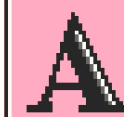
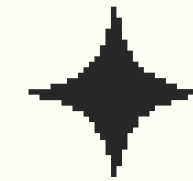


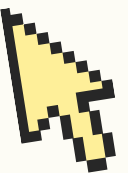
INGENIERIA DE SOFTWARE



Grupo 5 - Sahid Bosquez, Juan Jimenez , Lander Sanchez

Cancel

Start



LA NATURALEZA DEL SOFTWARE

¿Que es?

A LO LARGO DEL TIEMPO, EL SOFTWARE HA EVOLUCIONADO DEBIDO A MEJORAS EN HARDWARE Y ARQUITECTURAS, LLEVANDO A SISTEMAS MÁS COMPLEJOS. AUNQUE LA INDUSTRIA DEL SOFTWARE DOMINA LAS ECONOMÍAS, PERSISTEN DESAFÍOS EN TIEMPO, COSTOS, DETECCIÓN DE ERRORES Y MEDICIÓN DEL PROGRESO, IMPULSANDO LA ADOPCIÓN DE LA INGENIERÍA DEL SOFTWARE PARA ABORDAR ESTOS PROBLEMAS.

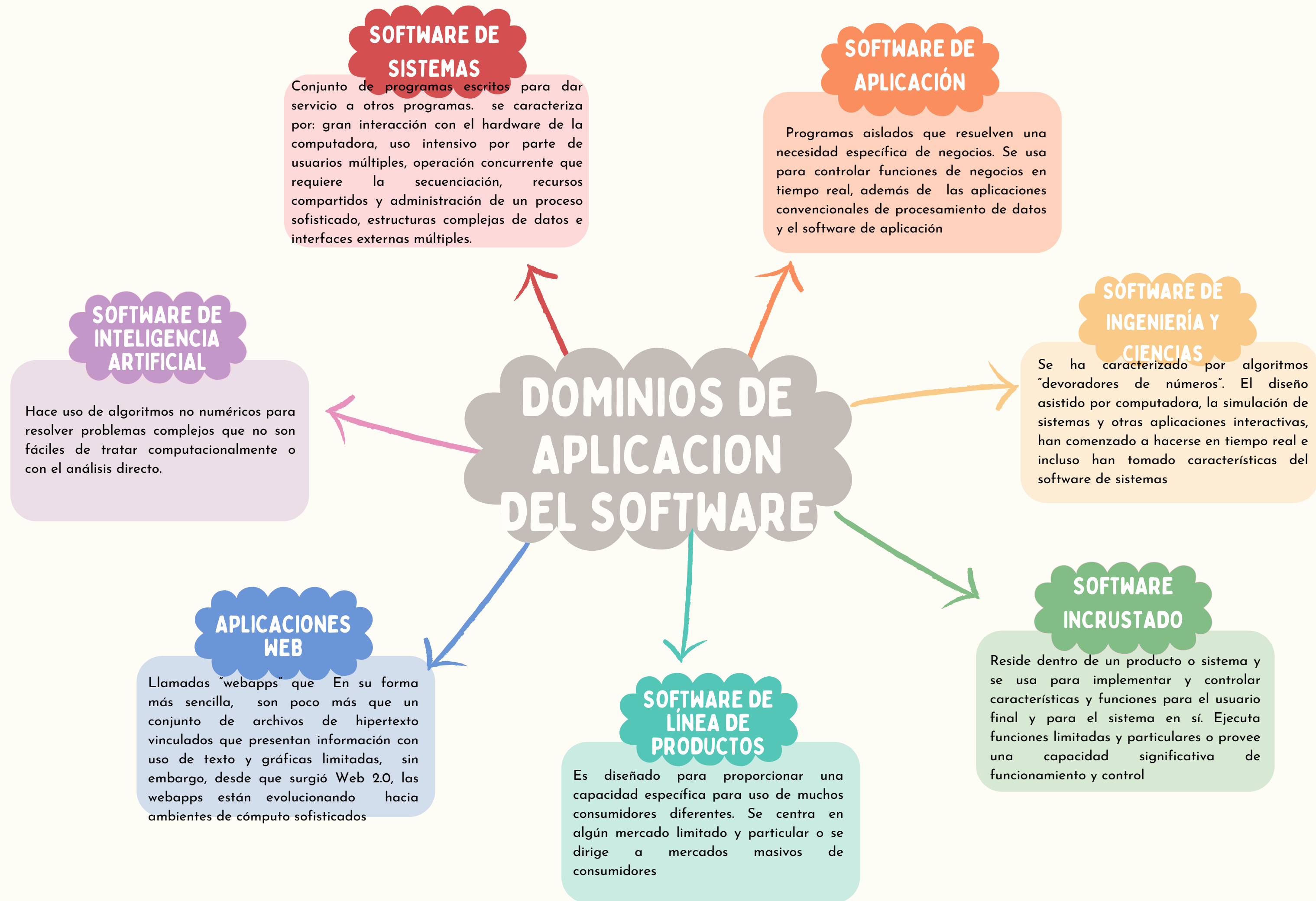
“Las ideas son los ladrillos con los que se construyen las ideas.”
Jason Zebehazy

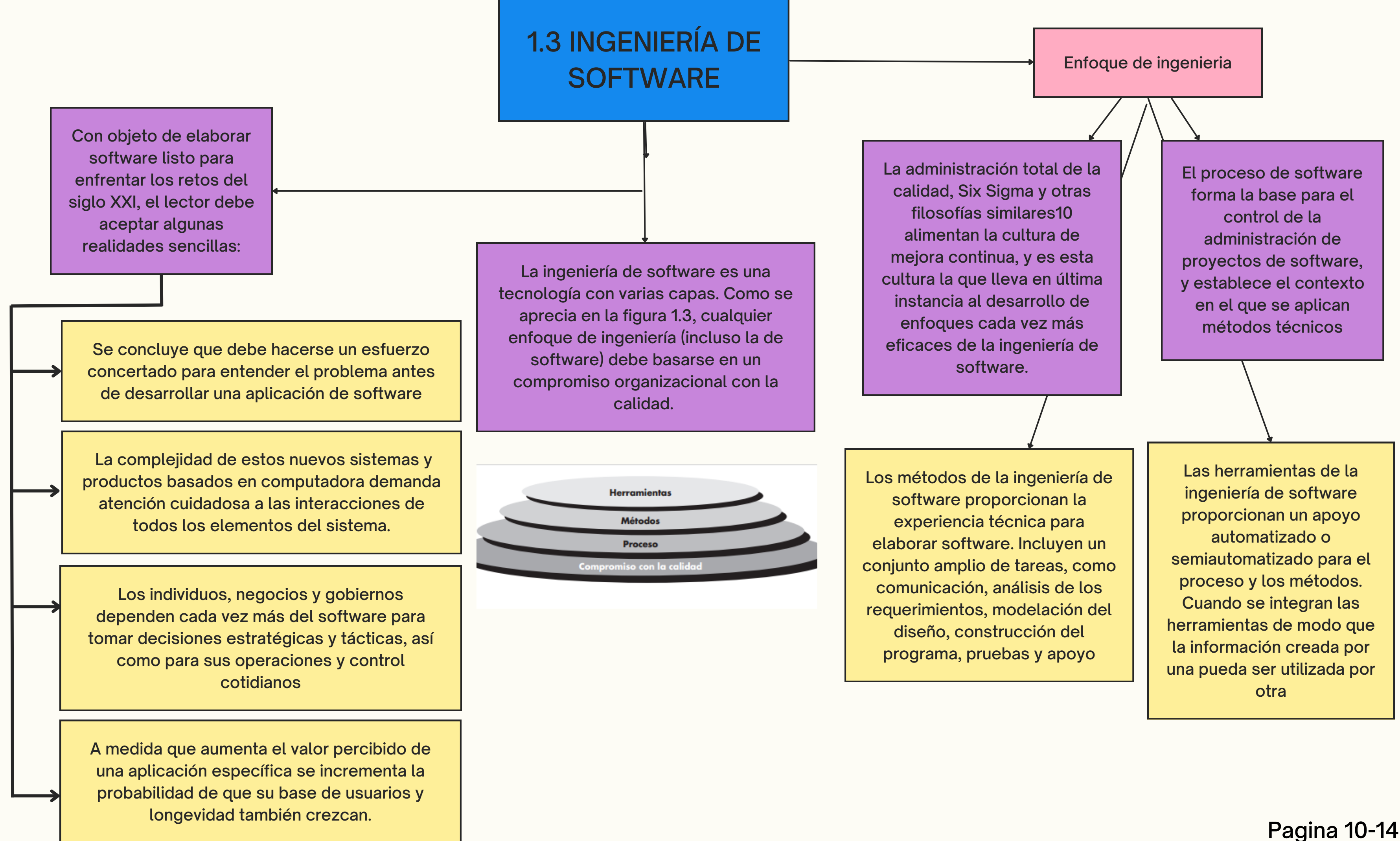
Definición de software

son

INSTRUCCIONES (PROGRAMAS DE CÓMPUTO) Y ESTRUCTURAS DE DATOS QUE, AL EJECUTARSE, PROPORCIONAN CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONES.

- **DUALIDAD DEL SOFTWARE:** ACTÚA COMO PRODUCTO Y VEHÍCULO PARA ENTREGAR OTROS PRODUCTOS.
- **DESARROLLO CON INTELLECTO:** A DIFERENCIA DEL HARDWARE, EL SOFTWARE SE DESARROLLA INTELLECTUALMENTE Y NO SE MANUFACTURA FÍSICAMENTE.
- **NO SE DESGASTA:** A DIFERENCIA DEL HARDWARE, EL SOFTWARE NO SE DESGASTA FÍSICAMENTE, PERO PUEDE DETERIORARSE CON EL TIEMPO DEBIDO A CAMBIOS Y MANTENIMIENTO.
- **CURVA DE FALLAS:** MIENTRAS QUE EL HARDWARE MUESTRA UNA "CURVA DE TINA" CON DESGASTE, EL SOFTWARE EXHIBE UNA CURVA IDEALIZADA QUE SE DETERIORA DEBIDO A CAMBIOS Y ERRORES.
- **MANTENIMIENTO DEL SOFTWARE:** NO HAY REFACCIONES PARA EL SOFTWARE; CADA FALLA INDICA UN ERROR EN EL DISEÑO O PROCESO, HACIENDO QUE EL MANTENIMIENTO SEA MÁS COMPLEJO QUE EL DEL HARDWARE.
- **CONSTRUCCIÓN BASADA EN COMPONENTES:** AUNQUE LA INDUSTRIA SE MUEVE HACIA LA CONSTRUCCIÓN BASADA EN COMPONENTES, LA MAYOR PARTE DEL SOFTWARE SE CONSTRUYE PARA UN USO INDIVIDUALIZADO.
- **IMPORTANCIA DEL DISEÑO:** PARA REDUCIR EL DETERIORO DEL SOFTWARE, SE NECESITA MEJORAR SU DISEÑO.
- **COMPONENTES REUTILIZABLES:** LA REUTILIZACIÓN DE COMPONENTES ES MÁS COMÚN EN EL HARDWARE QUE EN EL SOFTWARE, AUNQUE LA CONSTRUCCIÓN BASADA EN COMPONENTES ESTÁ EN DESARROLLO EN LA INDUSTRIA DEL SOFTWARE.





1.4 EL PROCESO DEL SOFTWARE

Un proceso es un conjunto de actividades, acciones y tareas que se ejecutan cuando va a crearse algún producto del trabajo. Una actividad busca lograr un objetivo amplio (por ejemplo, comunicación con los participantes) y se desarrolla sin importar el dominio de la aplicación, tamaño del proyecto, complejidad del esfuerzo o grado de rigor con el que se usará la ingeniería de software.

Una estructura de proceso general para la ingeniería de software consta de cinco actividades:

Comunicación: Se busca entender los objetivos de los participantes respecto del proyecto, y reunir los requerimientos que ayuden a definir las características y funciones del software.

Planeación: define el trabajo de ingeniería de software al describir las tareas técnicas por realizar, los riesgos probables, entre otros.

Modelado: Crea un “bosquejo” del objeto por hacer a fin de entender el panorama general — cómo se verá arquitectónicamente, cómo ajustan entre sí las partes constituyentes y muchas características más

Despliegue. El software se entrega al consumidor que lo evalúa.

Construcción. Esta actividad combina la generación de código