

CUADRO COMPARATIVO ENTRE METODOLOGÍAS DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

JIMENEZ SIBAJA JAIRO OSMAN

Nombre de la metodología	Fases/descripción	Ventajas	Desventajas	Tipo de proyectos
EORM(metodología de relación entre objetos)	<p>ANÁLISIS Se trata de orientar a objetos al sistema, sin considerar los aspectos hipermediales.</p> <p>DISEÑO Modifica el modelo de objetos obtenidas añadiendo la semántica apropiada a las relaciones.</p> <p>CONSTRUCCIÓN Se transforman los esquemas en código y se guardan en una base de datos orientadas a objetos.</p>	<p>Flexibilidad entre relaciones de los nodos.</p> <p>La reutilización de código y librerías.</p> <p>Encajamiento de relaciones semánticas</p>	<p>Problemas a funcionamiento del sistema o aspectos de interfaz.</p> <p>La captura de requisitos es muy pobre.</p> <p>Falta de comentarios o documentación.</p>	Diseñado para proyectos de gran cantidad de gráficos y multimedia.
OOHDM (Metodología de desarrollo de hipermedia orientada a objetos)	<p>CONCEPTUAL Se construye un esquema conceptual representado por los objetos del dominio, las relaciones y colaboraciones.</p> <p>NAVEGACIONAL Se construye una vista sobre un diseño conceptual, en dos esquemas: el de clases y de contextos navegacionales.</p> <p>INTERFAZ ABSTRACTA Se especifican los aspectos de interfaz</p> <p>IMPLEMENTACIÓN Se juntan todos los modelos y se corre la aplicación.</p>	<p>Hace una separación clara entre lo capas (conceptual, navegacional y visual).</p> <p>Realiza un estudio profundo de los aspectos de interfaz</p>	<p>Carece en cuanto a funcionamiento del sistema.</p> <p>No ofrece ningún mecanismo para trabajar con múltiples actores.</p>	Diseñado para aplicaciones multimedia

CUADRO COMPARATIVO ENTRE METODOLOGÍAS DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

JIMENEZ SIBAJA JAIRO OSMAN

SOHDM(Método que Desarrolla Diseño en panoramas)	<p>ANÁLISIS Se realizar un estudio de las necesidades de la aplicación, del entorno de trabajo y de los actores. Para conseguir los escenarios de las actividades.</p> <p>MODELADO DE OBJETOS Se desarrolla un diagrama de clases que representa la estructura del sistema.</p> <p>DISEÑO DE VISTAS Se reorganizan los objetos en unidades que representan una vista de los objetos del sistema.</p> <p>DISEÑO NAVEGACIONAL Se reestructuran las vistas definiendo los enlaces entre los escenarios del sistema.</p> <p>DISEÑO DE LA IMPLEMENTACIÓN En esta parte se diseñan las páginas, la interfaz y la base de datos del sistema.</p> <p>CONSTRUCCIÓN Se construirá de la base de datos del sistema, la cual será utilizada por la aplicación.</p>	<p>Le da mucha importancia a los requisitos.</p> <p>Cubre todas las fases del proceso de desarrollo, obviando la implantación y las pruebas.</p>	<p>Su nomenclatura es muy cerrada.</p>	<p>Diseñado para proyectos con una seria de requisitos exhaustivo.</p> <p>Muy útil en aplicaciones orientadas a objetos.</p>
WSDM(método de diseño para sitios web)	<p>MODELO DE USUARIO Se identifican y clasifican los usuarios que van a hacer uso de la aplicación Web.</p>	<p>Es adaptable a nuevos requisitos.</p>	<p>Al utilizar más tiempo en la obtención de requerimientos utiliza</p>	<p>Diseñado para proyectos con aplicaciones web muy robustas.</p>

CUADRO COMPARATIVO ENTRE METODOLOGÍAS DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

JIMENEZ SIBAJA JAIRO OSMAN

	<p>DISEÑO CONCEPTUAL Durante el modelado conceptual se realizan dos tareas a la vez: el modelado de objetos, que se llama modelo conceptual y el diseño de la navegación.</p> <p>DISEÑO DE IMPLEMENTACIÓN Se modela la interfaz para cada rol de usuario, la creación de alta funcionalidad, el código de los programas técnicos y la creación y diseño de la página principal.</p> <p>REALIZACIÓN DE IMPLEMENTACIÓN Se codifican todos estos los aspectos en el lenguaje seleccionado.</p>	Mayor separación de capas.	más tiempo para su desarrollo.	
RNA (Método de Análisis de Navegación Relacional)	<p>ANÁLISIS DEL ENTORNO Se clasifican a los usuarios finales de la aplicación según sus perfiles.</p> <p>DEFINICIÓN DE ELEMENTOS Se enlistan los elementos de interés para su documentación.</p> <p>ANÁLISIS DEL CONOCIMIENTO Se desarrollar un esquema, Para identificar los objetos, los procesos y las operaciones.</p>	<p>Analizar los requisitos conceptuales de manera independiente a los navegacionales.</p> <p>Dispone de documentación detallada de sistema</p>	Falta de fiabilidad	Para proyectos web creados en base de sistema de herencia.

CUADRO COMPARATIVO ENTRE METODOLOGÍAS DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

JIMENEZ SIBAJA JAIRO OSMAN

	<p>ANÁLISIS DE NAVEGACIÓN Se verifica que el esquema obtenido en la fase anterior sea enriquecido.</p> <p>IMPLEMENTACIÓN DEL ANÁLISIS En esta fase el esquema fina se pasa a un lenguaje entendible por la máquina.</p>			
UWE (Metodo de Ingeniería Web basada en UML)	<p>ANÁLISIS DE REQUISITOS Fija los requisitos funcionales de la aplicación en un modelo de casos de uso.</p> <p>DISEÑO CONCEPTUAL Materializado en un modelo de dominio, considerando los requisitos reflejados en los casos de uso.</p> <p>DISEÑO NAVEGACIONAL Modelo de la Estructura de navegación muestra la forma de navegar ante el espacio de navegación.</p> <p>DISEÑO DE PRESENTACIÓN Representa las vistas del interfaz del usuario mediante modelos UML.</p>	<p>Uso exclusivo de estándares reconocidos como UML compatible con internacionalmente.</p> <p>Establece un formalismo más rígido.</p>	Uso de restricciones escritas	Diseñado para proyectos especializados en la especificación de aplicaciones adaptativas
RUP (Rational Unified Process)	<p>INICIO El Objetivo es determinar la visión del proyecto.</p>	Proporciona mecanismos para modularizar y parametrizar secciones del modelo de tiempo real.	Carece en cuanto a la propuesta para representar aspectos como la interfaz de usuario, la	Para proyectos de aplicaciones web en tiempo real.

CUADRO COMPARATIVO ENTRE METODOLOGÍAS DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

JIMENEZ SIBAJA JAIRO OSMAN

	<p>ELABORACIÓN</p> <p>El objetivo es determinar la arquitectura óptima.</p> <p>CONSTRUCCIÓN</p> <p>El objetivo es llevar a obtener la capacidad operacional inicial.</p> <p>TRANSMISIÓN</p> <p>El objetivo es llegar a obtener el reléase del proyecto. Esto se logra que as fases se desarrollen mediante el ciclo de iteraciones.</p>		<p>multiplicidad de medios en los tipos de información o la complejidad de la navegación dentro del sistema.</p>	
--	--	--	--	--