



Materia: Fundamento de Ingeniería en
Software

Tema: Mitos sobre el software
presentados en el libro *Ingeniería de
Software* de Ian Sommerville.

En el ámbito de la informática, los “mitos del software” no son leyendas fantásticas, sino creencias erróneas, prejuicios o actitudes que han sido adoptados tanto por gestores como por clientes y desarrolladores a lo largo de las décadas. Según Roger Pressman, estos mitos surgen del intento de aplicar el sentido común o prácticas de la manufactura tradicional a una disciplina tan abstracta y lógica como es la ingeniería de software. Aunque suelen presentarse como soluciones razonables ante la presión de los costos y los plazos, en realidad ocultan una falta de comprensión sobre la verdadera naturaleza del desarrollo de sistemas.

1-El mito de la “Horda Mongoliana” (Gestión): *“Si nos retrasamos, podemos añadir más programadores y recuperar el tiempo perdido”.*

- Se cree que el software es como un mecanismo físico donde más componentes o piezas aceleran la entrega. Sin embargo, en el software, integrar a alguien nuevo requiere que los programadores que ya están trabajando dediquen tiempo a enseñar al recién llegado (capacitarlo), lo que ralentiza el proyecto aún más (conocido como la Ley de Brooks).

2-El mito de los estándares guardados (Gestión): *“Tenemos un manual lleno de estándares y procedimientos; mi personal ya tiene todo lo que necesita”.*

- Muchas empresas presumen de tener carpetas llenas de procesos de altos estándares de calidad, pero estos suelen estar desactualizados, obsoleto o ser tan rígidos que nadie los usa.
- **3-El mito de los objetivos generales (Cliente):** *“Basta con una descripción general de lo que quiero; los detalles se pueden ver más adelante”.*
- Los clientes a veces temen ser específicos al inicio. El problema es que una base ambigua es la receta perfecta para el desastre, ya que los desarrolladores podrían construir algo que no tiene nada que ver con la necesidad real, obligando a repetir todo el trabajo y frustrando al desarrollador con el cliente mismo por no entenderlo.

4-El mito del software flexible (Cliente): *“El software es fácil de cambiar, por lo que podemos hacer modificaciones en cualquier momento”.*

- Aunque el código se puede editar, el costo de un cambio aumenta exponencialmente a medida que avanza el proyecto. Un cambio que cuesta poco en la fase de diseño puede costar una fortuna si se solicita cuando el sistema ya está en pruebas obligando en ocasiones a rediseñar todo el código.

5-El mito del programa terminado (Desarrollador): *“Una vez que el programa corre y funciona, mi trabajo ha terminado”.*

- Muchos programadores creen que el éxito es entregar el archivo ejecutable. La realidad es que entre el 60% y el 80% del esfuerzo total de un software ocurre en el mantenimiento, corrigiendo errores y adaptando el programa a nuevos cambios del entorno

Estos mitos no son inofensivos; afectan directamente el éxito de un proyecto al generar falsas expectativas. Cuando un cliente cree en la flexibilidad absoluta del software, se siente frustrado cuando se le cobra más por un cambio de último minuto. Por otro lado, un gestor que intenta “arreglar” un retraso contratando más gente sin planificación acaba aumentando los costos y el caos interno.

Para el buen programador entenderá que desarrollo de proyectos siempre estará en alerta con los típicos problemas que se presenta, poca claridad con el cliente, falsas expectativas, promesa de plazos cortos, la falta de directrices claras y el poco mantenimiento después de ejecutar el programa.