

Un proceso debe ser capaz de evolucionar dado que también evolucionan las tecnologías, herramientas, clientes y patrones organizacionales

Proceso Unificado de Desarrollo: Es un entorno genérico de proceso que puede especializarse para distintos clientes, proyectos y modelos de proceso

- Al iniciar se debe hacer una actividad de adaptación del proceso a la realidad del proyecto
- De todos los elementos del PUD podemos elegir que cosas nos hacen falta para el proyecto y cuales no
- El proceso debe ser lo más abarcativo posible en cuanto a tener en cuenta todo lo que debemos hacer para desarrollar software. Luego se analizan las cosas que estén de más o de menos

Características

- Dirigido por casos de uso

- Caso de uso: Es una descripción de la interacción del actor con el sistema
- Actor: Es parte del ambiente del sistema. Representa lo que interactúa con el sistema. Pueden ser personas, hardware o software
- Permite capturar los requerimientos y conducir el proceso a través de los casos de uso.
- Permite establecer vínculos de información entre los requerimientos y los modelos para saber cómo fue resolviéndose cada requerimiento a lo largo del tiempo

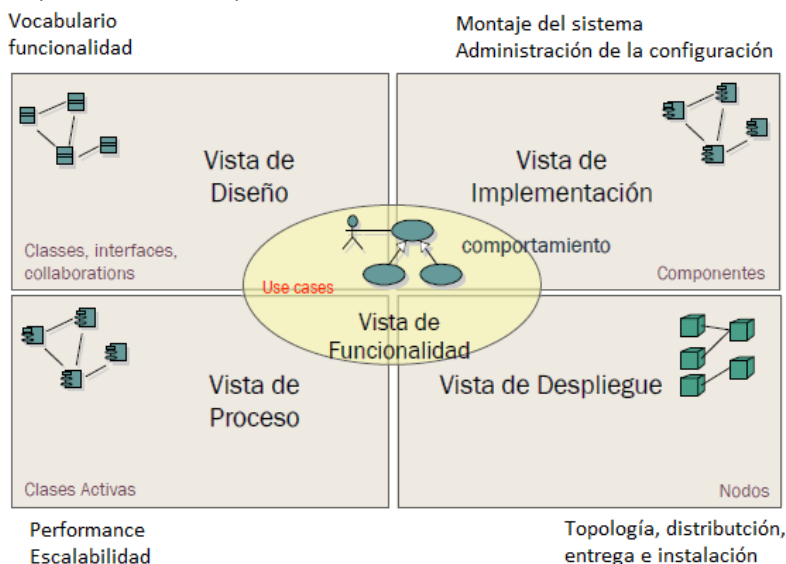
- Centrado en la arquitectura

- Hace referencia a todas las decisiones generales y estratégicas que se toman para definir lo que se quiere para el software
- Es la estructura global que tendrá el software

Ejemplos

- Producto web, de escritorio, mobile, etc
- Producto con accesibilidad para personas con discapacidades
- Capas que tendrá el software y como se comunicarán entre ellas
- Tipo de interacción que se ofrece al usuario
- Tipo de base de datos que se van a manejar

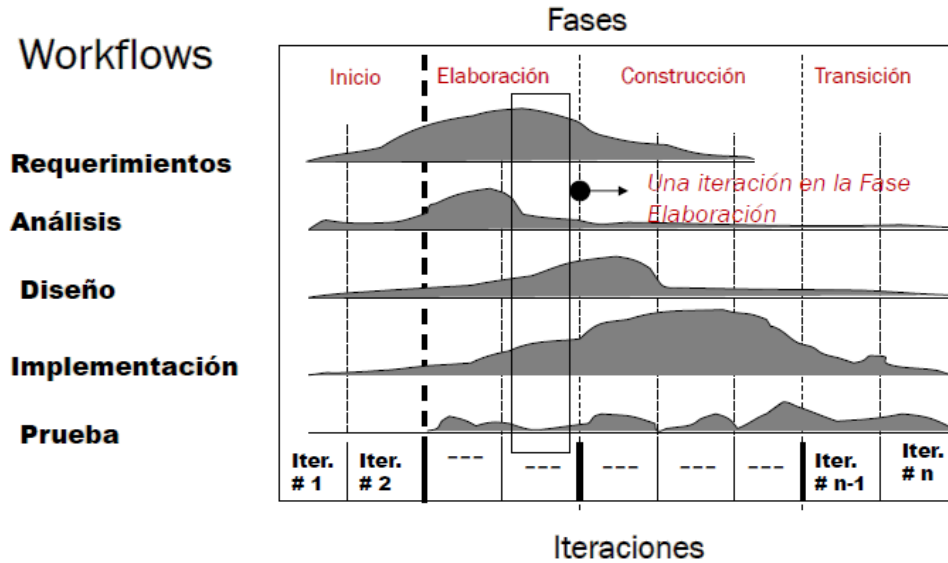
Propone 5 vistas arquitectónicas



- Ciclo de vida iterativo e incremental

El PUD recomienda utilizar un ciclo de vida que itere sobre workflows y que incremente a través de fases.

- Cada iteración es un miniproyecto que resulta en un crecimiento del producto
- Para cada iteración se eligen los casos de uso que queremos entregarle al cliente
- La mínima cantidad de iteraciones que se deben hacer son dos porque a partir de la segunda se puede tomar la primera versión del producto para agregarle funcionalidad y lograr un crecimiento. Si fuese solo una vuelta no habría iteración



Fases

- Inicio: La idea inicial se lleva al punto de estar lo suficientemente bien fundamentada como para pasar a la fase de elaboración
- Elaboración: Se especifican los requerimientos tanto funcionales como no funcionales y se elabora una base arquitectónica
- Construcción: Se programa el sistema. Se lleva desde la base arquitectónica hasta una madurez en la que esté disponible para todos los usuarios.
- Transición: El software es puesto en producción. Se siguen corrigiendo errores de programación y se añaden características no contempladas en versiones anteriores

Artefactos de cada workflow

| Disciplina | Modelos |
|----------------|---|
| Requisitos | Modelo de Casos de Uso |
| Análisis | Modelo de Análisis |
| Diseño | Modelo de Diseño - Modelo de Despliegue |
| Implementación | Modelo de Implementación |
| Prueba | Modelo de Prueba |