

METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE SOFTWARE

Tradicionales

Agiles

Tradicionales

Scrum

Iterativo e incremental con ideas demandadas y controladas. Scrum Master, Product Owner. Equipo de Desarrollo, Sprint.

Crashada

Secuencial. Inicializado para proyectos definidos. Subiendo Requisitos, Diseño, Implementación, Mantenimiento.

XP

Iterativo con evaluaciones constantes. Sustitución, Planificación, Evaluación de Progreso, Personal.

XP (Extreme Programming)

Colaborativo y flexible

Programación en equipo.

CICLO DE VIDA

Canasta

Enfoque de gestión completa (base antes de iniciar)

Lo secuencia y linea)

Repetitivo

Construye el proceso de forma cíclica (repite cada paso en el ciclo de vida del software)

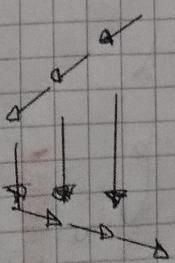
Co iterativo y retroalimentación

Modelo en V

Cada nivel tiene su propia iniciación y finalización para obtener errores

Big Bang

Simplicidad directa poca planificación mucha programación e inversores



Ópera

Construcción en espacial
Cada ciclo representa un conjunto de actividades

Paralelo, secuencia de pasos, Desarrollo Evaluación alternativa