9. JUSTIFICACIÓN DE POSIBLES DIFERENCIAS ENTRE LA PROPUESTA Y EL PROYECTO

Para el diseño de un software se ha mantenido tradicionalmente en la industria, una gran diferencia entre el producto esperado y el producto entregado, esto es dado a que las tenendencias tradicionales de programación funcionan de forma statica sin realimentación del usuario directo en el momento de diseñar. De esta forma el usuario al tener una necesidad le daba la tarea al programado que diseñara un programa para satisfacer dicha necesidad. Pero durante el tiempo en que el programador demora en elaborar su nuevo software, este usuario se ha encontrado con muchas mas necesidades que ubieran podido ser cubiertas y solucionadas de una vez con el programa que se esta desarrollando, de esta forma para la entrega final del software, efectivamente el requerimiento inicial fue satisfecho pero en la brecha de tiempo las necesidades que han surgido hacen que el producto ya este por debajo de las necesidades actuales.

Por esta razón nosotros en el desarrollo del software propuesto en este trabajode grado hemos querido que estas diferencias sean beneficiosas para todos las personas que estas involucradas en el proyecto. Nuestro principal lineamiento en el desarrollo del software es la satisfacción del cliente, en este caso nuestro director de Proyecto de grado y los estudiantes de la carrera de ingeniería electrónica . El uso de herramientas ajiles para el desarrollo de software XP y SCRUM, implican una comunicación directa y continual con el usuario del programa y entregas individuales de forma continua de forma que si en el momento de cumplir con uno de los requerimientos iníciales surge la necesidad de cubrir otra necesidad que no se hubiera planteado de forma simultánea se puede resolver, de esta forma ganamos tiempo en el diseño y el producto final es el más satisfactorio y funcional para las necesidades del momento.