



El Diseño Centrado en el Usuario y el fracaso de Software

Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos

Pedro Manuel Gómez-Portillo López
gomezportillo@correo.ugr.es

12 de Diciembre de 2018

Enunciado

Causas habituales del fracaso del software:

1. Objetivos irreales o inarticulados.
2. Estimaciones erróneas de los recursos necesarios.
3. Requisitos del sistema mal definidos.
4. Mal seguimiento del proyecto.
5. Falta de control de riesgos.
6. Escasa o inexistente comunicación entre clientes, desarrolladores y usuarios.
7. Uso de una tecnología inmadura.
8. Incapacidad para manejar la complejidad del proyecto.
9. Practicas de desarrollo poco cuidadas.
10. Mala gestión del proyecto.
11. Motivos políticos asociados con los distintos actores implicados (*stakeholders*).
12. Presión comercial.

¿Cómo la aplicación de técnicas de DCU eliminan o reducen estos problemas?

Ejercicio

1. Objetivos irreales o inarticulados.

A través del uso del DCU es el propio usuario el que establece los objetivos del sistema, por lo que no pueden ser inadecuados.

2. Estimaciones erróneas de los recursos necesarios.

El DCU puede ayudar a clarificar qué recursos son necesarios y cuáles no para el usuario.

3. Requisitos del sistema mal definidos.

El DCU puede ayudar a definir los requisitos del sistema, ya que es el propio usuario el que lo hace con ayuda del equipo de diseño.

4. Mal seguimiento del proyecto.

Como el usuario esta presente a lo largo del desarrollo del proyecto, puede seguir perfectamente cómo éste va evolucionando sin tener que esperar al final del mismo.

5. Falta de control de riesgos.

El DCU solo ayuda en este sentido en lo relacionado con los riesgos relativos al cliente, como la falta de comunicación o los malentendidos equipo/cliente.

6. Escasa o inexistente comunicación entre clientes, desarrolladores y usuarios.

Como se ha indicado en el apartado inmediatamente anterior, el uso del DCU puede ayudar a mitigar este hecho.

7. Uso de una tecnología inmadura.

El DCU no tiene por qué ayudar en este sentido, ya que este es un problema del equipo de desarrollo y no del de elicitación de requisitos.

8. Incapacidad para manejar la complejidad del proyecto.

El hecho de desarrollar iterativamente diversos entregables para el usuario puede ayudar a reducir la complejidad del proyecto, ya que este se divide en subtarear con menos complejidad.

9. Prácticas de desarrollo poco cuidadas.

El uso del DCU podría ayudar en un sentido parecido al punto anterior, ya que al centrarse en el usuario toda la parte relativa a él debería estar más cuidada.

10. Mala gestión del proyecto.

En principio el DCU no influiría mucho en cómo se gestiona el proyecto.

11. Motivos políticos asociados con los distintos actores implicados (*stakeholders*).

El DCU puede ayudar mucho en esto, ya que dichos stakeholders estarían presentes mientras se diseña y desarrolla el proyecto, reduciendo este hecho.

12. Presión comercial.

El DCU aumentaría la presión comercial, ya que es el cliente el que, al estar en contacto directo con el equipo de desarrollo, puede aumentar la presión sobre éstos.