



Metodología de Sistemas I

Año 2019
2° cuatrimestre

Ricardo Aiello
Germán Scarafilo

metodologías

metodología¹

Sistema compuesto por
métodos, reglas y postulados
utilizados en un área de estudio²
o actividad² particular.

1- proceso

2- construir un producto software o mejorar uno existente



Oxford Merriam-Webster

método

Procedimiento particular,
cuidadoso y organizado
para lograr o acercarse
a un objetivo.



Oxford, Merriam-Webster

regla

Principio que regula
lo posible o permitido en un
área de conocimiento particular.



Oxford Merriam-Webster

postulado

Idea sugerida
que se asume como verdad
a efectos de razonarla y discutirla.



Oxford, Merriam-Webster

proceso ¹

Define quién está haciendo qué,
cuándo y cómo para alcanzar
un determinado objetivo.

1- metodología

2- construir un producto software o mejorar uno existente

ciclo de vida del sistema

Marco de referencia que contiene los procesos, las actividades y las tareas involucradas en el desarrollo, la explotación y el mantenimiento de un producto de software, abarcando la vida del sistema desde la definición de los requisitos hasta la finalización de su uso.

metodología o proceso de desarrollo de sistemas



ISO/IEC 12207-1

metodologías
de desarrollo
de software

metodología de desarrollo de software

ventajas

- proporciona normas
para el desarrollo eficiente de software de calidad
- captura y presenta las mejores prácticas
que el estado actual de la tecnología permite
- reduce el riesgo
haciendo el proyecto más predecible
- fomenta una visión y una cultura común
porque sirve como guía para todos los participantes
- es capaz de evolucionar y equilibrarse
para adaptarse al avance de las tecnologías, las herramientas, las habilidades de las personas y los patrones de organización

metodología de desarrollo de software

ventajas para los creadores de software

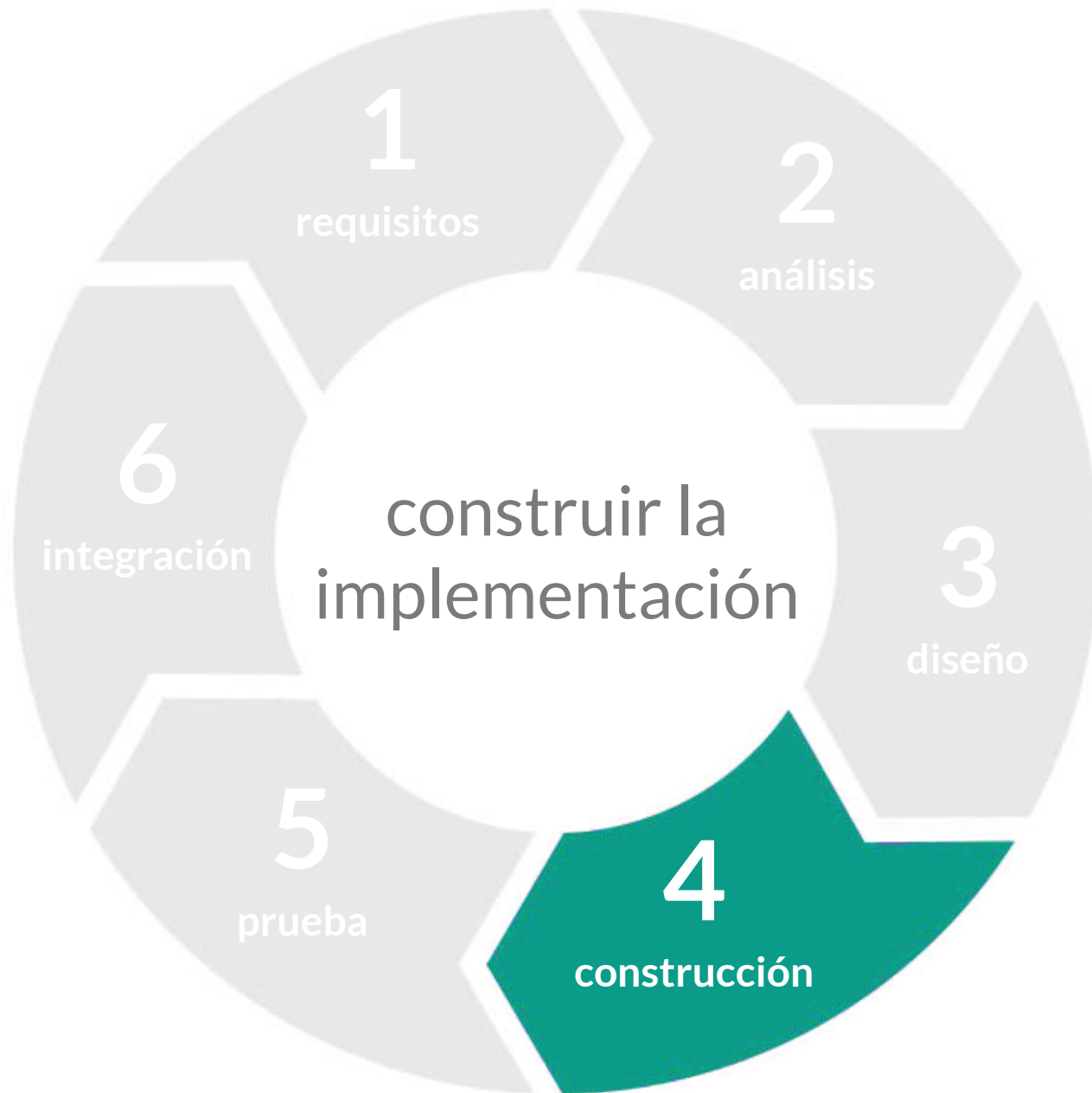
- permite trabajar de manera coordinada
porque es común a todos los equipos
- guía y ordena las actividades de un equipo
dejando claro quién hace qué en cada momento
- dirige las tareas de cada desarrollador por separado, y del equipo como un todo
- especifica los artefactos que deben desarrollarse
sin limitarse a los ejecutables del sistema
- ofrece criterios para control y medición
de los productos y actividades del proyecto

















metodología de desarrollo de software

problemas comunes

- es difícil predecir los cambios en los requerimientos
cuáles persistirán, y cuáles se modificarán
- es difícil pronosticar los cambios en las prioridades
el cliente podría variar sus necesidades en el curso del proyecto
- no siempre se puede diseñar totalmente antes de construir
a veces es necesario ir probando a medida que se construye
- es difícil estimar análisis, diseño, construcción y prueba
lo que dificulta su adecuada planificación

