Errores clásicos

1. Motivación débil: Se puede presentar al inicio o al final de un proyecto ya sea porque los desarrolladores no se apasionen por el proyecto o por agotamiento en el proyecto.
2. Expectativas poco realistas: Se quiere realizar el proyecto con tiempos o costos o personal insuficiente.
3. Omitir tareas necesarias de estimación: No se realizan procesos de planeación en los cuales se calculan tiempos para el desarrollo de los mismos.
4. Excesos de requerimientos: Se presenta al inicio del proyecto cuando se planean requerimientos que no son necesarios.
5. Empleados controlados incontrolados: Cuando una persona no tiene un buen trabajo en equipo o no facilita el trabajo en equipo y puede generar atrasos en el desarrollo.