

## **R1-A1-S2 Conexiones Conceptuales**

**Cristian Esteban Parra Ruiz**

**Harick Yesid Villarraga Rincon**

**Jim Alejandro Quiñones Martinez**

**Javier Mateo Barrero Vanegas**

**Luis Angel Martinez Cuenca**

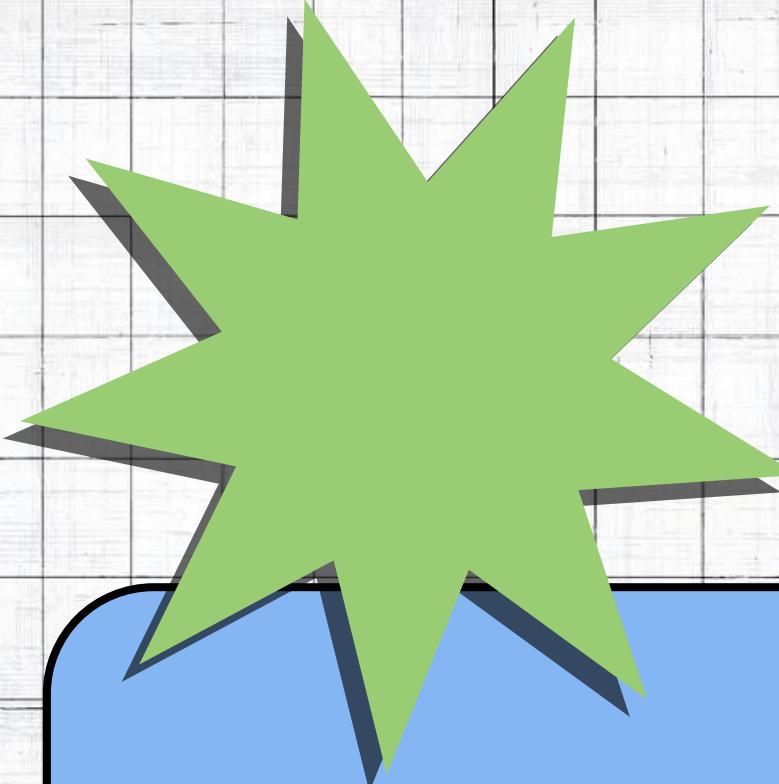
**Ingenieria de Software**

**Soacha Cundinamarca**

**20 Agosto 2025**

Link mapa conceptual y exposición

[https://www.canva.com/design/DAGw1jTxqOY/Ru97nucyMTsBj96mhLMy2A/edit?utm\\_content=DAGw1jTxqOY&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGw1jTxqOY/Ru97nucyMTsBj96mhLMy2A/edit?utm_content=DAGw1jTxqOY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



# DYNAMIC SYSTEMS DEVELOPMENT METHOD (DSDM)

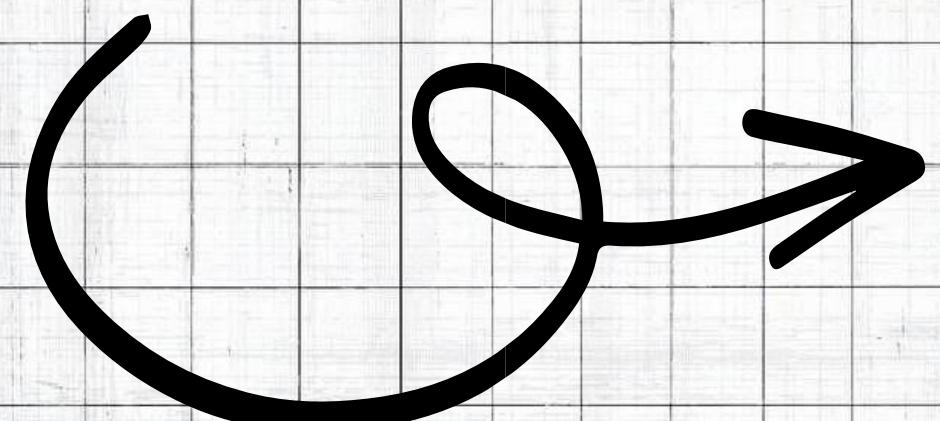
CRISTIAN ESTEBAN RUIZ PARRA

JIM ALEJANDRO QUIÑONES MARTÍNEZ

LUIS ANGEL MARTÍNEZ CUENCA

JAVIER MATEOR BARRERO VANEGAS

HARICK YESID VILLARRAGA RINCON



# ÍNDICE

1. MÉTODO DSDM

4. CICLOS DE VIDA

7. VENTAJAS

2. HISTORIA

5. TÉCNICAS CLAVE

8. DESVENTAJAS

3. PRINCIPIOS

6. APLICABILIDAD

9. CONCLUSIÓNES

## MÉTODO DSDM (DYNAMIC SYSTEMS DEVELOPMENT METHOD)

1 **DEFINICIÓN:**  
Marco ágil, estructurado y adaptable para gestión de proyectos.

4 **PILARES FIJOS VS. FLEXIBLE:**

2 **ORIGEN:**  
Evolución del RAD (1994) para añadir disciplina a métodos iterativos.

3 **PROPÓSITO:**  
Entrega rápida de valor al negocio alineado con objetivos estratégicos.

4.1 **FIJOS:**  
Tiempo, Costo, Calidad.

4.2 **FLEXIBLE:**  
Alcance (priorizado con MoSCoW).

## 1994 EL ORIGEN Un

grupo de expertos del Reino Unido se une para abordar los problemas de falta de estructura

Su objetivo es crear una metodología disciplinada y fiable que combine el RAD con los métodos tradicionales.

## 1995 PRIMERA VERSION

Se publica la primera versión. y queda como uno de los primeros marcos de desarrollo ágil

## 2014 ETAPA FINAL

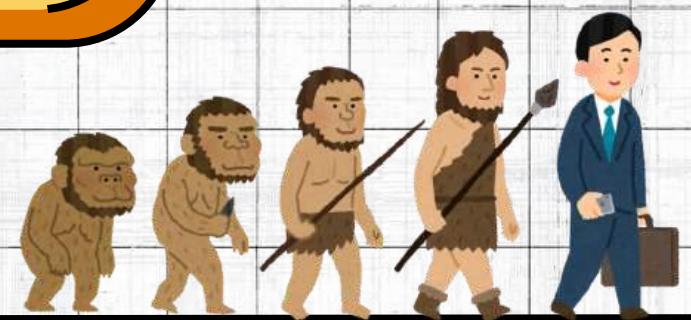
Se define que se puede aplicar a cualquier tipo de proyecto de negocio. Se enfoca en la gestión de proyectos y en la integración.

## 2001 LA ERA AGIL

DSDM es reconocido como una de las metodologías agiles. y se, consolida la metodología y sus mejores prácticas.

## 2007 RENOMBRAMIENTO

El método cambia de nombre para reflejar su evolución y enfoque en la gestión de proyectos.



# HISTORIA DEL DSDM

SER FLEXIBLE AL  
CAMBIO

ENFOCARSE EN LA NECESIDAD  
DEL NEGOCIO

ENTREGAR A TIEMPO  
(TIMEBOXING)

MANTENER LA CALIDAD  
(DESDE EL INICIO )

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

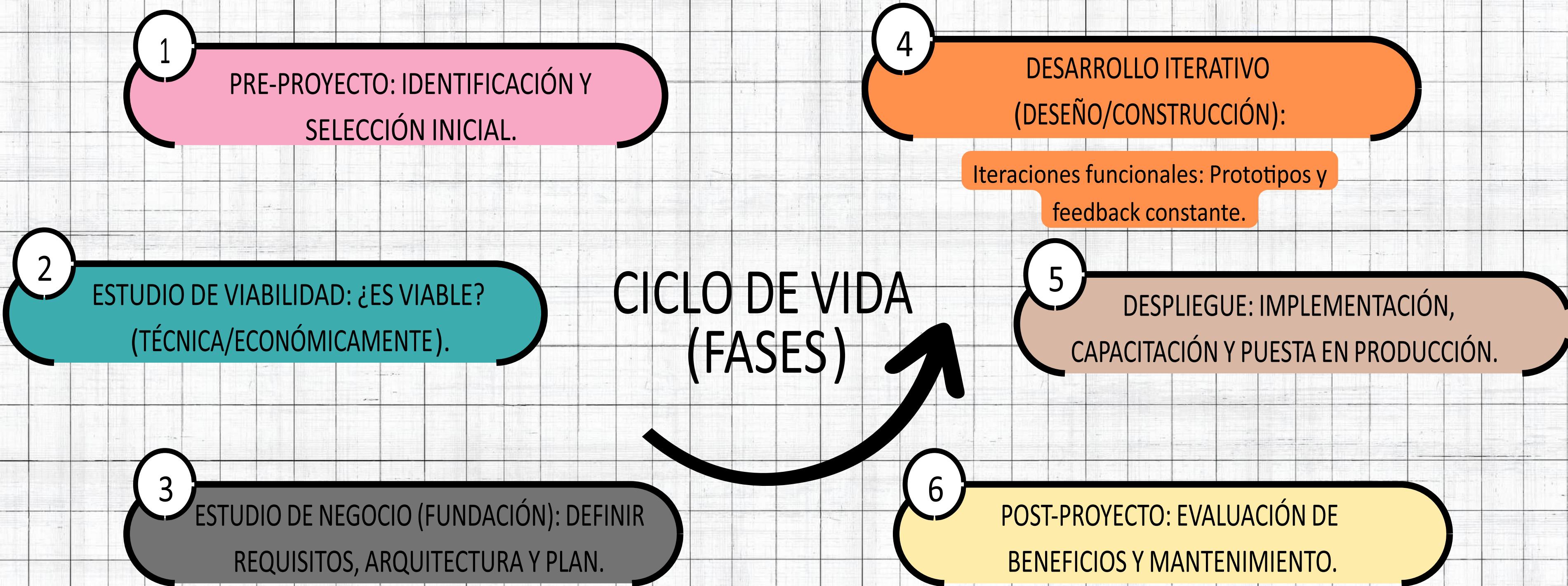
COMUNICACIÓN CLARA Y  
CONTINUA

ENTREGAR INCREMENTALMENTE  
(ENTREGAS TEMPRANAS)

DESARROLLAR ITERATIVAMENTE  
(CON FEEDBACK)

COLABORAR (EQUIPOS  
MULTIDISCIPLINARES)

# CICLO DE VIDA (FASES)



# TÉCNICAS CLAVE

## MOSCOW (PRIORIZACIÓN):

1.1

MUST:

Imprescindible para el éxito.

1.2

SHOULD:

Importante, pero no vital.

1.3

COULD:

Deseable, de bajo impacto.

1.4

WON'T:

Excluido para esta entrega.

TIMEBOXING: ASIGNACIÓN DE TIEMPO  
FIJO A UNA ACTIVIDAD O ITERACIÓN.

1

SECTORES IDEALES:

1.1

TECNOLOGÍA & DESARROLLO  
DE SOFTWARE

1.2

STARTUPS

1.3

SECTOR FINANCIERO

## APLICABILIDAD Y CASOS DE ÉXITO

CASOS REALES DE USO:

2

BRITISH AIRWAYS::

Para desarrollo de sistemas internos  
críticos.

OFICINA DE CORREOS DEL  
REINO UNIDO (ROYAL MAIL):

Gestión de proyectos de transformación digital.

HSBC::

Para el desarrollo y modernización de  
plataformas bancarias.

## VENTAJAS

ENFOQUE EN EL NEGOCIO:  
LAS PRIORIDADES SE BASAN EN LAS  
NECESIDADES REALES DE LA  
ORGANIZACIÓN, ASEGURANDO QUE EL  
PRODUCTO FINAL GENERE VALOR.

ENTREGA TEMPRANA Y CONTINUA:  
EL SISTEMA SE CONSTRUYE EN  
INCREMENTOS, LO QUE PERMITE A LOS  
USUARIOS VER AVANCES DESDE ETAPAS  
INICIALES.

ALTA PARTICIPACIÓN DEL USUARIO:  
LOS USUARIOS CLAVE PARTICIPAN  
ACTIVAMENTE EN EL PROCESO, LO QUE  
MEJORA LA ACEPTACIÓN DEL PRODUCTO.

FLEXIBILIDAD EN CAMBIOS:  
SE ADAPTA BIEN A REQUISITOS  
CAMBIANTES, YA QUE FOMENTA LA  
ITERACIÓN Y LA RETROALIMENTACIÓN  
CONSTANTE.

REDUCCIÓN DE RIESGOS:  
LA ENTREGA FRECUENTE DE PROTOTIPOS O  
VERSIONES PARCIALES PERMITE  
IDENTIFICAR ERRORES O PROBLEMAS EN  
FASES TEMPRANAS.

ENFOQUE EN LA CALIDAD:  
LA CALIDAD ES UN PRINCIPIO CENTRAL DE  
DSDM, NO ALGO SECUNDARIO.

# C

## DESVENTAJAS

ALTA DEPENDENCIA DEL USUARIO:  
REQUIERE UN COMPROMISO MUY FUERTE POR  
PARTE DE LOS USUARIOS; SI NO PARTICIPAN  
ACTIVAMENTE, EL PROYECTO PUEDE FALLAR.

COSTOSO EN TIEMPO Y RECURSOS HUMANOS:  
LA PARTICIPACIÓN INTENSIVA DE USUARIOS Y  
EQUIPOS MULTIDISCIPLINARIOS PUEDE  
AUMENTAR COSTOS Y REQUERIR MÁS PERSONAL  
DISPONIBLE.

MENOS ADECUADO PARA PROYECTOS PEQUEÑOS:  
SU ESTRUCTURA Y REQUERIMIENTOS DE ROLES  
FORMALES HACEN QUE SEA MÁS PESADO PARA  
PROYECTOS DE BAJA ESCALA.

CURVA DE APRENDIZAJE:  
EL EQUIPO NECESA CAPACITACIÓN EN  
LOS PRINCIPIOS, ROLES Y FASES DE DSDM  
PARA APlicarlo CORRECTAMENTE.

DOCUMENTACIÓN LIMITADA:  
AL PRIORIZAR LA ENTREGA RÁPIDA DE  
SOFTWARE, LA DOCUMENTACIÓN PUEDE SER  
ESCASA Y DIFICULTAR EL MANTENIMIENTO  
POSTERIOR.

RIESGO DE SOBRECARGA EN GESTIÓN:  
LA COORDINACIÓN CONSTANTE ENTRE  
TODOS LOS ROLES PUEDE GENERAR  
BUROCRACIA SI NO SE CONTROLA BIEN.

# CONCLUSIONES

El DSDM es un marco ágil robusto que equilibra la flexibilidad con el control. Se distingue por fijar tiempo, costo y calidad desde el inicio, mientras maneja el alcance de forma dinámica mediante la priorización MoSCoW.

Se guía por 8 principios centrados en la colaboración, la entrega incremental de valor real y la adaptabilidad al cambio.

✓

Su ciclo de vida estructurado y su uso documentado en grandes organizaciones y gobiernos lo hace ideal para proyectos complejos donde se requiere gobernanza clara, entregas rápidas y una estrecha colaboración con el usuario final para garantizar el éxito. Su aplicación en sectores regulados como banca y defensa demuestra su solidez.