

¿que es la ing de software?

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

La ingeniería en software es una disciplina que utiliza estructuras, herramientas y técnicas informáticas para la creación de sistemas informáticos 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 el 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

¿para que creen que sirve la ing de software ?

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)

Organización de equipos de software

Mejorar la calidad de los productos de software

Resolución de problemas relacionados al software

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

Optimizar procesos del desarrollo de software

Estimar tareas, costos y plazos de ejecución de proyectos

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 difíciles

Crear programas informaticos que satisfagan las necesidades de las personas

Poder diseñar y desarrollar programas informaticos

+1

¿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

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.

Etapas: -Problema
-Plazos/requisitos/costos
-Arquitectura
-Diseño -Código
-Testeo -Despliegue
-Mantenimiento.

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

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

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.

Actores:-Director general-Equipo de desarrollo-Equipo financiero-Equipo de investigacion del mercado-Marketing-C cliente

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



