¿que es la ing de software?

Conceptos y
metodologias que
se aplican en las
distintas etapas de
un ciclo de
desarrollo de un
producto software

La ingenieria en software es una diciplina que utiliza estructuras, herramientas y tecnicas informaticas para la creacion de sistermas informaticos programados

- Es un método de programación que ayuda a que todo sea más universal, lo que ayuda a los programadores a entenderse de una mejor forma generando así una mayor organización

- Creación de software a través de una planificación o un método conceptualmente establecido para llevar a cabo este proceso de una forma eficiente Estudio sobre las mejores técnicas, modelos y diseños para implementar y planificar dle desarrollo de SW

Consiste en la metodología y comprensión de los software y programas

> Minimizar errores

Análisis de procesos

Gestión de proyectos Técnicas y herramientas para desarrollar software

Desarrollo y mantenimiento de sistemas de software Es el estudio de los principios y metodologías para el desarrollo y mantenimiento de sistemas software

Uso de tecnologías y prácticas de las ciencias de la computación, ingeniería, etc

Buenas prácticas de desarrollo

<u>; para que creen que sirve la inq de software ?</u>

Para establecer un flujo de elaboracion de un software de manera de que la colaboracion no sea interrumpida por ninguna parte que se encuentre involucrada en el proyecto

Para realizar un software de calidad, que cumpla con las necesidades del cliente y sea de fácil mantenimiento Desarrollar software de excelencia Sirve para que todo sea más sencillo tanto como para usar y programar

-Sirve para el desarrollo de software, al cual lleva a cabo un proceso que se divide en etapas.

Ser más eficiente y tener las respuestas adecuadas frente al diseño e implementación de SW Coordinar a los integrantes que forman parte del equipo (incluyendo clientes)

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

Optimizar procesos del desarrollo de software

Organización

software

de equipos de

Estimar tareas, costos y plazos de ejecución de proyectos

Mejorar la

software

calidad de los

productos de

Resolución de problemas relacionados al software

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.

Poder coordinar el desarrollo de softwares dificiles

Crear programas informaticos que satisfagan las necesidades de las personas Poder diseñar y desarrollar programas informaticos

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

Team

- Cliente - Product
Owner- Analista
Funcional- Arquitecto
de Software- Diseño
UI / UX- Equipo de
desarrollo- Lider de
proyecto - Lider
tecnico

Que etapas tendria?Etapa de toma de
requerimientos- Etapa
de analisis de
viabilidad del
proyecto - Etapa de
planificacion- Etapa
de analisis de
producto- Etapa de
desarrollo- Etapa de
testing- Etapa de
retrospeccion

Actores:

- -Cliente
- -Desarrollador
- -Diseñador
- -Testers

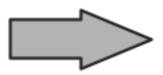
Consultar las funciones que va a requerir la calculadora y a que clientela está orientada la calculadora, ya sea para científicos, matemáticos o usuarios domésticos.

Determinar la metodología que se va utilizar en el proceso del proyecto Diseñar y realizar una etapa de testeo donde probamos el producto con distintos tipos de clientes para optimizar su funcionamiento a la clientela deseada. Etapas: -Problema
-Plazos/requisitos/cost
os -Arquitectura
-Diseño - Código
-Testeo - Despliegue

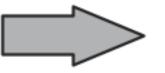
-Testeo -Despliegue -Mantenimiento. Actores:-Cliente/s(prof esor) -Ingenieros (arquitectos de software, analistas en sistemas de información) -Diseñadores gráficos -Administradores de sistemas

Actores:-Director general-Equipo de desarrollo-Equipo financiero-Equipo de investigacuon del mercado-Marketing-C liente mercado para ver que tipos de calculadora hay. -Que tipo de calculadora queremos desarrollar (Cientifica, normal). -Planificar costos y tiempo de desarrollo. -Desarrollo de la calculadora. -Control de calidad de la calculadora. -Entrega de la

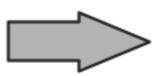
requerimientos



viabilidad



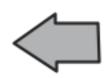
planificar



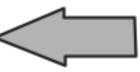
diseño



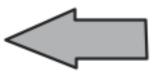
mantenimiento



EntregaPto / Despliege <



Testing



desarrollo