Giselle: (Presentas) Los modelos de desarrollo de software ayudan a definir la metodología apropiada para la creación de un software de acuerdo a las necesidades del cliente, funciona como representación abstracta del proceso de desarrollo de software, y determina el orden en el que se llevan a cabo las actividades del proceso de desarrollo de software. Un modelo de desarrollo establece el orden en el que se harán las cosas en el proyecto, nos provee de requisitos la entrada y salida para cada una de sus actividades. El modelo de desarrollo, nos ayuda a la forma en la que vamos a construir el producto.

Karina: Existen diferentes tipos de modelos como la cascada que es el enfoque metodológico que ordena rigurosamente las etapas del proceso para el desarrollo de software, de tal forma que el inicio de cada etapa debe esperar a la finalización de la etapa anterior. Al final de cada etapa, el modelo está diseñado para llevar a cabo una revisión final, que se encarga de determinar si el proyecto está listo para avanzar a la siguiente fase.

Giselle:espiral utilizado generalmente en la Ingeniería de software. Las actividades de este modelo se conforman en una espiral, en la que cada bucle o iteración representa un conjunto de actividades. Las actividades no están fijadas a ninguna prioridad, sino que las siguientes se eligen en función del análisis de riesgo, comenzando por el bucle interior.

Karina: Modelo v define un procedimiento uniforme para el desarrollo de productos para las TIC. Es un método de gestión de proyectos comparable a PRINCE2 y describe tanto métodos para la gestión como para el desarrollo de sistemas.

Giselle: proceso unificado de desarrollo Marco de trabajo extensible que puede ser adaptado a organizaciones o proyectos específicos. De la misma forma, el Proceso Unificado de desarrollo, también es un marco de trabajo extensible, por lo que muchas veces resulta imposible decir si un refinamiento particular del proceso ha sido derivado del Proceso Unificado o del RUP. Por dicho motivo, los dos nombres suelen utilizarse para referirse a un mismo concepto.

Karina: prototipos este diseño conduce a la construcción de un prototipo, el cual es evaluado por el cliente para una retro alimentación; gracias a ésta se refinan los requisitos del software que se desarrollará. La interacción ocurre cuando el prototipo se ajusta para satisfacer las necesidades del cliente. Esto permite que al mismo tiempo el desarrollador entienda mejor lo que se debe hacer y el cliente vea resultados a corto plazo.

Giselle: ¿Que son metodologías de desarrollo de software?

Una metodología de desarrollo de software es la estructuración, planificación y control en el desarrollo de sistemas de información: tiene como principal objetivo aumentar la calidad del software que se produce en todas y cada una de sus fases de desarrollo. No existe una metodología de software universal, ya que toda metodología debe ser adaptada a las características de cada proyecto exigiéndose así que el proceso sea configurable, haciendo uso de diferentes herramientas, métodos, técnicas y modelos

Karina: Tres metodologías de desarrollo de software: SSADM (Sistemas estructurados método de análisis y diseño) Es un método en cascada para el análisis y diseño de sistemas de información.

Una de las principales características de SSADM es la participación de los usuarios.

Es una aplicación en particular y se basa en el trabajo de las diferentes escuelas de análisis estructurados métodos y desarrollo.

Giselle: RAD (Desarrollo Rápido de Aplicaciones) Es el desarrollo interactivo, la construcción de prototipos en software. Hoy en día se utiliza para referirse al desarrollo rápido de interfaces gráficas de usuario. Algunas características:

-Este compuesto por analistas, diseñadores, programadores, para elaborar el software.

- Sus herramientas especializadas son: Visual estudio, Neatbeans, FoxPro.

-Algunas funciones secundarias se eliminan para cumplir el tiempo de entrega.

Karina: MERISE Es una metodología de análisis de concepción y de gestión completamente integrada al proyecto, contemplando con ello el desarrollo de los sistemas de información.

Su principio mas destacado es el uso del modelo entidad-relación formal para representar los datos y también diagramas de encadenamiento de procedimientos.

Giselle: ¿Qué son los modelos ágiles?

Se enfoca en procesos increméntales con entregas funcionales, buscan aumentar la confianza de los clientes al vincularlos en el proceso mediante cooperación entre estos y el equipo de trabajo. Se caracterizan por reducir la gran cantidad de documentación que es común en las tradicionales, buscan ser adaptables y se basan en el modelo de desarrollo increméntales.

Karina: Una de las metodologías agiles es SCRUM que está especialmente indicado para proyectos en entornos complejos donde se necesita obtener resultados rápidos y los requisitos son cambiantes.

Kanban es como un sistema de flujo que permite mediante uso de señales, la movilización de unidades a través de una línea de producción mediante una estrategia pull o de jalón.

Giselle: Design Sprint esta es una de las metodologías más usadas para negocios fue creada por Google, esta metodología sirve para mejorar los problemas de diseño que afectan al negocio como innovación y promoción startups tecnológicas. El proceso dura 5 días en el que el negocio tiene que resolver todas las cuestiones como lo es el diseño, prototipo, prueba, ideas.

Karina: El ciclo de vida del desarrollo de software son diferentes etapas de un software el cual tiene que pasar por etapas para que tenga un funcionamiento conectado.

La primera etapa es el experimento que es extraer requisitos del producto de software.

La segunda etapa es el análisis y diseño del proceso de utilizar la información recolectada en la etapa de análisis al diseño del producto la principal etapa del diseño es desarrollar un modelo para el producto o componentes del proyecto.

La tercera etapa es la creación del software en esta etapa se necesita el modelo que se creó en la etapa de diseño para así poder crear los componentes del sistema.

Giselle: La cuarta etapa es la prueba del software consiste en asegurar que el software cumpla con los requisitos de la especificación creada durante la etapa de diseño.

La quinta etapa es la implementación esta consiste en poner a disposición del cliente el producto ya finalizado.

La sexta y última etapa última etapa del ciclo es el mantenimiento que consiste en la corrección de problemas y retirar el producto como una nueva versión.