

DSDM

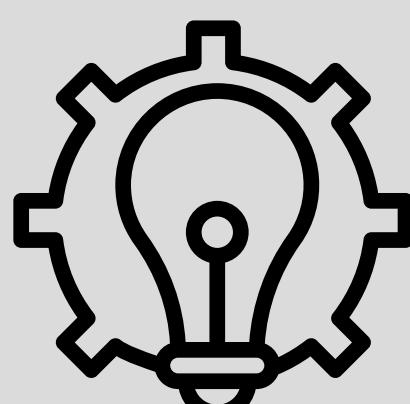
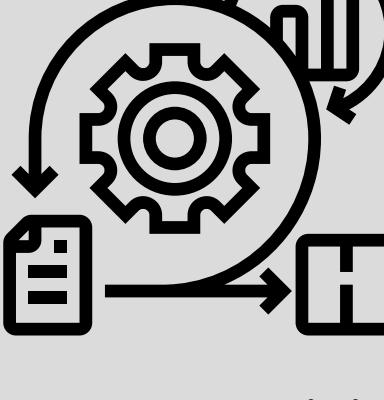
Metodología ágil



Definición

1

Facilita la entrega rápida y flexible de soluciones de software, ayudando a los equipos a trabajar de manera eficiente y adaptarse a cambios en los requisitos del proyecto.



Surgimiento

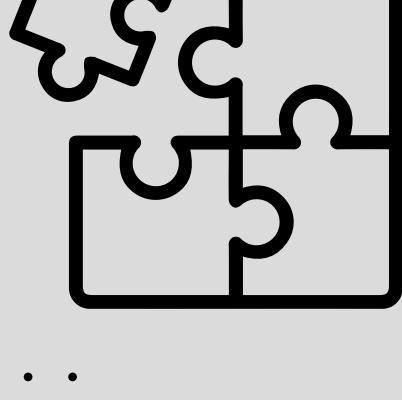
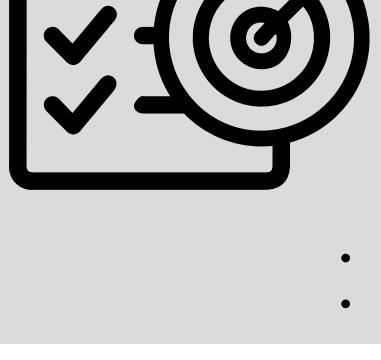
2

Comenzó en 1994 en el Reino Unido como una respuesta a las limitaciones de las metodologías tradicionales de desarrollo de software.

Objetivo

3

Fue desarrollado por un consorcio de expertos en TI que buscaban una manera más flexible y rápida de entregar proyectos de software.



Que soluciona

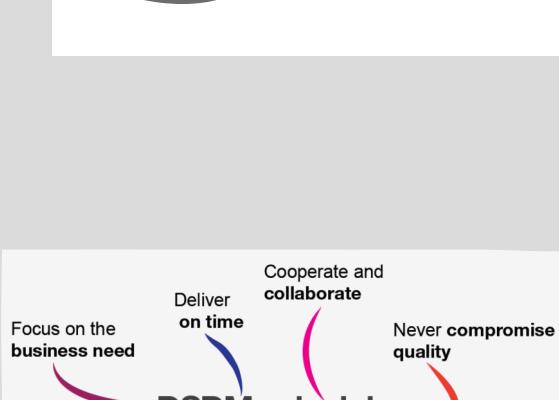
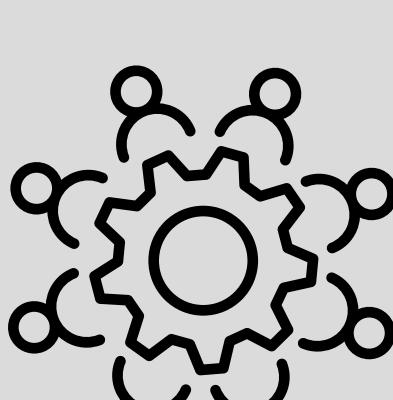
4

DSDM reunió las mejores partes desde un enfoque tradicional como cascada (control y calidad) y desde RAD (buena comunicación, participación empresarial, y transparencia).

Enfoque

5

Se centra en la colaboración con el cliente, la adaptación al cambio y la entrega incremental de productos funcionales.



Principios

6

Centrarse en la necesidad del negocio, Entrega a tiempo, colaboración, No comprometer la calidad, Construir sobre bases sólidas, Desarrollo Iterativo, Comunicación Continua y Clara, control.

DSDM

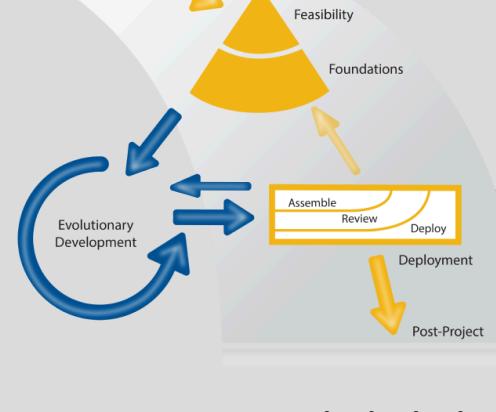
Metodología ágil



7 Proceso

7

Consta de una serie de fases definidas que organiza el ciclo de vida de un proyecto, donde cada una tiene un propósito y contribuye al éxito del proyecto.



8 Pre-proyecto

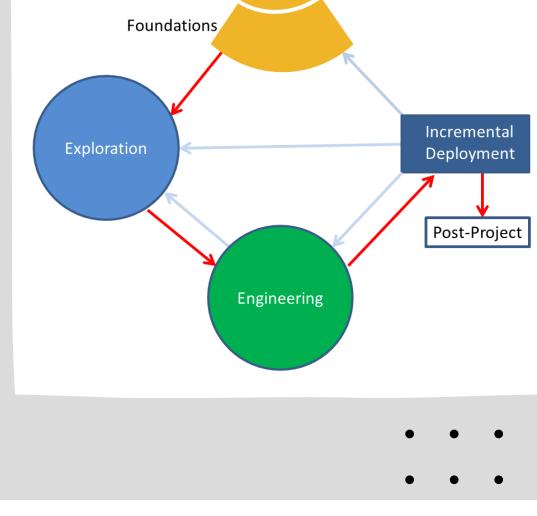
8

Se busca iniciar solo los proyectos correctos, configurados según un objetivo claro, con los participantes adecuados.

9

Ciclo de vida

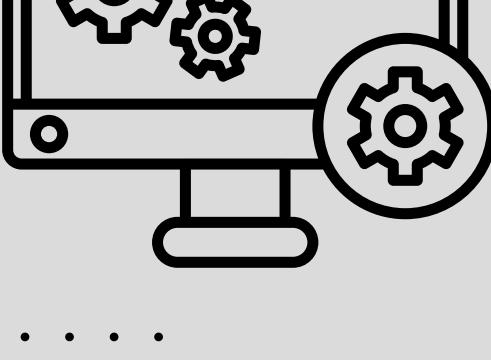
Abarca todo el ciclo de vida del proyecto principal, desde su planificación hasta su desarrollo e implementación.



10

Estudio de viabilidad

Se evalúa si la aplicación es viable, para el proceso teniendo en cuenta los requisitos básicos del negocio y sus restricciones asociadas.



11

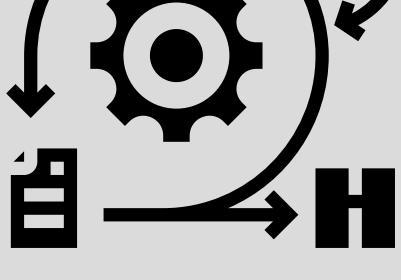
Se establecen los requisitos funcionales y de la información con el fin de permitir un valor al negocio; Además se define la arquitectura básica de la aplicación.



Estudio de la empresa

12

Se establecen los requisitos funcionales y de la información con el fin de permitir un valor al negocio; Además se define la arquitectura básica de la aplicación.



12

Iteración del modelo funcional

El Equipo de Desarrollo de Soluciones crea Incrementos de Soluciones, explorando iterativamente los detalles de bajo nivel de los requisitos y probando continuamente a medida que avanzan.

DSDM

Metodología ágil



13

Iteración del diseño y construcción

Se revisa la construcción de prototipos durante la iteración del modelo funcional. En algunas ocasiones estas suceden de forma concurrente.



14

Implementación

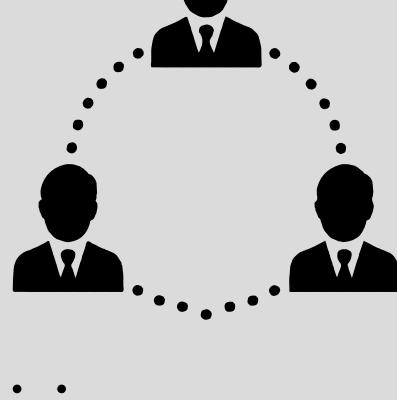
Se entrega una versión del sistema con el fin de capacitar al usuario y evaluar detalladamente los documentos de sistema.



15

Post-proyecto

Verifica qué tan bien se han cumplido los beneficios comerciales esperados. Aunque se pueden resaltar los beneficios inmediatos, la mayoría de los beneficios se acumularán durante un período predefinido de uso en vivo de la solución.



16

Roles

DSDM se destaca por tener roles a nivel de equipo de proyecto, a nivel de equipo de desarrollo y a nivel de equipo de apoyo.

17

Equipo desarrollador

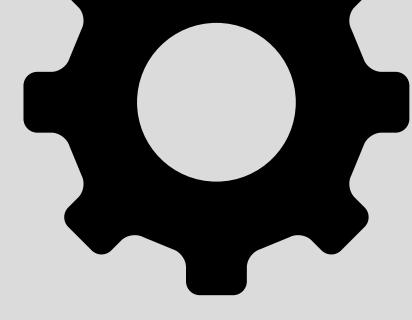
Se encarga de todo el desarrollo del proyecto y que salga de la mejor manera posible con diferentes roles distribuidos.



18

Herramientas

Priorización de tareas(MoSCoW), el uso de prototipos, planificación en el tiempo, un modelo evolutivo, una visión clara, entre otros, son esenciales para aplicar la metodología DSDM.



DSDM

Metodología ágil



19

Ventajas

La calidad del producto es mejorada a través de la participación del cliente y del modelo iterativo. Permite realizar cambios fácilmente.



20

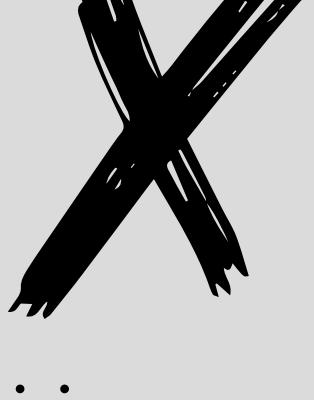
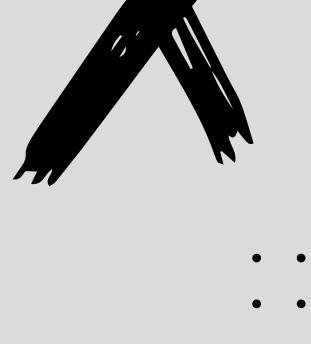
Ventajas

Asegura el desarrollo fácil, además de reducir los costos del proyecto al permitir una rápida finalización y, por tanto, un lanzamiento al mercado temprano.

21

Desventajas

Depende en gran medida de usuarios que sean conscientes de las necesidades que se deben satisfacer y que entiendan el propósito del producto.



22

Desventajas

Ningún sistema es realmente perfecto en el primer intento, por lo que un desarrollo incorrecto al inicio puede causar muchas complicaciones.

23

Bibliografías



- Sanchi, Vicente. "Dinamic System Development Method (DSDM)". Disponible en: <https://vicentesg.com/dynamic-systems-development-method-dsdm/>
- Agile Business. (s/f). Chapter 6: Process. Agilebusiness.org. Recuperado de <https://www.agilebusiness.org/dsdm-project-framework/process.html>
- Agile Business Consortium. (s/f). What is DSDM? Agilebusiness.org. Recuperado de <https://www.agilebusiness.org/business-agility/what-is-dsdm.html>
- Método de desarrollo de sistemas dinámicos (DSDM). (s/f). Appmaster.io. Recuperado de <https://appmaster.io/es/glossary/metodo-de-desarrollo-de-sistemas-dinamicos-dsdm>
- Rodríguez, M. (2017, septiembre 27). El ciclo de vida de un proyecto con DSDM Agile Project Framework. Netmind. <https://netmind.net/el-ciclo-de-vida-de-un-proyecto-con-dsdm-agile-project-framework/>