1.Indique 5 errores clásicos (de los vistos en el curso) que considere los más críticos en un proyecto de software, con breve explicación de cada uno.  
2. Comparta dicho archivo mediante el link a un repositorio NUEVO de GIT, creado por usted hoy mismo, y que contenga dicho archivo de forma pública. ([juan.cogollo@udea.edu.co](mailto:juan.cogollo@udea.edu.co)), asunto: LINK GIT EXAMEN FINAL

SOLUCIÓN:

Empezaré diciendo que absolutamente todos los errores clásicos vistos en el curso, más específicamente en la lectura puesta, tienen un nivel de importancia determinante en su criticidad, que conlleva a ser complicado la escogencia de tan pocos errores para considerarlos los más críticos, pero para proseguir con la dinámica, se escogieron los siguientes:

(Para ser mas especifico, y sabiendo que se pueden dividir los errores clásicos en 4 áreas, se escogerá un problema para cada área, y la que considero mas importante, tendrá un segundo error asignado)

**PERSONAS**

**Motivación débil:** Se que es en base a estudios, pero se remarca que la falta de motivación en cualquier equipo de trabajo (independiente si es de software o no) puede traer altas consecuencias en el desarrollo de los objetivos, ya que las personas pueden estar realizando las tareas sin que sean direccionadas a la misión y visión de la organización, y en ocasiones esto genera un resultado mediocre y hasta erróneo; la motivación débil consiste también en aplicar motivaciones que pueden volverse libertinaje dentro de un proyecto o un plan.

**Expectativas poco realistas:** Considero que abarca varios de los problemas presentados para personas, ya que si somos detallistas, podemos hablar de expectativas como personas, en todos los ámbitos (ser, saber, hacer) y en este caso, ya sabiendo que es descriptivo el título, podemos decir que pensamos que en un plazo definido, podemos hacer cosas, que realmente no nos da para lograr, sea cual sea el recurso que nos lo limite (tiempo, dinero, personal, motivación), o pensar por ejemplo que dos personas pueden arreglar un problema personal, y que en algunos casos, es poco probable que eso pase.

**PROCESO**

**Planificación insuficiente:** Me atrevo a asegurar también que este error abarca muchos de los otros de este punto, ya que este puede ser el consecuente de que los demás ocurran (insuficiencias en partes de planificación) o consecuencia (perdida de tiempo o abandono), pero se encuentra directamente relacionado, por lo tanto, se considera un conjunto significativo. Como dice el titulo que es también descriptivo, consiste en planificar de manera insuficiente, sin los estatutos o documentaciones planteadas, o que queden agujeros argumentales, técnicos, o teóricos para realizar el proceso.

**PRODUCTO**

**Desarrollo orientado a la investigación:** Básicamente lo que se dice o se entiende es que no hay que ir más allá de lo que los límites de la informática, ya que se vuelve un campo minado, donde podemos dar pasos pocos predecibles en cuanto a planes; y se debe tener en cuenta que es más difícil predecir tiempos, costos y personal, por la adquisición de conocimiento y la implementación de este conocimiento nuevo y las pruebas que eso conlleva.

**TECNOLOGÍA**

**Cambiar herramientas a mitad del proceso:** Considero de manera personal, ya que me ha pasado que este error clásico, puede afectar demasiado el avance, y el impulso que ya llevaba el proyecto, ya que me ha pasado personalmente y la migración de herramientas muchas veces afecta en todo, absolutamente todos los demás marcos, hasta en la motivación; no es un secreto, ya que el titulo lo dice, consiste en cambiar de herramientas con las que se está llevando el proyecto a mitad del proceso.