

Luis García Estrades

Grupo: 12

Dimensiones del éxito en la ingeniería de software

Introducción

- ¿Cuáles son las dimensiones principales para conseguir el éxito en la ingeniería de software?
- Engloba desde la inicial conceptualización del problema, su resolución hasta el mantenimiento
- A través de entrevistas hechas a diversos profesionales se pudieron determinar once aspectos concluyentes para el éxito

Los once aspectos principales identificados

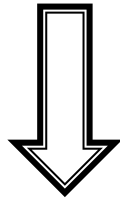
- El proyecto
- El cliente
- El tiempo
- El diseño
- El ambiente de trabajo
- La sensación o emociones
- El feedback
- El designer o developer
- El análisis del producto
- Las componentes
- El posicionamiento

Proyecto

- Se asocia el éxito o el fracaso más al proyecto que a los participantes, sus organizaciones o los productos desarrollados
- Cada proyecto tiene su dificultad intrínseca que afecta a la percepción del éxito
- Aprender de los errores
- El proyecto conecta los otros diez aspectos

El cliente

- De entre los stakeholders es el más importante
- Entender sus problemas



- Solventar y satisfacer sus necesidades

Tiempo

- Incluye el tiempo de planificación, horarios, deadlines y tiempo de negociación.
- Entregar un producto en un tiempo razonable y a un coste adecuado.
- Es importante ajustarse a las fechas marcadas pero han de ser flexibles para conseguir los objetivos.

Diseño

- Se refiere a como funciona el producto
- Especificación y conceptualización
- Planteamiento en general
- Manera de abordar los requerimientos para obtener los resultados deseados

Ambiente de trabajo

- Motivación en el trabajo
- Interés por el proyecto
- Trabajar con compañeros que rinden correctamente
- Formar parte de un equipo de trabajadores altamente cualificados

Sensación o emoción

- No solo depende de que el producto cumpla los requerimientos
- El éxito depende de cómo el cliente percibe los resultados
- La satisfacción del cliente basada en la estética, sentimiento general e instintos y no en la racionalidad y utilidad
- Frustración cuando los sentimientos del cliente \neq a los de los profesionales

Feedback

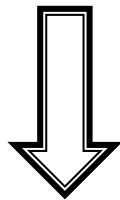
- Por parte de los stakeholders pero el más importante por parte del cliente
- Si se han resuelto los problemas del cliente, cómo se han satisfecho sus necesidades
- Cómo se percibe el resultado del producto

Designer o developer

- Obviamente cómo se ha diseñado el producto
- El desarrollo o construcción
- Plantear y añadir funcionalidades para construir un producto con características superiores a las que el cliente demanda

Análisis del producto

- Crear informes de calidad
- Ver las fortalezas y debilidades del producto desde la parte interna
- Testeo del producto



- Garantizar un producto de calidad

Componentes

- Las propiedades de las partes que conforman el producto determinan el producto en general
- Si una parte falla, la percepción en general del producto se ve comprometida

Posicionamiento

- Aspectos financieros
- Cuota de mercado obtenida
- Posición de la empresa en el mercado

Dimensiones del éxito

- Los once temas identificados por los participantes sugieren que el éxito es una variable multidimensional que depende de varias componentes.
 - Impacto en los stakeholders
 - Eficiencia del proyecto
 - Calidad del producto
 - Rendimiento en el mercado
 - Tiempo

Impacto en los stakeholders

- No solo el impacto del proyecto y los resultados sobre el cliente sino sobre todos los interesados en ellos
- Aspectos financieros, emocionales, sociales y físicos que varían con el tiempo
- El éxito puede percibirse de diferentes maneras (Explotación de los empleados vs satisfacción del cliente)

Eficiencia del proyecto

- Ajustarse al tiempo (no retrasos)
- Tener en cuenta el presupuesto disponible
- Satisfacer las cláusulas contractuales (demandas de los clientes)
- Cumplir los objetivos acorde al tiempo
- Aprovechar los recursos disponibles para obtener buenos resultados en general

Calidad del producto

- Característica intrínsecas
- Diseño y especificación de cada componente
- Vinculada al impacto de los stakeholders y eficiencia del proyecto:
 - Proyectos bajo presión que se salen del presupuesto y de las fechas fijadas -> buen diseño (Hubble NASA)
 - Un buen sistema puede no gustar a los stakeholders y al revés (no detección de errores)
 - Los productos evolucionan de manera impredecible y acaban siendo usados de maneras imprevistas (IP vs Wow)

Rendimiento en el mercado

- Combina varios factores:
 - En productos comerciales: obtener buenos beneficios es considerado exitoso
 - Marcar la diferencia con la competencia o ganarle cuota de mercado (Blu-ray Sony vs Toshiba HD-DVD)
 - Otros productos se juzgan por su utilización y adopción por parte de los usuarios

Tiempo

- Dimensión más compleja
- El impacto en los stakeholders se manifiesta en diferentes etapas de desarrollo (el cliente no ve el producto hasta la 1ª versión)
- Influye en el rendimiento en el mercado (boom inicial pero estancamiento o fracaso a corto plazo y éxito a largo termino)
- El éxito de cada proyecto varía respecto al tiempo

Conclusión

- El éxito en la ingeniería de software es el efecto acumulativo de una iniciativa sobre cada stakeholder respecto al tiempo y la perspectiva tomada

¿Preguntas?

Gracias por la atención