**Ingeniería de Software**

**GUÍA Nº 1 DE TRABAJOS PRÁCTICOS 1: Introducción a la Ingeniería de SW**

**Ejercicio 1: Creando cultura en Ing. de SW**

Requisitos:

* Actividad grupal
  1. Tomando como referencia el Paper “**Creating a Software Engineering Culture” Karl Wiegers** , realizar un análisis del impacto de la cultura de la organización en el desarrollo de software.

**Ejercicio 2: Mitos del SW**

Requisitos:

* Actividad grupal

En el libro de Ingeniería de Software (Roger S. Pressman) se plantean diferentes mitos del software.

Elija cinco de los mitos enunciados a continuación, y plantee un análisis de no más de cinco líneas, definiendo el motivo por el cual lo considera un mito. Se provee un ejemplo para dar una guía inicial del ejercicio (Intente no consultar la bibliografía para responder a los mitos elegidos).

**Ejemplo (de un Mito del Desarrollador)**

**Mito:** *Una vez que escribimos el programa y hacemos que funcione, nuestro trabajo ha terminado.*

**Análisis**: *Alguien dijo una vez: “cuanto más pronto se comience a escribir código, más se tardará en terminarlo”. Los datos industriales indican que entre el 60% y el 80% de todo el esfuerzo dedicado a un programa se realizará después de que se le haya entregado al cliente por primera vez.*

**1. Mitos de gestión**

*a. Tenemos ya un libro que está lleno de estándares y procedimientos para construir software, ¿no le proporciona ya a mi gente todo lo que necesita saber?*

*b. Mi gente dispone de las herramientas de desarrollo de software más avanzadas, después de todo, les compramos las computadoras más modernas.*

*c. Si fallamos en la planificación, podemos añadir más programadores y adelantar el tiempo perdido.*

**2. Mitos del Cliente**

*a. Una declaración general de los objetivos es suficiente para comenzar a escribir los programas.*

*b. Los requisitos del proyecto cambian continuamente, pero los cambios pueden acomodarse fácilmente, y que el software es flexible.*

**3. Mitos de los Desarrolladores**

a. *No es necesaria ninguna metodología, cuanto antes empecemos a programar, antes acabaremos*

*b. Hasta que no tengo el programa “ejecutándose”, realmente no tengo forma de comprobar su calidad.*

*c. Lo único que se entrega al terminar el proyecto es el programa funcionando.*

*d. Una vez que hicimos el programa y funciona, nuestro trabajo ha terminado.*