Ingenieria de software 1

Teoria: Lunes 11AM

Practica: Miercoles 8AM

Parciales:

Teoria 1 – 19/8/24:

Que es el software?: Instrucciones, procedimientos, reglas, documentacion y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación.

Características:

* Es un elemento lógico
* Se desarrolla, no se fabrica
* No se desgasta

Tipos de software:

* Genericos: Sistemas aislados producidos por organizaciones desarrolladoras de software y que se venden en un mercado abierto.
* Personalizados: Sistemas requeridos por un cliente en particular.

Clasificación:

* Sistemas
* Relación
* Científico y de ingeniería
* Integrado
* Línea de producto
* Aplicaciones web / móvil
* Inteligencia Artificial

Que es la ingeniería de software?

Disciplina de la ingeniería que comprende todos los aspectos de la producción de software desde la etapas iniciales de la especificación del sistema incluyendo la evolución de este, luego que se comienza a ejecutar.

Se aplican teorías, métodos y herramientas.

Usa métodos sistemáticos cuantificables

Dentro de tiempos y costos estimados

Para el “Desarrollo, operacion y mantenimiento” (Desde la necesidad hasta el producto final)

Introducción:

La comunicación:

Es la principal fuente de error

Es la base para la obtención de las necesidades del cliente.

Requerimientos / Requisitos:

Un requerimiento o requisito es una característica del sistema o una descripción de algo que el sistema es capaz de hacer con el objeto de satisfacer el propósito del sistema.

IEEE-Std-610:

(TEXTO IEEE)

Fuentes de requerimientos:

* Documentacion
* Stakeholders (Es cualquier persona o grupo que se vera afectado por el sistema, directa o indirectamente. (Ingenieros, Gerentes, Experto del dominio, Usuarios Finales))
* Especificaciones de sistemas similares

Tipos de puntos vista:

* Interactuadores: Personas que interactúan directamente con el sistema.
* Indirecto: Stakeholders
* Dominio: (VER PPT FALTA)

Elicitacion de requerimientos:

Es el proceso de adquirir (“Eliciting”)[sonsacar] todo el conocimiento relevante necesario para producir un modelo de los requerimiento de un dominio de problema.

Es una actividad principalmente de carácter social, mucho mas que tecnológico.

Los problemas que se plantean son mas psicológicos, no tan técnicos.

Los objetivos son:

* Conocer el dominio del problema para poder comunicarse con cliente y usuarios y entender sus necesidades.
* Conocer el sistema actual (manual o informatizado)
* Identificar las necesidades, tanto explicitas como implícitas, de clientes y usuarios y sus expectativas sobre el sistema a desarrollar.

Existen ciertos problemas de comunicación como por ejemplo:

* Cultura y vocabulario diferente
* No ser concientes de sus propias necesidades
* Dificultad para expresar claramente las necesidades
* Medios de comunicación inadecuados
* Entre otros.

Técnicas de elicitacion:

Métodos discretos (Información Estatica):

* Muestreo de la documentación, los formularios y los

Métodos interactivos (Mas de la gente):

* (FALTAN PPT)

Muestreo de la documentacion:

Para la recolección de hechos a partir de la documentación existente se usan Organigrama, que muestra el propietario y claves de usuarios.

Documetos que describen la funcionalidad del negocio (FALTA PPT)

Investigación y visitas al sitio:

* Investigar el dominio
* Patrones de soluciones
* Revistas especializadas
* Buscar problemas similares en internet
* Consultar otras organizaciones.