

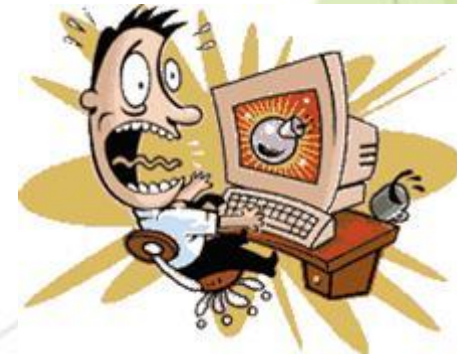


# INGENIERIA SOFTWARE I

Semana 2

# Consecuencias por fallas del software

- Se pueden clasificar en:
  - Consecuencias inmediatas y efectos directos
  - Consecuencias a mediano y largo plazo, y efectos indirectos



# Consecuencias por fallas del software

- Algunos casos de fallas en sistemas de software



- Accidente de un F-18 (1986)

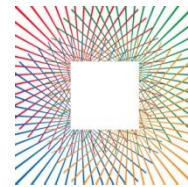


- Sobre costo en sistema de avión de carga C-17 (1989)

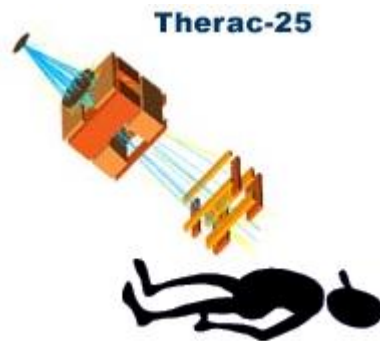
- Explosión del cohete Ariane 5 (1996)



# Consecuencias por fallas del software



*The* **BANK**  
*of* **NEW YORK**





## Consecuencias por fallas del software

- Un caso más





# Software

It is a product developed by a team of professionals (analysts, designers, programmers), with the objective of responding to the requirements of a process within an organization, which is based on a series of requirements, whose objective is to streamline the way in which the procedures are carried out within it.

# ¿Qué es la Ingeniería del Software?

- [Somerville] Es una disciplina de ingeniería que comprende todos los aspectos de la producción de software.

# Historia de la Ingeniería del SW

- **Actualmente** está surgiendo una gran expectativa ante la evolución de la **Ingeniería del Software**, al ir apareciendo nuevos métodos y herramientas formales



# Porque se crea la Ingeniería de Software??

- La ingeniería de software se crea debido a las siguientes características:
- El producto debe ser confiable y realizar sólo las tareas especificadas en los requerimientos.
- El producto debe ser robusto. Esto quiere decir que el software se comporta de manera razonable, incluso en circunstancias no anticipadas desde el principio.
- El producto de software debe ser lo más reutilizable posible, de manera tal que pueda ser incorporado en otro producto de software si se requiere.

## IMPORTANCIA DEL SOFTWARE



Le da al computador  
las instrucciones para  
que realice tareas  
específicas.

# Características deseables del software

Mantenible.

Utilizable.

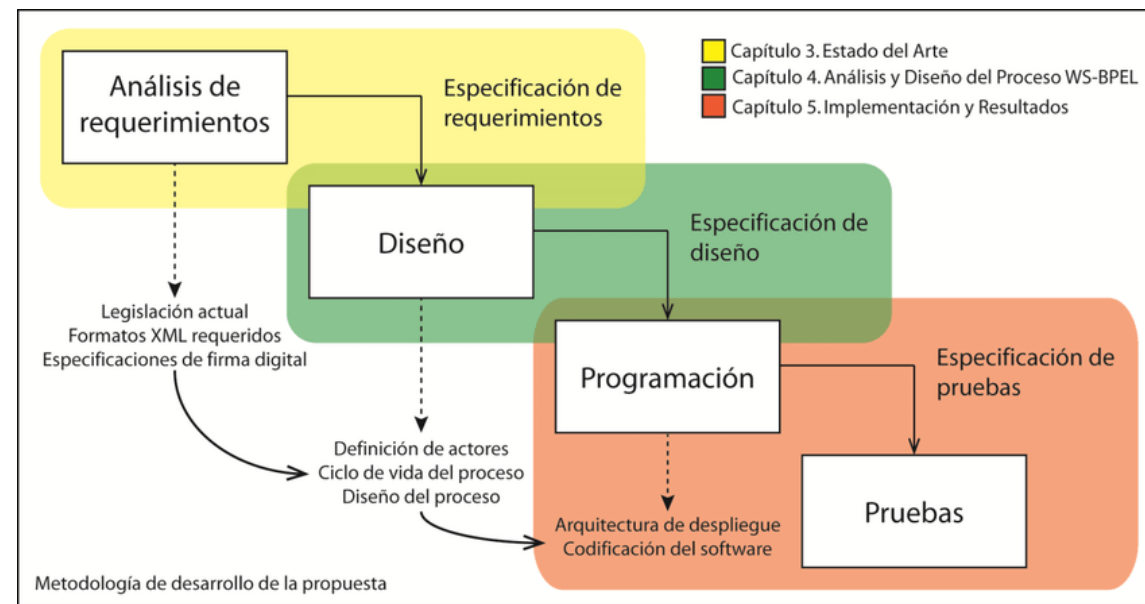
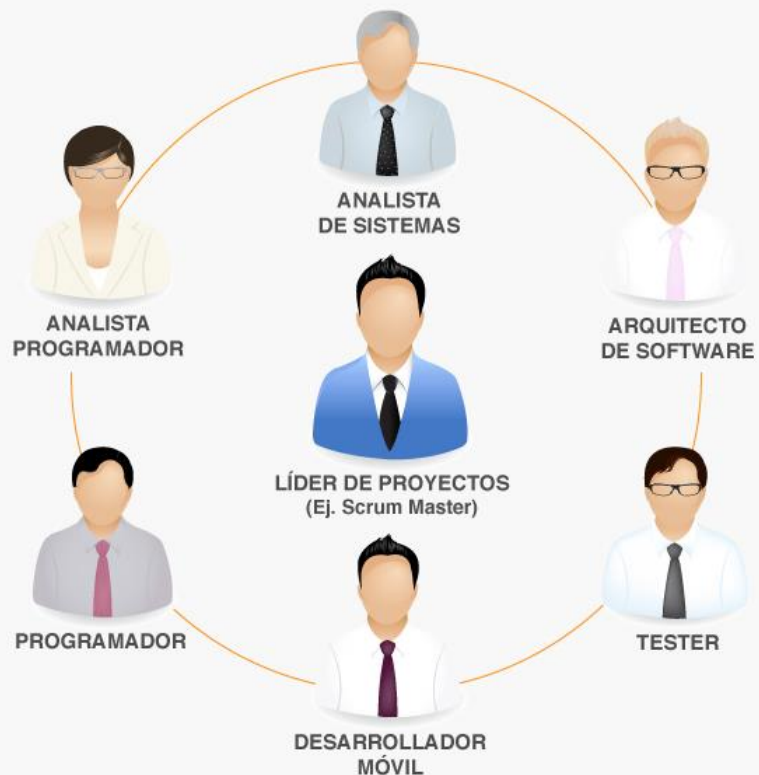
Seguro.

Flexible.

Portable.

Evolutivo.

# Distribución del esfuerzo de un proyecto de programación







Corporación Unificada Nacional  
de Educación Superior

# Gracias

Dudas