**Problemática Actual del desarrollo de Software**

* Incapacidad para estimar tiempo, costo y esfuerzo para el desarrollo de un producto software.
* resulta difícil constatar el progreso del proyecto de sw
* Se extiende el tiempo de entrega y presupuestos
* Falta de calidad del producto software.
* No podemos encontrar todos los errores antes de entregar el software a nuestros clientes
* Falta de metodologías de trabajo en equipo

|  |  |
| --- | --- |
| Causas | Efectos |
| Poco esfuerzo en el análisis y el diseño. | Se gastó mucho tiempo en pruebas.  El costo de reparación fue mayor que el costo de desarrollo |
| No hay capacitación en metodologías de desarrollo (planeación y calidad) | Problemas de comunicación con los clientes y con compañeros de equipo (no hay proceso definido, no hay equipo)  El trabajo está dirigido en seguir las actividades fijadas y no en la calidad. |
| El directivo compromete a metas inalcanzables | El sistema estará en 5 meses |

**1.2 Problemas de los Productos y Procesos de Software**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Proyectos** | **2004** | **2006** | **2008** |
| Exitosos | 16% | 27% | 26% |
| Presupuesto Excedido | 53% | 33% | 46% |
| Cancelados | 31% | 40% | 28% |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Monto Asignado** | **Éxito** | **Personal** | **Tiempo**  **(meses)** |
| < 750,000 | 55% | 6 | 6 |
| > 750,000 y < 1.5M | 33% | 12 | 9 |
| > 1.5M y < 3M | 25% | 25 | 12 |
| > 3M y < 6M | 15% | 40 | 18 |
| > 6M y < 10M | 8% | 250 | 24 |
| > 10M | 0% | 500 | 36 |

**Números de los Proyectos de Software**

Usado con trabajo extra o abandonado después 19%

Pagado pero nunca entregado 29%

Entregado pero nunca usado 47%

Usado después de cambios 3%

Usado tal como se entregó 2%

Un estudio del Standish Group reveló que en un sistema típico las funcionalidades que:

“se usan siempre” son el 7%,

“se usan a menudo” el 13%,

"algunas veces" el 16%,

"raras veces" el 19%

y "nunca" el 45%.

Esto es un claro 80/20: el 80% del valor proviene del 20% de los rasgos. Concentrarse en el 20% útil es una aplicación del mismo principio que subyace a la idea de YAGNI.

