

# Fases de Desarrollo y Modelos de Ciclo de Vida

## REQUERIMIENTOS

- Análisis
- Especificación
- Modelado

Por ejemplo, si bien tuvimos varias ideas para el proyecto de Turizimín al principio, al realizar estas actividades pudimos definir bien lo que realmente necesitaba y buscaba el software y así ser mas certeros en el desarrollo

Son Importantes pues permiten mejorar la calidad de los requerimientos, lo que conlleva un mejor entendimiento de lo que se busca en el software, y así mejorar el desarrollo del mismo

## DESARROLLO Y PRUEBAS

### Test Driven Development (TDD)

Si bien se suele pensar que las pruebas van hasta el final el TDD no solo lo aplica durante todo el proceso de desarrollo, sino que todo se enfoca a ellas

¡Se pueden aplicar pruebas desde los requerimientos!

- PASOS:
- Crear Pruebas Precisas
  - Corrección del Código
  - Refactorización del Código

En nuestro Proyecto al realizar el prototipo también le realizamos pruebas para poder asegurar que funcionara bien

1

## Use Cases y User Stories

Se diferencian en que las US son enfocadas al usuario y su interacción mientras que los UC se dirigen al sistema en sí

US y UC no están peleados, de hecho en nuestro proyecto usamos ambos, empezamos con las US y con ellas se nos facilitó luego el desarrollo de los UC al tener más claridad de lo que se buscaba con el software

2

## DISEÑO

### DISEÑO UI

En el diseño UI se puede aplicar el método del Prototipado, consiste en crear versiones simples del software para simular el producto final

En nuestro proyecto usamos Figma, para realizar el prototipo de baja fidelidad de nuestro software final, para revisar el diseño UI y que la aplicación se vea y sienta bien

3

## Metodologías Ágiles

- Individuo sobre Procesos
- Función sobre Documentación
- Colaboración sobre Contrato
- Respuesta al Cambio

¡No son un Dogma!  
¡Adáptalos a lo que tu proyecto necesite!  
En nuestro proyecto por ejemplo aplicamos más procesos y herramientas, pues nos permiten organizarnos mejor

2 Metodologías de tipo Ágil son Scrum y Kanban Ambas buscan entregar software frecuentemente y en plazos cortos, fomentan la autonomía de los miembros del equipo y minimizan el trabajo para la eficiencia

Nosotros aplicamos Kanban por medio de Trello, así cada miembro puede escribir y asignar tareas en el tablero, se definen fechas de entrega para cada sección del software y se revisa para considerar la eficiencia