1. Personal Mediocre

Consiste en tener personal que por situaciones complejas de contratación (Ya sea tratar de obtener rápido el personal para trabajar o no saber que se está buscando) no realiza de la manera adecuada su trabajo y en vez de estar referenciados como una ayuda al proyecto representan una carga.

1. Expectativas poco realistas

Tener concepciones poco realistas de la funcionalidad o de los tiempos de fabricación del software conllevara a problemas. Este tipo de expectativas espera que el proyecto pueda desarrollarse en tiempos extremadamente reducidos, con una cantidad de funcionalidad exagerada o con bajo nivel de personal. Este es uno de los principales problemas que se llevan al tratar de implementar elementos como IA donde las expectativas pueden ser poco realistas para los recursos actuales del proyecto. Lo que hace que nunca se alcance la meta esperada.

1. Escatimar en las actividades iniciales

Es menospreciar actividades que son requeridas y esenciales para la funcionalidad y calidad del proyecto como es la definición de requerimientos, la arquitectura y el diseño. Lo que conlleva a saltarse estas u otras áreas. Este termina siendo un gran error que después conllevara a correcciones de mayor tamaño y incluso costes más significativos.

1. Exceso de requerimientos

Un software comúnmente no puede resolver todos los problemas inherentes al sistema y al cliente con tiempo limitado, lo que significa que ponemos muchos requerimientos que a veces no traen valor al sistema, como la eficiencia donde no es realmente necesaria. Esto sucede cuando nos centramos en poner más requerimientos de los que verdaderamente exige el sistema. En un software para 5 personas es ¿necesario permitir la conexión de un millón?

1. Cambiar de herramientas a mitad del proceso

El cambio de herramientas tiene normalmente un costo inherente de capacitación del personal, rehacer trabajo y evitar errores. Lo que normalmente es gasto a considerar mucho más si estamos en la mitad del desarrollo. Donde podemos dejar de entregar valor por dedicarnos a usar una nueva herramienta. Esta muy relacionado con el punto anterior ya que normalmente se realiza cuando hay una funcionalidad que se desea adquirir pero que puede no estar planteada en los requerimientos del proyecto ya que no es estrictamente necesaria.