

¿**Qué es** la ingeniería de software?

- Análisis de procesos
- Gestión de proyectos
- Técnicas y herramientas para desarrollar software
- Uso de tecnologías y prácticas de las ciencias de la computación, manejo de proyectos, ingeniería, etc
- Desarrollo y mantenimiento de sistemas de software
- Enseña las buenas prácticas de desarrollo
- Es el estudio de los principios y metodologías para el desarrollo y mantenimiento de sistemas software

¿**Para qué sirve** la ingeniería de software?

Organización de equipos de software

Resolución de problemas relacionados al software

Optimizar procesos del desarrollo de software

Mejorar la calidad de los productos de software

Gestión y mantenimiento de software

Dirigir y asesorar programadores durante el desarrollo de aplicaciones

Aprender distintas técnicas y herramientas sabiendo sus casos de uso

Sirve para aplicar prácticamente el conocimiento científico al diseño y construcción de programas de computadora.

Estimar tareas, costos y plazos de ejecución de proyectos

Coordinar a los integrantes que forman parte del equipo (incluyendo clientes)

Sirve para establecer los principios y métodos de la ingeniería a fin de obtener software de modo rentable, que sea fiable y trabaje en máquinas reales.

¿**Cómo lo harían?**/¿**qué etapas tendría?**/¿**que actores/personajes creen que participan en el desarrollo de un software?**

Etapas: (modelo cascada por ej)

1. Se especifican los requisitos
2. Se realiza el diseño del software
3. Construcción o Implementación del software
4. Integración de pasos anteriores
5. Pruebas (o validación) del funcionamiento
6. Despliegue (o instalación) del software
7. Mantenimiento

Actores: ingenieros, licenciados en sistemas, programadores

## Calculadora

Se nos presenta una **problemática** propuesta por el profesor. Tenemos que crear una calculadora. Empezamos haciendo **preguntas** al profe (cliente), apuntando todos los **requisitos** que crea necesarios para esta implementación de calculadora. Luego, realizamos un **análisis** de los **costos** basándose en los **requerimientos**. Nos ponemos en contacto con un **diseñador gráfico** ya que no tenemos experiencia en el tema y le vamos mostrando los diferentes mockups al profe para mantener una comunicación de que su idea esté plasmada correctamente. Finalmente, realizamos la **codificación** del proyecto con sus respectivas **pruebas** (testing) y realizamos el **despliegue**. Si en el futuro surge algún descontento o problemática, nosotros realizamos su respectivo **mantenimiento**.

### Etapas:

1. Problema
2. Plazos / requisitos / costos
3. Arquitectura
4. Diseño
5. Código
6. Testeo
7. Despliegue
8. Mantenimiento.

### Actores:

- Cliente/s (profesor)
- Ingenieros (arquitectos de software, analistas en sistemas de información)
- Diseñadores gráficos
- Administradores de sistemas.

**Comentado [1]:** Algo así masomenos para hablar si pregunta como la haríamos

**Comentado [2]:** dale sisi

**Comentado [3]:** Bien ahi