de un producto.

No se puede hacer SW como una línea de producción

# 3 Dimensiones de la Ing SW

Proyecto - Producto - Proceso



Administrar un Proyecto incluye:

- Identificar los requerimientos
- Establecer objetivos claros y alcanzables
- Adaptar las especificaciones, plans y el enfoque a los diferentes intereses de los involucrados.

→ la triple T

La triple Restricción (debemos poder manejar 2)

- Objetivos de Proyecto: ¿por qué el proyecto  
Alcance tratando de alcanzarlo?

- Costo/recursos

- tiempo

lo primero que se sacrifica es la calidad

