

Ejercicios relación 1.1

3) Para cada uno de los tipos de software trate de elaborar una lista comentada de las características que introduce la red y cómo influyen sobre el software estas características. Por ejemplo: ¿qué características introduce el comercio electrónico en el software de aplicación de gestión?, o ¿qué características introduce el cálculo distribuido en el software de aplicación científico?, o ¿cómo ha influido la red en los sistemas operativos?

Si dividimos el software en las categorías:

- Software del Sistema (sistemas operativos): Es el encargado de controlar los procesos del ordenador. La red ha servido a facilitar el constante desarrollo de un mismo sistema operativo a la hora de mejorar sus características y resolver errores. También ha ayudado a recolectar datos del uso del sistema con los distintos usuarios y así tener una retroalimentación de gran tamaño.
- Software de Aplicación: Corresponde a las distintas tareas que los usuarios quieren ejecutar en los ordenadores. Gracias a la red se ha podido mejorar las características de los computadores (con el cálculo distribuido), conectar a los usuarios entre sí, recolectar datos de estos, etc.

4) Ponga dos ejemplos de mito del Software y explique brevemente su significado y las diferencias entre el mito y la realidad.

- Mito del profesional: Razonamientos erróneos que tienen los trabajadores del software respecto a sus tareas. Entre ellos, la subestimación de la revisión del producto software o la prioridad a la hora de tener un software funcional.
En la realidad, un software que cumpla su objetivo no implica que lo haga de la forma más óptima, y una revisión del trabajo puede favorecer a mejorar su calidad.
- Mito del administrador: Creencias de los responsables del software que parecen que cumplen sus objetivos pero que difieren de la realidad. Un ejemplo sería el concepto de la horda de mongoles, con el que se cree que un mayor personal aumentará el ritmo de trabajo. Realmente ocurre lo contrario, pues el añadir más individuos sin un plan o una coordinación solo favorece a retrasar el producto.

7) Considere el proyecto “Un editor de texto html”. Haga una estimación del esfuerzo necesario, así como de los costos y del plazo de entrega. Seleccione el modelo de proceso que mejor se adapta al proyecto. Compare sus estimaciones con las que realicen otros compañeros.

Costos y plazo de entrega: No sabría cómo estimar esto, dependería de la envergadura y objetivos del proyecto.

Para la realización de este programa elegiría un modelo espiral, con el objetivo de ir teniendo pequeñas muestras funcionales que nos den retroalimentación y que nos permiten ir añadiendo características poco a poco.

9) La “alianza Ágil” definió una serie de 12 principios que debería tener una metodología para alcanzar niveles aceptables de agilidad. Comente los problemas que intenta solucionar alguno de estos principios.

- *Entregamos software funcional frecuentemente, entre dos semanas y dos meses, con preferencia al periodo de tiempo más corto posible.*
El objetivo es obtener una retroalimentación del software lo más temprana posible, que nos permita aumentar la calidad del producto y detectar errores.

- *Los proyectos se desarrollan en torno a individuos motivados. Hay que darles el entorno y el apoyo que necesitan, y confiarles la ejecución del trabajo.*
La productividad se reduce en equipos desmotivados. Un buen entorno de trabajo favorece el ánimo de los trabajadores y aumenta su grado de implicación en el proyecto.
- *El método más eficiente y efectivo de comunicar información al equipo de desarrollo y entre sus miembros es la conversación cara a cara.*
Resolver los problemas de comunicación en el equipo de desarrollo. Debatiendo los problemas se alcanza una mayor productividad.
- *La simplicidad, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.*
Es importante que las tareas se resuelvan de la forma más sencilla posible, tanto para un menor gasto como para una fácil comprensión del funcionamiento del producto.