**EL IMPACTO DE SOFTWARE EN NUETRA SOCIEDAD**

El software es uno de los temas que ha avanzado demasiado a través que pasa el tiempo, puesto que hoy en día la mayoría de las cosas se pueden realizar por medio de software, y esto trae tanto cosas positivas como negativas a la sociedad.

Cada día que pasa podemos satisfacer nuestras necesidades por medio del software como en salud, educación, investigación, comunicaciones etc. pero también podemos tener consecuencias ya que a su vez nos acostumbramos a que un software nos arregle la vida sin dar de nuestra parte un poco, por esta razón hay que saber utilizar el software

**ASPECTOS POSITIVOS**

* Mayor comunicación
* Acceso a múltiples tipos de información
* Facilitar actividades

**ASPECTOS NEGATIVOS**

* Sedentarismo
* cibercriminalidad
* Duplicidad de información

**RED NEURONAL ARTIFICIAL (RNA)**

Una RNA es una estructura compuesta de un numero unidades interconectadas (neuronas artificiales), cada unidad posee una característica entrada/salida e implementa una computación local o función. la salida de cualquier unidad está determinada, su interconexión con otras unidades, y posiblemente de sus unidades internas.

**VENTAJAS**

Las redes neuronales artificiales (RNA) tienen muchas ventajas debido a que están basadas en la estructura del sistema nervioso, principalmente el cerebro.

* Aprendizaje: Las RNA tienen la habilidad de aprender mediante una etapa que se llama etapa de aprendizaje. Esta consiste en proporcionar a la RNA datos como entrada a su vez que se le indica cuál es la salida (respuesta) esperada.
* Auto organización: Una RNA crea su propia representación de la información en su interior, descargando al usuario de esto.
* Tolerancia a fallos: Debido a que una RNA almacena la información de forma redundante, ésta puede seguir respondiendo de manera aceptable aun si se daña parcialmente.
* Flexibilidad: Una RNA puede manejar cambios no importantes en la información de entrada, como señales con ruido u otros cambios en la entrada (ej. si la información de entrada es la imagen de un objeto, la respuesta correspondiente no sufre cambios si la imagen cambia un poco su brillo o el objeto cambia ligeramente)
* Tiempo real: La estructura de una RNA es paralela, por lo cual, si esto es implementado con computadoras o en dispositivos electrónicos especiales, se pueden obtener respuestas en tiempo real.

**Mitos de gestión**

La realidad que podemos analizar en los mitos de gestión es que cuando existen normas o estándares en una empresa no se toman opciones de crear nuevas alternativas que nos lleven a una tarea específica, por miedo a que otras normas o estándares no cumplan con lo indicado en las tareas y traer nuevos programadores lo único que hará será retrasar el proyecto.

**Mitos del cliente**

La realidad que podemos analizar en los mitos del cliente es que si el cliente no tiene claro lo que quiere no se podrán definir unos requerimientos satisfactorios lo cual llevara a que el cliente no quede satisfecho con su producto final y pedirá que se cambien dichos requerimientos, si no hay una buena comunicación entre analista y cliente el producto final tendrá fallas.

**Mitos de los desarrolladores**

El trabajo se termina cuando el cliente este satisfecho de su producto, de esta manera la labor ya se podrá dar por terminada.

Haciendo revisiones al software se podrá verificar si hay errores en el sistema.

Se debe entregar un manual de funcionamiento para su mantenimiento y que a su vez sea una guía para otros proyectos.