

METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

INTEGRANTES:

- DEYVI RIVERA
- BERNARDO SUARES
- MATEO UNDA

GRUPO 2 - 1951

ESTRUCTURADA

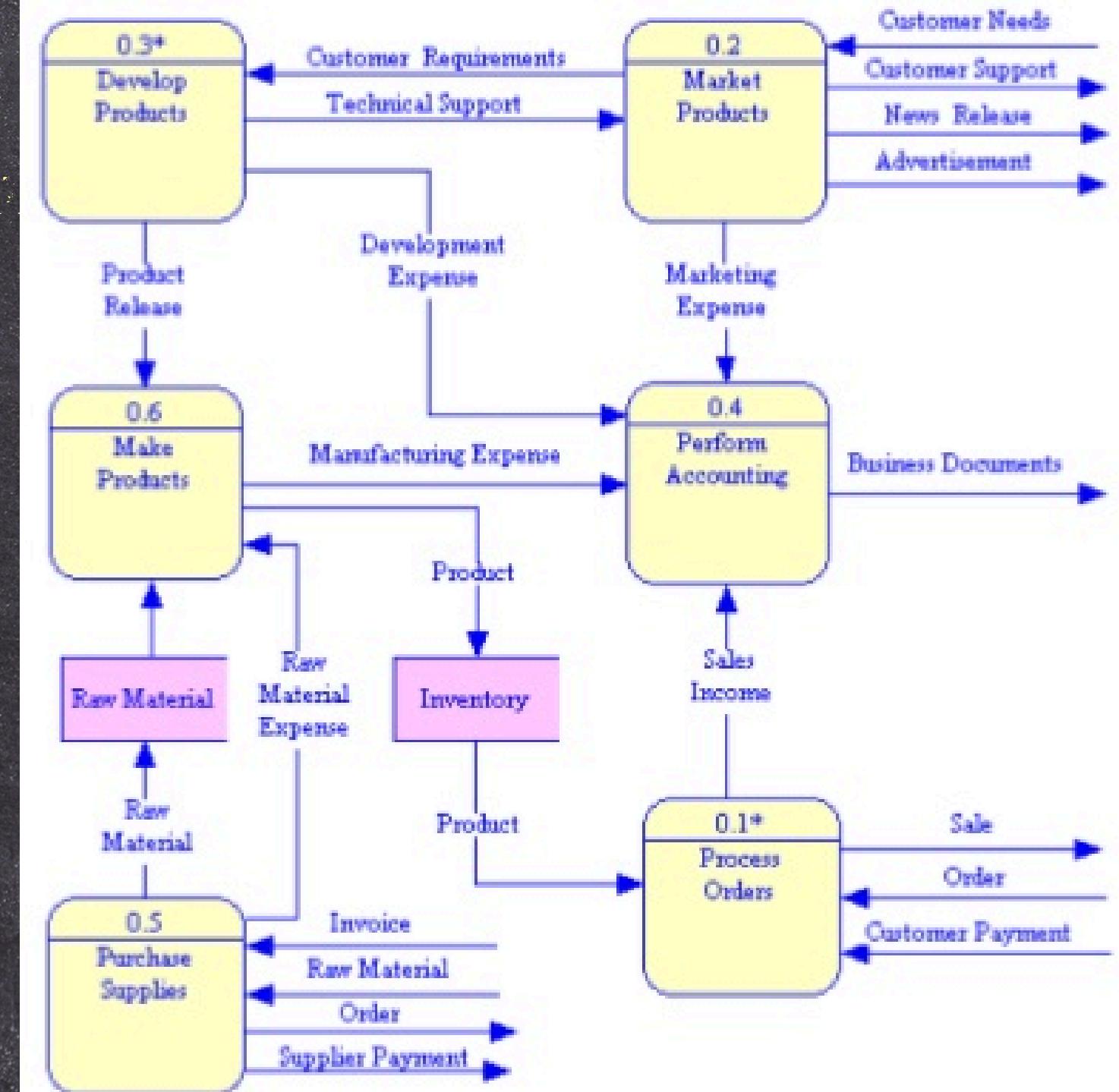
METOD. GANE Y SARSON

DEFINICIÓN:

Su metodología se basa en el esquema top-down. Está basado en la idea de que el aprendizaje debe estar estructurado y planificado en pasos específicos que faciliten la adquisición de conocimientos y habilidades. Este modelo se enfoca en el proceso de enseñanza como una serie de eventos que deben ocurrir en un orden lógico para maximizar la efectividad del aprendizaje.

LAS HERRAMIENTAS CASE

DFD - Simbología de Gane & Sarson



FASES

1. Captar la atención del alumno
2. Informar a los estudiantes de los objetivos
3. Estimular el recuerdo de los conocimientos previos
4. Presentar el material de aprendizaje
5. Proporcionar guía de aprendizaje
6. Elicitación de la respuesta
7. Proporcionar retroalimentación
8. Evaluar el desempeño
9. Mejorar la retención y la transferencia del aprendizaje

EJEMPLO

- En una clase de matemáticas, el maestro puede comenzar con una historia interesante de la asignatura (captar la atención), explicar los objetivos de la lección (resolver ecuaciones lineales), revisar rápidamente los conceptos previos (como la resolución de operaciones básicas), y luego enseñar la nueva técnica con ejemplos. Después de darles ejercicios para resolver, ofrecer retroalimentación y finalmente evaluar el dominio del tema a través de una prueba o actividad.

ORIENTADA A OBJETOS

PROGRAMACIÓN EXTREMA (XP)

Definición

La Programación Extrema (XP) es una metodología ágil de desarrollo de software que enfatiza la entrega frecuente de versiones funcionales del producto, la colaboración estrecha con el cliente, la integración continua y la mejora constante del código mediante pruebas y refactorización. Fue creada por Kent Beck en el año 2000 con el propósito de hacer que el desarrollo de software sea más flexible, eficiente y adaptable a cambios.

Fases de la Programación Extrema (XP)

- 1. Exploración – Recolección de historias de usuario y visión del sistema.*
- 2. Planificación – Selección, desglose y estimación de historias de usuario.*
- 3. Iteraciones – Desarrollo, programación en pares e integración continua.*
- 4. Pruebas – Creación y ejecución de pruebas unitarias y automatizadas.*
- 5. Liberación – Entrega de software funcional y retroalimentación.*
- 6. Mantenimiento – Refactorización y adaptación a nuevos requerimientos.*

Usos de la Programación Extrema (XP)

- *Aplicaciones web y móviles – Desarrollo ágil en plataformas como Facebook y Spotify.*
- *Startups de software – Creación rápida y flexible de productos tecnológicos.*
- *Desarrollo de videojuegos – Implementación y mejora continua de mecánicas de juego.*
- *Software empresarial – Aplicaciones en banca, comercio electrónico y seguridad informática.*

REFERENCIAS

Hinojosa, C. (s. f.). *INTRODUCCIÓN A LA INGENIERÍA DEL SOFTWARE.*
<https://es.scribd.com/document/462507105/Introduccion-Ingenieria-de-Software>

Sommerville, I. (1988). *Ingeniería del software: un enfoque práctico* (9.a ed.). Luis M. Cruz Castillo.
https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25469w/ingdelsoftwarelibro9_compressed.pdf

Unknown. (s. f.). *Ingeniería de software.*
<https://ingenieriadessoftware.blogspot.com/2015/12/clasificaciones-de-las-metodologias-de.html>