



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE LA CUIDAD DE MEXICO
INGENIERIA EN SOFTWARE
16-011-1087

UACM
Nada humano me es ajeno

DOCENTE: RODRIGUEZ SANCHEZ DIANA FABIOLA

PROF: DR. GERARDO HERNANDEZ

ASIGNATURA: INTRODUCCION A LA INGENIERIA EN
SOFTWARE

METODOLOGÍA RUP

FECHA : 25/02/2020

Metadología RUP

Es un proceso
propietario de la
ingeniería de
software creado por
Rational Software

Proporcionando técnicas que deben seguir los miembros
del equipo de desarrollo de software con el fin de
aumentar su productividad en el proceso de desarrollo

OBJETIVO:

Asegurar la producción de software de alta y de mayor calidad para satisfacer las necesidades de los usuarios que tienen un cumplimiento al final dentro de un límite de tiempo presupuesto previsible .



CARACTERISTICAS:

- Conceptualmente amplio y diverso
- Enfoque orientado a objetos
- En evolución continua
- Adaptable
- Repetible

Permite mediciones:—Estimación de costos y tiempo, nivel de avance, etc.

RUP se divide en cuatro fases:

Inicio

- **Establecer un acuerdo entre todos los interesados acerca de los objetivos del proyecto.**
- Se centra en asegurar la viabilidad de desarrollar el proyecto.

Elaboración

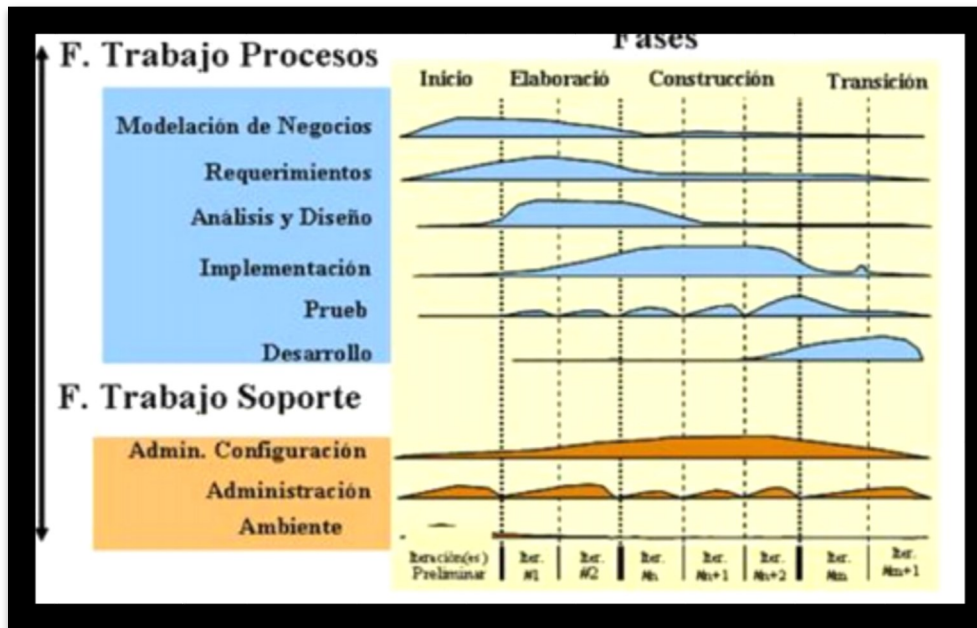
- **Establecer la arquitectura base del sistema** para proveer bases estables para el esfuerzo de diseño e implementación en la siguiente fase.

Construcción

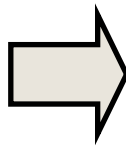
- **Clarificar los requerimientos faltantes y completar el desarrollo del sistema** basados en la arquitectura base.
- proceso de manufactura, en el cual el énfasis se torna hacia la administración de recursos y control de la operaciones para optimizar costos, tiempo y calidad.

Transición

- **Asegurar que el software esté disponible para sus usuarios.**
- Se puede subdividir en varias iteraciones, además incluye pruebas del producto para poder hacer el entregable del mismo, así como realizar ajuste menores de acuerdo a ajuste menores propuestos por el usuario.



RUP define nueve disciplinas a realizar en cada fase del proyecto:



- Modelado del negocio
- Análisis de requisitos Análisis y diseño Implementación
- Test Distribución Gestión de configuración y cambios
- Gestión del proyecto Gestión del entorno

Iteraciones: ciclo de desarrollo completo dando como resultado una entrega de producto ejecutable (interna o externa)

A cada persona le corresponden ROLES

Definen las tareas de cada uno y el resultado (artefactos) que se espera de ellos.

Comparten:

- 1 Base de conocimiento
- 1 Proceso
- 1 Vista de cómo desarrollar software
- 1 Lenguaje de modelamiento (UML

