**Metodologías del desarrollo del software**

El desarrollo de software el autor lo marca como un arte porque es interesante como al desarrollar el software puedes imaginar los códigos, aparte de que el desarrollo de software son métodos y técnicas. Hay una forma de organizar los equipos de trabajo, los cuales forman soluciones a los problemas planteados

Hay puntos importantes los cuales un software debe de tener requerimientos, el cual muestra lo ya mencionado la solución del problema por medio del software, uno de los más importantes que es el código el cual se implementa de parte de la solución que presenta

Aparte lo métodos de software o ya el software, está diseñado ya lo dicho para la solución de problemas y para un mejor desarrollo o progreso en una industria, o proceso mercado técnico el cual ayuda mucho a cualquier tipo de empresas, cualquier metodología ayuda a la realización de tareas, el a completar cualquier tipo de tareas, el mejoro de un resultado, etc.

Aparte hay dos metodologías del desarrollo de software, una son las tradicionales y las agiles, las tradicionales tienen 5 puntos de o pasos para el desarrollo del software; el primero es waterfall, el segundo prototipado, el tercero espiral, el cuarto es incremental, y el quinto es el diseño rápido de aplicaciones (RAD). Los métodos tradicionales ayudan a que al inicio d un proyecto se pueda dirigir bien o enfocar bien al inicio de los pasos pero este a contrario de los agiles, no permiten hacer cambios y lo siclos de desarrollo no son recomendables al usarlos en estos.

A contario los métodos de desarrollo de software agiles permite hacer un cambio de idea o solución a un problema, este tiene cuatro fases; Kanban, acrum, lean, programación extrema (px).

* **¿Qué es y para qué sirve una metodología para el desarrollo de software?**

Es un conjunto de pasos a seguir para poder llevar a cabo un proyecto de desarrollo de software

* **¿Cuáles son las metodologías de desarrollo de software?**

son dos, las metodologías tradicionales y las agiles.

* **¿Cuál es la metodología de desarrollo de software más usada y por qué?**

Se usan más las metodologías agiles ya que estas permiten un desarrollo de software mas pronto, aparte de que se pueden realizar cambios y modificaciones de los tradicionales.

* **¿Qué es una metodología tradicional en el desarrollo de software?**

Una metodología tradicional es un método de desarrollo de software, ya mencionado, ya que estos ayudan a un proceso lineal, pero a su ves estas no pueden empezar de una etapa adelantada que otra ya que estas no se pueden cambiar su modo de trabajo.

* **¿Qué es una metodología ágil en el desarrollo de software?**

Estas se basan en la metodología incremental, estas al igual que las otras su proceso es cíclico, pero en cambio su proceso es mas corto, aparte de que estas se adaptan a los cambios que se realizan en el proceso del desarrollo, aparte estas permiten cualquier tipo de cambios para su mejoro, los cambios no son tan drásticos y pueden ser cambios minuciosos.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Metodología/Criterio | Cascada o lineal | Basada en Prototipos | Incremental o interactiva | Desarrollo Rápido de aplicaciones | Espiral | Programación extrema (XP) | Scrum | ICONIX | Mobile-D | Transformación digital |
| Escribe una breve descripción de las metodologías | Este estilo de desarrollo cuando se ejecuta no puedes avanzar si no se termina el paso anterior del que se debe realizar. | Este se basa en una realización de un prototipo a lo que se quiere hacer, no importa si no se termine, lo que importa es que se pueda dar una idea inicial | Es un método el cual se puede moldear, es parecido como el de cascada y de prototipos siendo este evolutivo | Esta es como la lineal y también de prototipos, pero este no se guía mucho de los pasos a seguir, aparte que no los tiene, ya que es un proceso a realizar | Este es igual parecido al de cascada y lineal, pero este avanza cíclicamente y no requiere de pasos a seguir | Este fue creado para evitar mas cosas extras la cual esta va más enfocada a un producto final el cual se procura reducir el costo | Esta es una modalidad en trabajo en equipo ya que este es uno de los queridos | Este es independiente, pero tiene una misma funcionabilidad ya que este ayuda a un buen resultado | Este se enfoca en el desarrollo de aplicaciones mobiles u softwares | La transformación digital se refiere en la evolución y disecación de un software |
| Menciona cuál es su relación con el desarrollador y/o cliente | Este puede ser de un uso bueno pero largo | Este siendo prototipo ase entrega al cliente, para su toma de decisiones para el desarrollo | Este ayuda al usuario a poder tener la solución más rápido | Este ayuda al usuario a tener un software eficaz y rápido | Este ayuda ya que se puede repetir su función y este puede mejorarse constantemente | Este es una forma de trabajo intensivo en cual el desarrollador le ayuda a obtener resultados positivos | Este ayuda al desarrollador poder trabajar de forma segura | Este como generalmente los demás puede ayudar al usuario y desarrollador | Este es practico con el usuario ya que cualquiera en la actualidad lo utilizan todos | Esta mejora el diseño de cada problema, y su mejoro ayuda a cada usuario |
| Menciona cuales son las características propias del modelo | de que esta etapa debe realizarse conforme a cada paso para su elaboración | Se utiliza prototipo para una idea general | Este ya realizado se puede agregar especificaciones funcionalidades o de lo que el usuario requiera usar | En este desarrollo no cuenta mucho la rapidez de como se realiza el trabajo, sino un trabajo con una buena realización | Tienen una creciente gestión de riesgos y un incremento de ejecución | Es eficaz en su desarrollo en cualquier problema, este aplica pruebas continuas para su bajo precio | Producto backlot, sprint backlot, sprint planning, daily scrum, sprint review, sprint retrospective | Este se verifica cada función para su mejoro del desarrollo | Este no presenta muchas características a que es usualmente práctico | Sus características enfocan en lo general de cada software |
| Menciona cuáles son sus fases o etapas | análisis, diseño, codificación, ejecución, verificación, mantenimiento | Planeación, modelado, elaboración, desarrollo, retroalimentación, comunicación, entrega | Inicialización, periodos de iteración, lista de control | No tiene faces o etapas ya que este hace un proceso directo | Determinar objetivo, análisis de riesgo, desarrollar, planificar | Por ahora ninguna ya que es directo con el resultado de un problema | Desarrollo, calidad, secuencial y cascada, comunicación | Análisis de requisitos, análisis y diseño, diseño, implementación | Sus faces son muy comunes como las demás | Sus faces no tienen ninguna en general |
| Representa de forma MODELO LINEAL SECUENCIALgráfica o estructural de la metodología |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Menciona cuál es su campo de aplicación en el desarrollo de Sw | En metodologías del desarrollo del software con objetivos de fechas, tiempos o propuestas determinadas | Design Thinking en el desarrollo de softwares - KhompCon el prototipo se puede realizar el producto final ya haciéndole ajustes el cual el cliente quiere | Generalmente se puede usar en cualquier tipo de situación como las anteriores | A comparación de los otros es eficaz por que este puede resolver bien un problema | Es eficaz, pero, en su momento puede no ser muy opcional con la rapidez de su desarrollo | En si su campo de aplicación es general ya que es amplio su uso | Este ya que es partico y usable para cualquier tipo de resultado practico | El mejoro que le hace en cada función proporciona su eficaz | Su campo de aplicación es generalmente en software de mobiles | Su campo de aplicación es general su uso |