

Metodos de Investigacion para Ingenieria del Software



English



Patrones de Productos Relacionados

- Analisis de Datos de una Experimentacion Mediante el Contraste de Hipotesis
- Analisis de Datos entre Dos Variables Mediante la Tecnica de Correlacion
- Ejecucion de Experimentacion
- Planificacion de Experimentacion



Metodos y Modelos Relacionados

- Ninguno



Ejemplos

- Ninguno



Video Explicación

- Ninguno



Descripción



La disciplina de la Ingeniería del Software es definida de manera general como un área de la Ingeniería que ofrece métodos y técnicas para desarrollar y mantener software. Sin embargo, el software evoluciona constantemente y se hace imprescindible que los métodos y técnicas de esta joven disciplina se mantengan en un proceso de mejora constante; por tal motivo, se presenta en este apartado un conjunto de patrones pensado y diseñados especialmente para ser utilizados por los investigadores involucrados en la generación de nuevo conocimiento dentro de la Ingeniería del Software. Cabe destacar, que estos métodos no son exclusivos de la Ingeniería del Software y que se pueden utilizar en cualquier otra disciplina.




Restricciones (*Forces*)

- **Tipo de Organización:** Centro de Investigación, Universidades, PyMEs, Grandes Empresas.



Recursos de Información

- Jedlitschka, A., Pfahl, D..(2005).  *Reporting Experiments in Software Engineering. ISERN-REPORT-06-01.* Fraunhofer Institute for Experimental Software Engineering.
 - Juristo, N., Moreno, M.A. (2001). *Basics of Software Engineering Experimentation.* Springer.
 - Raposo, F. Experimentation in Software Engineering: *An Introduction* <http://www.rise.com.br>
 - Wohlin, C., Runeson, P., Höst, M., Ohlsson, M.C., Regnell, B., Wesslén, A. (2000). *Experimentation in Software Engineering: An Introduction.* Springer
-