

El software y la Ingeniería de Software

A continuación se plantean algunos interrogantes para pensar acerca del Software y la Ingeniería de Software. Una vez completado, haremos una puesta en común del conocimiento.

1. ¿Qué cosas consideran que hacen que el software sea distinto al resto de los productos que conocen?

El software es un bien no rival que una vez creado el coste de marginalidad tiende a cero, a diferencia de otros productos el cual puede ser exponencial o lineal. también otra diferencia es el ciclo de vida, mientras el software está sujeto a posibles actualizaciones y mantenimiento, muchos otros tipos de productos no tienen esta característica.

2. ¿Cómo se imaginan la aplicación de la computación ubicua?

la computación ubicua puede llegar a ser interesante, pero me imagino que tendremos mayor intoxicación con la información. podríamos llegar a tener problemas en socializar, problemas depresivos o problemas en la salud. Antes de intentar meter pantallas, comunicación entre más artefactos, se debería trabajar la sustentabilidad, medir el impacto a largo plazo, y sobre todo, la tecnología debería estar caminando al margen de que la cultura la pueda tratar. Una vez se cumplan estos supuestos sería interesante ver este tipo de tecnología para la medicina, chips dentro de un cuerpo que se comuniquen en todo momento el estado del paciente y sepan actuar como una célula tomando las mejores decisiones.

3. Explique, al menos, diez mitos relacionados con el desarrollo de software.

investigando, encontré que hay tres tipos diferentes de mitos:

MITOS DE GESTIÓN	
MITO	REALIDAD
agregar más programadores acelera la solución de problemas	Los programadores nuevos necesitan tiempo para adaptarse e incorporarse a proyectos.
siempre se siguen los libros y estándares	realmente los libros y estándares solo son tomados como referencias a tener en cuenta, no siempre cuenta con la información más actualizada.
mejor tecnología es mejor desarrollo	No siempre tener la mejor tecnología facilita el desarrollo de software, ya que para muchas de las herramientas se necesitan

	más conocimientos.
MITOS DE CLIENTE	
el software flexible es sencillo de modificar	El software flexible no es eternamente modificable, para algunos cambios se podría necesitar modificar todo el sistema.
no necesita mantenimiento una vez entregado	El mantenimiento es parte del ciclo de vida del software, sin este, el mismo podría quedar obsoleto o vulnerable.
siempre es mejor tener un código personalizado	los clientes deberían evaluar si necesitan un código personalizado o si su solución es adaptarse a un software existente con alguna personalización mínima
MITOS DE DESARROLLO	
siempre se entrega a tiempo y dentro del presupuesto	A menudo se tarda más tiempo de lo estimado, surgen errores, nuevos requerimientos y contratiempos.
el software de calidad es costoso y lleva mucho tiempo desarrollarlo	existen metodologías ágiles que aceleran y hacen que el proceso de desarrollo sea más eficiente
con ideas generales o incompletas ya pueden empezar a desarrollar, después realizamos cambios	dejar olvidado los detalles y generar ambigüedades, ocasiona graves conflictos. se podría necesitar reescribir todo el código.
el código más rápido siempre es mejor	no siempre es mejor preferir un código rápido. tiene que ser legible, mantenible y escalable.