

Guía Práctica – Ingeniería de Software y Ciclos de Vida

- 1- Defina Sistema Informático, Software y Producto Software.
- 2- Mencione los principales problemas del desarrollo de software. Enumere al menos 6 inconvenientes.
- 3- ¿A qué causas se pueden atribuir estos problemas en el desarrollo de software? Mencione al menos 3 causas.
- 4- De todas las definiciones formales de Ingeniería de Software elija y transcriba dos.
- 5- Incluya en las columnas de la siguiente tabla los nombres de los 3 ciclos de vida de desarrollo de software presentados en la asignatura, y marque con una **X** cuál utilizaría en cada caso, situación o característica presentada.

Casos – Situaciones - Características			
Al establecerse todos los requisitos necesarios al principio del proyecto, es apropiado para proyectos estables y/o pequeños.			
Requiere trabajo del cliente para evaluar los distintos prototipos y traducirlo en nuevos requisitos.			
Requiere de un cliente involucrado durante todo el curso del proyecto.			
Útil cuando el cliente no identifica los requisitos detallados de entrada, procesamiento o salida.			
Se producen altos costos si se detectan problemas en etapas avanzadas del proyecto.			
Se evitan proyectos de larga duración y se le entrega "algo de valor" al cliente con frecuencia.			
Dada una licitación, desarrollar y entregar un producto Software llave en mano de un sistema simple.			
El diseñador de la aplicación Software no está seguro del comportamiento de un determinado algoritmo.			
Sistema informático complejo pero que cuenta con alta participación de clientes y usuarios finales durante el desarrollo del mismo.			